



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y Trabajo Social**

**Grado en Educación Infantil.**

## **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

# **DISEÑO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL CON TDAH A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN**

**Realizado por:** D. <sup>a</sup> Laura Niño Urraca

**Dirigido por:** Dr. D. Jaime A. Foces Gil

**Curso:** 2020/2021

## **RESUMEN**

El presente trabajo de Fin de Grado pretende fomentar la incorporación de metodologías innovadoras, como es el caso de la Gamificación, en los centros educativos como método de aprendizaje, en especial con niños con TDAH. En esta ocasión se plantea para un aula de Educación Infantil en el que puede haber estudiantes diagnosticados de TDAH con el fin de lograr una mejora en la atención y concentración. Además, se pretende abordar unos contenidos como son las estaciones del año y a la vez, se busca estimular y favorecer las áreas de desarrollo del alumnado.

Para conseguir todo lo propuesto, se plantean una serie de misiones que deben ir superando con las que se incide especialmente en trabajar la atención y que incluyen unos objetivos, duración, recursos y evaluación, todo ello teniendo en cuenta las características y necesidades que presenta el alumnado.

## **PALABRAS CLAVE**

Gamificación, Educación Infantil, TDAH, atención, estaciones del año, áreas del desarrollo.

## **ABSCTRACT**

The present end-of-degree work aims to promote the incorporation of innovative methodologies, as is the case of Gamification, in educational centers as a learning method, especially with children with ADHD. On this occasion it is proposed for a classroom of Early Childhood Education in which there may be students diagnosed with ADHD in order to achieve an improvement in attention and concentration. In addition, it is intended to address some contents such as the seasons of the year and at the same time, it seeks to stimulate and favor the areas of development of the students. To achieve everything proposed, a series of missions are proposed that must be overcome with those that have a special emphasis on working on care and that include objectives, duration, resources and evaluation, all taking into account the characteristics and needs presented by the students.

## **KEYWORDS**

Gamification, Early Childhood Education, ADHD, attention, seasons of the year, areas of development.

## ÍNDICE

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| 1. INTRODUCCIÓN.....                                                  | 8  |
| 2. JUSTIFICACIÓN.....                                                 | 8  |
| 3. OBJETIVOS.....                                                     | 12 |
| 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....                                        | 12 |
| 4.1 El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)..... | 12 |
| 4.1.1 Definición.....                                                 | 12 |
| 4.1.2 Características, tipos y criterios diagnósticos.....            | 14 |
| 4.1.3 Epidemiología del TDAH.....                                     | 20 |
| 4.1.4 Tratamiento del TDAH.....                                       | 20 |
| 4.1.5 ACNEAES.....                                                    | 22 |
| 4.1.6 El TDAH en Educación Infantil.....                              | 22 |
| 4.2 La gamificación.....                                              | 24 |
| 4.2.1 Concepto de gamificación.....                                   | 24 |
| 4.2.2 Tipos de Gamificación.....                                      | 25 |
| 4.2.3 Tipos de jugadores.....                                         | 26 |
| 4.2.4 Elementos y características del juego.....                      | 28 |
| 4.2.3 Beneficios e inconvenientes de la Gamificación.....             | 29 |
| 5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN.....                                        | 32 |
| 5.1 Contextualización.....                                            | 32 |
| 5.2    Objetivos.....                                                 | 32 |
| 5.3 Diseño de intervención.....                                       | 33 |
| 5.4 Temporalización.....                                              | 34 |
| 5.5 Metodología.....                                                  | 35 |
| 5.6 Desarrollo de las misiones.....                                   | 36 |
| 5.7 Evaluación de las actividades propuestas.....                     | 52 |
| 5.8 Evaluación del diseño de intervención.....                        | 54 |
| 6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES.....                                    | 55 |
| 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                                    | 59 |
| 8. ANEXOS.....                                                        | 64 |
| ANEXO 1: MEDALLAS.....                                                | 64 |
| ANEXO 2: LOS MESES LOCOS.....                                         | 65 |
| ANEXO 3: PUZLES OTOÑALES.....                                         | 68 |
| ANEXO 4: EN BUSCA DE LA SOMBRA PERDIDA.....                           | 73 |

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| ANEXO 5: BANDEJA SENSORIAL.....         | 75  |
| ANEXO 6: SERIES OTOÑALES. ....          | 75  |
| ANEXO 7: BINGO INVERNAL.....            | 77  |
| ANEXO 8: CÓDIGO SECRETO. ....           | 81  |
| ANEXO 9: EL INTRUSO.....                | 82  |
| ANEXO 10: PINCELADAS INVERNALES.....    | 83  |
| ANEXO 11: ¿QUIÉN ES QUIÉN?.....         | 84  |
| ANEXO 12: LINCE DE LA PRIMAVERA.....    | 88  |
| ANEXO 13: DOMINÓ DE LA PRIMAVERA. ....  | 89  |
| ANEXO 14: ¿CUÁL ES DIFERENTE?.....      | 90  |
| ANEXO 15: MEMORY DEL VERANO. ....       | 91  |
| ANEXO 16: DOBBLE VERANIEGO. ....        | 95  |
| ANEXO 17: PAREJAS VERANIEGAS. ....      | 103 |
| ANEXO 18: ENCUENTRA EL MODELO.....      | 105 |
| ANEXO 19: CADA COSA EN SU ESTACIÓN..... | 108 |
| ANEXO 20: KAHOOT.....                   | 112 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1: <i>Tipos de jugadores.</i> ....                     | 27 |
| Tabla 2: <i>Misiones otoño.</i> ....                         | 36 |
| Tabla 3: <i>Misiones invierno.</i> ....                      | 40 |
| Tabla 4: <i>Misiones primavera.</i> ....                     | 43 |
| Tabla 5: <i>Misiones verano.</i> ....                        | 47 |
| Tabla 6: <i>Actividades finales.</i> .....                   | 50 |
| Tabla 7: <i>Evaluación de actividades.</i> .....             | 53 |
| Tabla 8: <i>Evaluación del diseño de intervención.</i> ..... | 54 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1: <i>Elementos del juego</i> .....                                                   | 28 |
| Figura 2: <i>Habilidades y capacidades que favorecen la Gamificación en la educación.</i> 31 |    |
| Figura 3: <i>Diseño de las misiones</i> .....                                                | 34 |

|                                                          |                                      |
|----------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Figura 4: <i>Temporalización.</i> .....                  | 35                                   |
| Figura 5: <i>Medallas.</i> .....                         | 64                                   |
| Figura 6: <i>Otoño.</i> .....                            | 65                                   |
| Figura 7: <i>Invierno.</i> .....                         | 65                                   |
| Figura 8: <i>Primavera.</i> .....                        | 66                                   |
| Figura 9: <i>Verano.</i> .....                           | 66                                   |
| Figura 10: <i>Meses del año.</i> .....                   | 67                                   |
| Figura 11: <i>Puzle otoño 1.</i> .....                   | 68                                   |
| Figura 12: <i>Puzle otoño 2.</i> .....                   | 69                                   |
| Figura 13: <i>Puzle otoño 3.</i> .....                   | 70                                   |
| Figura 14: <i>Puzle otoño 4.</i> .....                   | 71                                   |
| Figura 15: <i>Puzle otoño 5.</i> .....                   | 72                                   |
| Figura 16: <i>Sombras.</i> .....                         | 73                                   |
| Figura 17: <i>Elementos otoño.</i> .....                 | 74                                   |
| Figura 18: <i>Bandeja sensorial.</i> .....               | 75                                   |
| Figura 19: <i>Figuras que faltan.</i> .....              | 75                                   |
| Figura 20: <i>Plantillas series.</i> .....               | 76                                   |
| Figura 21: <i>Cartón 1.</i> .....                        | 77                                   |
| Figura 22: <i>Cartón 2.</i> .....                        | 77                                   |
| Figura 23: <i>Cartón 3.</i> .....                        | 78                                   |
| Figura 24: <i>Cartón 4.</i> .....                        | 78                                   |
| Figura 25: <i>Cartón 5.</i> .....                        | 79                                   |
| Figura 26: <i>Cartón 6.</i> .....                        | 79                                   |
| Figura 27: <i>Tarjetas bingo.</i> .....                  | 80                                   |
| Figura 28: <i>Tarjetas bingo.</i> .....                  | 80                                   |
| Figura 29: <i>Código secreto.</i> .....                  | 81                                   |
| Figura 30: <i>Ejemplo.</i> .....                         | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Figura 31: <i>Tarjetas dibujos.</i> .....                | 83                                   |
| Figura 32: <i>Plantilla quién es quién.</i> .....        | 84                                   |
| Figura 33: <i>Tarjetas quién es quién y lince.</i> ..... | 85                                   |
| Figura 34: <i>Tarjetas quién es quién y lince.</i> ..... | 86                                   |
| Figura 35: <i>Tarjetas quién es quién y lince.</i> ..... | 87                                   |
| Figura 36: <i>Tablero lince.</i> .....                   | 88                                   |

|                                               |                                      |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------|
| Figura 37: <i>Dominó</i> .....                | 89                                   |
| Figura 38: <i>Ejemplo</i> .....               | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| Figura 39: <i>Cartas memory</i> .....         | 91                                   |
| Figura 40: <i>Cartas memory</i> .....         | 92                                   |
| Figura 41: <i>Cartas memory</i> .....         | 93                                   |
| Figura 42: <i>Cartas memory</i> .....         | 94                                   |
| Figura 43: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 95                                   |
| Figura 44: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 96                                   |
| Figura 45: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 97                                   |
| Figura 46: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 98                                   |
| Figura 47: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 99                                   |
| Figura 48: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 100                                  |
| Figura 49: <i>Cartas dobbble</i> .....        | 101                                  |
| Figura 50: <i>Reverso cartas</i> .....        | 102                                  |
| Figura 51: <i>Figuras verano</i> .....        | 103                                  |
| Figura 52: <i>Figuras verano</i> .....        | 104                                  |
| Figura 53: <i>Encuentra el modelo</i> .....   | 105                                  |
| Figura 54: <i>Encuentra el modelo</i> .....   | 105                                  |
| Figura 55: <i>Encuentra el modelo</i> .....   | 106                                  |
| Figura 56: <i>Encuentra el modelo</i> .....   | 106                                  |
| Figura 57: <i>Encuentra el modelo</i> .....   | 107                                  |
| Figura 58: <i>Plantillas estaciones</i> ..... | 108                                  |
| Figura 59: <i>Plantillas estaciones</i> ..... | 109                                  |
| Figura 60: <i>Figuras verano</i> .....        | 110                                  |
| Figura 61: <i>Figuras verano</i> .....        | 111                                  |
| Figura 62: <i>Ejemplo</i> .....               | 112                                  |

## **1. INTRODUCCIÓN.**

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como finalidad que el alumnado aplique y muestre los conocimientos que se han ido adquiriendo durante el grado de Educación Infantil, completando todas las asignaturas cursadas a lo largo de la carrera. Con todo ello se logra la culminación de los estudios de dicho grado y se consigue el reconocimiento como futuro docente.

Este trabajo supone tratar y profundizar en el tema de la gamificación, centrándose en el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. Todo ello se lleva a cabo a través de una revisión bibliográfica y una serie de reflexiones personales justificadas técnicamente en todo momento. Una vez tratados los dos temas principales, la gamificación y el TDAH, se ofrece un diseño de intervención utilizando dicha temática como metodología en un aula de Educación Infantil, en el que se encuentran los objetivos, temporalización, metodología, recursos, evaluación, etc. El trabajo finaliza con la enunciación de unas conclusiones que pretenden evidenciar lo que aporta este trabajo al conocimiento general.

La elección del tema se debe al interés profesional y personal que despertaron en mí las experiencias que he tenido en el campo de la educación especial y a la alta frecuencia con la que nos encontramos en nuestra trayectoria como maestras con alumnos y alumnas con el diagnóstico de TDAH. Por otro lado, considero que es interesante y positivo utilizar metodologías más cercanas al juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es algo más motivador para los estudiantes. Además, en esta etapa de Educación Infantil, los niños están más ligados al juego, mediante el que van acercándose al aprendizaje, por lo que es buena idea aprovechar esta circunstancia para lograr que el aprendizaje sea más sólido.

## **2. JUSTIFICACIÓN.**

La enseñanza es un término que implica y engloba multitud de funciones que van más allá de la preocupación que surge a la hora de dar los contenidos en el aula debido a que hay muchos contenidos que abordar y poco tiempo para ello. No hay que centrarse solo en la transmisión de la información y en la adquisición de los contenidos

curriculares propuestos, sino también en el desarrollo personal e integral del alumnado atendiendo a sus necesidades y características.

Hoy en día es más común encontrar procesos educativos más tradicionales en los que no se tienen en cuenta las necesidades del alumno, siendo un aprendizaje más pasivo y menos participativo, centrándose más en la figura del docente que en la de los propios alumnos. En cambio, sería más correcto dar protagonismo al alumnado, dejándole participar en su aprendizaje innovando ese enfoque educativo.

En la realidad de un aula se pueden encontrar alumnos bastante heterogéneos en cuanto a sus características físicas, psicológicas y evolutivas. Por este motivo, se debe prestar una atención individual a cada uno de ellos, facilitando el aprendizaje y desarrollo del alumno.

Para ello, sería interesante y beneficioso que el maestro o maestra adquiriera nuevos recursos, estrategias y metodologías, adaptándolos al ritmo de aprendizaje del alumnado y teniendo en cuenta todas sus áreas de desarrollo. De esta forma se establece una educación y enseñanza más innovadora con el fin de potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje, creando una motivación por los contenidos en el alumnado y consiguiendo que dicho aprendizaje sea de mejor calidad.

Una de estas metodologías puede ser la Gamificación, ya que hay estudios e investigaciones que demuestran que es una forma eficaz y eficiente de fomentar un aprendizaje significativo.

La Gamificación consigue aunar el concepto de aprendizaje y el concepto de lúdico de manera que se intenta también despertar en el alumnado las ganas de aprender, de conocer, de aumentar la curiosidad y desarrollar y mejorar habilidades necesarias para el día a día.

Y, como bien indican Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez: “La gamificación puede motivar a los estudiantes a involucrarse en el aula, brindarles a los maestros mejores herramientas para guiar y recompensar a los estudiantes por dar lo mejor de sí mismos en la búsqueda del aprendizaje” (2018, p.71).

Ligado a esto, se puede señalar que el juego es, sin duda, uno de los recursos más motivadores en un aula y por ello se puede aprovechar como una forma de estimular y mejorar el rendimiento del alumnado, además de hacerles partícipes y protagonistas de su propio aprendizaje y potenciar su creatividad. Por lo tanto, la



gamificación, neologismo ampliamente utilizado en el mundo educativo, es una de las raíces de la intervención pedagógica en la etapa.

En este caso, esta intervención está enfocada al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, más concretamente a los alumnos con un diagnóstico de TDAH favoreciendo y estimulando su capacidad de atención a través de la Gamificación. Sin embargo, esta metodología se puede aplicar de igual modo a cualquier tipo de alumnado que se encuentra más disperso, que no muestre interés por aprender,... ya que también les aporta diversos beneficios entre los que se encuentran la mejora de atención, se incentiva su motivación, se fomenta la cooperación y la participación, se crea un clima y un ambiente más positivo en el aula, se fomenta la autonomía, se aprende a gestionar mejor el tiempo, etc.

Actualmente, se pueden encontrar diversas investigaciones e intervenciones sobre la Gamificación llevadas a cabo en el campo de la educación. En general, están demostrando que puede ser una herramienta efectiva y positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de estas investigaciones se observa la beneficiosa utilidad que esta metodología puede aportar y como afirma Sánchez (2015, p.15) es “un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas”.

En otro orden de cosas, como es notorio, al finalizar el Grado de Educación Infantil, el alumnado ha de haber desarrollado una serie de competencias que se corresponden con el título y que se deben reflejar a lo largo del desarrollo de este trabajo.

Las **competencias generales** son las siguientes:

2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-. (Memoria Grado Educación Infantil, 2011, p. 17)

En este trabajo se intenta dar solución a una problemática, la que presenta el alumnado con TDAH, que puede existir en muchas aulas. En primer lugar se analizan las características de la situación y el contexto educativo que se expone y,

en segundo lugar, se aportan ideas, conocimientos y procedimientos que pueden mejorar dicho problema educativo.

**3.** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. (Memoria Grado Educación Infantil, 2011, p. 17)

Se parte de una situación educativa y después de haber observado metodologías que motivan al alumnado en el aprendizaje, se presenta una reflexión sobre la práctica educativa que se lleva a cabo en este trabajo considerando importante el tratar las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo que pueden darse en un aula.

**6.** Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos. (Memoria Grado Educación Infantil, 2011, p. 18)

En este documento se da importancia a ofrecer oportunidades a todo el alumnado, también a los alumnos que presentan Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, con el objetivo de mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de fomentar el respeto y la tolerancia en el alumnado.

Las **competencias específicas** son:

**A.9.** “Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.” (Memoria Grado Educación Infantil, 2011, p. 19)

En este trabajo se presenta un diseño de intervención en el que se aportan recursos y actividades destinados al alumnado que presenta unas dificultades educativas concretas, en este caso, TDAH.

**A.29.** “Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.” (Memoria Grado Educación Infantil, 2011, p. 20)

Es importante tener en cuenta las características que presenta cada alumno y a partir de ahí diseñar unas actividades adaptadas a ellos con el fin de favorecer su desarrollo y mejorar su aprendizaje.

Para concluir, este concepto de Gamificación aun es novedoso en este campo, como ya se ha señalado, pero es necesario que se conozca más, se difunda y extienda con el fin de que se practique más dentro del aula por los diferentes beneficios que puede aportar y más dentro de un aula de Educación Infantil ya que a estas edades su aprendizaje gira en torno al juego y se puede aprovechar de manera favorable como recurso educativo convirtiendo el aprendizaje en un proceso más natural y eficaz.

### **3. OBJETIVOS.**

Con este Trabajo de Fin de Grado se pretende tener en cuenta y conseguir una serie de objetivos a través de los cuales se ha ido diseñando y creando todo el trabajo. Estos objetivos son los siguientes:

- a) Estudiar el TDAH, en particular sus características y su prevalencia en la etapa de Educación Infantil.
- b) Elaborar un diseño de intervención con el fin de dar respuesta a las necesidades del alumnado con TDAH en E.I y favorecer su aprendizaje.
- c) Promover el uso de metodologías educativas innovadoras, en particular la Gamificación, en E.I.

### **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

#### **4.1 El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).**

##### **4.1.1 Definición.**

Es necesario conocer que el trastorno por déficit de atención e hiperactividad forma parte de los trastornos del neurodesarrollo con un alto nivel hereditario o genético y con la implicación de varios factores neuropsicológicos. Dichos factores son los que provocan que el niño o niña presente inatención, hiperactividad e impulsividad.

Este trastorno es un patrón persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad que interfiere con el funcionamiento o el desarrollo, que se manifiesta en

dos o más contextos y aparece antes de los 12 años. (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014)

Pero, también hay que señalar que a lo largo de la historia el trastorno por déficit de atención e hiperactividad ha sido definido por múltiples autores, siendo más completo y mejorado con el paso de los años. Es importante conocer diferentes puntos de vista sobre este concepto como ayuda para comprenderlo mejor.

Uno de los primeros autores en abordar el tema de la atención fue Crichton (1798), quien describe las alteraciones y la incapacidad de atención que ya tenían lugar en el S. XVIII.

Por otro lado una de las primeras descripciones del comportamiento de niños hiperactivos la realizó Heinrich Hoffman en 1845. Más tarde, en 1887, Bourneville hace una descripción de niños que presentaban una inquietud física y psíquica bastante alta, además de una actitud destructiva y leve retraso mental. En 1901, J. Demoor indica la presencia de niños que necesitan moverse constantemente y asociados a una dificultad atencional. Muchos años después, se publicó en la revista británica “Lancet” un artículo de George Still (2001), quien realizó la primera descripción científica de conductas impulsivas y agresivas, de lo que denominaba “defectos del control moral”.

En 1994, se introducen en el DSM-IV tres subtipos que aun se mantienen (presentación combinada, presentación predominante con falta de atención, presentación predominante hiperactivo/impulsiva). Pero la definición del TDAH como un déficit en el control inhibitorio de Barkley (1997) es de las más aceptadas. (Fernández, Piñón Blanco y Vázquez-Justo, 2017)

Uno de los autores más representativos de este concepto es Barkley. El TDAH, “es un trastorno del cerebro ejecutivo que provoca la incapacidad del niño para inhibir o retrasar sus respuestas, para organizar y controlar su atención, su conducta o sus emociones y para hacer frente a las demandas que se le presentan” (Barkley, 2002).

Actualmente la implicación de las funciones ejecutivas en el TDAH está bastante aceptada. Hay que añadir que las niñas y los niños que poseen TDAH muestran diferentes patrones de comportamiento.

Finalmente, se considera de gran importancia realizar un diagnóstico y un tratamiento tempranos de este trastorno, debido al riesgo que puede ocasionar de fracaso

escolar o trastornos psiquiátricos, entre otros. Es necesario añadir que el TDAH tiene también mucha relación con otro tipo de trastornos asociados como la conducta disruptiva, la conducta negativista desafiante, Síndrome de Tourette, trastorno obsesivo compulsivo (TOC), etc. En definitiva, en este diseño de intervención se centra la atención en el TDAH y las características y rasgos que vienen asociadas y que pueden tener lugar durante la etapa de Educación Infantil.

#### **4.1.2 Características, tipos y criterios diagnósticos.**

##### **A) Características de alumnado con TDAH.**

Hace algún tiempo se afirmaba que este trastorno era exclusivo de la infancia y la adolescencia, pero en realidad también persiste en la edad adulta y es en esta etapa donde pueden darse manifestaciones más graves y más dificultades.

Aparte de esto, Pascual-Castroviejo (2008) señala que hay algunas consideraciones sobre que en los hombres hay predominio de la hiperactividad, en cambio en las mujeres predomina el déficit de atención.

Las niñas suelen tener mejor pronóstico a partir de la adolescencia, sin embargo los niños muestran mayor riesgo de sufrir trastornos psicoafectivos o antisociales cuando llegan a la vida adulta.

Por otro lado, existe cierta disparidad en cuanto a edad de inicio de este trastorno durante la infancia, por lo que se ha concretado que aparece antes de los 12 años debido a la dificultad existente para establecer en qué momento se inicia.

Además, los síntomas se pueden dar en dos o más contextos (en casa, en el colegio, en otro tipo de actividades, etc.), pero bien es cierto que dichos síntomas varían en función de la situación y el contexto en el que se encuentren.

Más Pérez (2009) apunta diversas características referidas al alumnado con TDAH, realizando un recorrido desde la primera infancia hasta la adolescencia.

Durante la primera infancia suelen ser niños y niñas que poseen gran inquietud, con dificultad en el control e intolerancia frente a los cambios. A todo esto, va ligado el bajo nivel de tolerancia a la frustración y la irritabilidad, lo que les genera rabietas y berrinches. En muchos de los casos son niños con un comportamiento disruptivo. También comienzan a presentar problemas atencionales cuando se enfrentan a

actividades y tareas largas, con poca estimulación y algo monótonas. En cuanto a las normas, muestran dificultades para seguirlas y no reaccionan bien cuando pierden.

Como continuación de esto, se llega a la segunda infancia, donde presentan mayores dificultades para seguir las órdenes e instrucciones que se les da y para mantenerse en su sitio el tiempo requerido.

Finalmente, en el periodo de la adolescencia, estas dificultades se añaden a las crisis propias de esta etapa, llegando a tener problemas de autoestima.

Por otra parte, muestran un bajo rendimiento académico relacionado con un procesamiento cognitivo lento, una baja capacidad de concentración y atención fluctuante, además de interrumpir a sus compañeros o a los docentes. En general es un alumnado que trae consigo una elevada dificultad en la atención, más concretamente en los tres tipos existentes. Por un lado reflejan complicaciones de atención sostenida, es decir, para mantener la concentración e tareas de tiempo prolongado. Por otro lado, de atención selectiva o lo que es lo mismo dificultades para centrar el foco de atención en una sola tarea o estímulo, rechazando los demás. Pero también presentan problemas de atención dividida, lo que quiere decir que tiene dificultad para prestar atención a varios estímulos a la vez. Por último, es un tipo de alumnado que con frecuencia desemboca en fracaso escolar.

Debido a todas estas características, el alumnado con TDAH suele mostrar tanto problemas de aprendizaje como de adaptación social, escolar y familiar.

Añadir a todo esto, que hay unas características principales que se pueden dar en este alumnado y son las siguientes:

- 1) **Déficit de atención:** no tienen claro a qué tienen que prestar atención y a qué no, suelen ser desorganizados, presentan las tareas incompletas, con dificultades de atención dividida.
- 2) **Hiperactividad e impulsividad:** no consigue permanecer quieto, se inmiscuye en conversaciones ajenas, no escucha ni presta atención, no respeta los tiempos y tiene acciones incontrolables.
- 3) **TDAH combinado:** este es el más común.

La forma de presentación de los síntomas del TDAH cambia a lo largo del proceso madurativo, que su frecuencia e intensidad varía según la edad y el sexo. (Barkley, 1990, 1997 Hinshaw, 1994 (citado por Amador, Forns y Martorell, 2001))

Según Amador et al. (2001), los profesores han informado que los síntomas de déficit de atención aumentan durante la etapa de Educación Primaria con escasa diferencia entre los seis y los 12 años. Sin embargo, también hay que señalar que los síntomas pueden comenzar a aparecer durante la etapa de Educación Infantil en muchos casos.

## **B) Criterios diagnósticos.**

Principalmente hay que centrarse en el criterio de clasificación que establece el DSM 5, en el que la Asociación Americana de Psiquiatría (2014, p. 33) afirma que el TDAH es:

**A.** Patrón persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad que interfiere con el funcionamiento o el desarrollo, que se caracteriza por (1) y/o (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 las actividades sociales y académicas/laborales:

**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 y adultos (17 y más años de edad), se requiere un mínimo de cinco 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 (p. ej., se pasan por alto o se pierden detalles, el trabajo no se lleva a cabo con precisión).
- b. Con frecuencia tiene dificultades para mantener la atención en tareas o actividades recreativas (p. ej., tiene dificultad para mantener la atención en clases, conversaciones o la lectura prolongada).

- c. Con frecuencia parece no escuchar cuando se le habla directamente (p. ej., parece tener la mente en otras cosas, incluso en ausencia de cualquier distracción aparente).
  - d. Con frecuencia no sigue las instrucciones y no termina las tareas escolares, los quehaceres o los deberes laborales (p. ej., inicia tareas pero se distrae rápidamente y se evade con facilidad).
  - e. Con frecuencia tiene dificultad para organizar tareas y actividades (p. ej., dificultad para gestionar tareas secuenciales; dificultad para poner los materiales y pertenencias en orden; descuido y desorganización en el trabajo; mala gestión del tiempo; no cumple los plazos).
  - f. Con frecuencia evita, le disgusta o se muestra poco entusiasta en iniciar tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido (p. ej., tareas escolares o quehaceres domésticos; en adolescentes mayores y adultos, preparación de informes, completar formularios, revisar artículos largos).
  - g. Con frecuencia pierde cosas necesarias para tareas o actividades (p. ej., materiales escolares, lápices, libros, instrumentos, billetero, llaves, papeles del trabajo, gafas, móvil).
  - h. Con frecuencia se distrae con facilidad por estímulos externos (para adolescentes mayores y adultos, puede incluir pensamientos no relacionados).
  - i. Con frecuencia olvida las actividades cotidianas (p. ej., hacer las tareas, hacer las diligencias; en adolescentes mayores y adultos, devolver las llamadas, pagar las facturas, acudir a las citas).
- 2. Hiperactividad e impulsividad:** 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/laborales:
- Nota:** Los síntomas no son sólo una manifestación del comportamiento de oposición, desafío, hostilidad o fracaso para comprender tareas o instrucciones. Para adolescentes mayores y



adultos (a partir de 17 años de edad), se requiere un mínimo de cinco síntomas.

- a. Con frecuencia juguetea con o golpea 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 (p. ej., se levanta en la clase, en la oficina o en otro lugar de trabajo, o en otras situaciones que requieren mantenerse en su lugar).
- c. Con frecuencia corretea o trepa en situaciones en las que no resulta apropiado. (Nota: En adolescentes o adultos, puede limitarse a estar inquieto.)
- 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” (p. ej., es incapaz de estar o se siente incómodo estando quieto durante un tiempo prolongado, como en restaurantes, reuniones; los otros pueden pensar que está intranquilo o que le resulta difícil seguirlos).
- f. Con frecuencia habla excesivamente.
- g. Con frecuencia responde inesperadamente o antes de que se haya concluido una pregunta (p. ej., termina las frases de otros; no respeta el turno de conversación).
- h. Con frecuencia le es difícil esperar su turno (p. ej., mientras espera en una cola).
- i. Con frecuencia interrumpe o se inmiscuye con otros (p. ej., se mete en las conversaciones, juegos o actividades; puede empezar a utilizar las cosas de otras personas sin esperar o recibir permiso; en adolescentes y adultos, puede inmiscuirse o adelantarse a lo que hacen otros).

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

**C.** Varios síntomas de inatención o hiperactivo-impulsivos están presentes en dos o más contextos (p. ej., en casa, en la escuela o en el trabajo; con los amigos o parientes; en otras actividades).

**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 (p. ej., trastorno del estado de ánimo, trastorno de ansiedad, trastorno disociativo, trastorno de la personalidad, intoxicación o abstinencia de sustancias).

### **C) Tipos.**

Se pueden hacer dos grupos en cuanto a los tipos de TDAH existentes.

El primer grupo se establece de la siguiente manera según el DSM-5 (APA, 2014, p. 36):

- **Presentación combinada:** si se cumplen el Criterio A1 (inatención) y el Criterio A2 (hiperactividad-impulsividad) durante los últimos 6 meses.
- **Presentación predominante con falta de atención:** si se cumple el Criterio A1 (inatención) pero no se cumple el Criterio A2 (hiperactividad-impulsividad) durante los últimos 6 meses.
- **Presentación predominante hiperactiva/impulsiva:** si se cumple el Criterio A2 (hiperactividad-impulsividad) y no se cumple el Criterio A1 (inatención) durante los últimos 6 meses.

El segundo grupo se fundamenta en función de la gravedad actual, según el DSM-5 (APA, 2014, p. 36):

- **Leve:** Pocos o ningún síntoma están presentes más que los necesarios para el diagnóstico, y los síntomas sólo producen deterioro mínimo del funcionamiento social o laboral.
- **Moderado:** Síntomas o deterioros funcionales presentes entre “leve” y “grave”.
- **Grave:** Presencia de muchos síntomas aparte de los necesarios para el diagnóstico o de varios síntomas particularmente graves, o los síntomas producen deterioro notable del funcionamiento social o laboral.

### **4.1.3 Epidemiología del TDAH.**

El TDAH es un trastorno relativamente común. Las estimaciones de su prevalencia varían, dependiendo, en gran medida, de las técnicas de diagnóstico y de la edad y naturaleza de la población estudiada.

Estudios epidemiológicos recientes han aportado una prevalencia a nivel mundial de 8% a 12% en niños y adolescentes y de 1.2% a 7.3% en adultos.

En la actualidad se tiene el conocimiento que de cada 100 niños en edad escolar, de 3 a 5 presentan TDAH, mientras que en la adolescencia se reportan diferencias por sexo, ya que de 100 hombres adolescentes de 1 a 6 lo presentan, y de 100 mujeres adolescentes de 1 a 2 lo presentan. En hermanos de niños con TDAH se ha encontrado que tienen un riesgo dos veces mayor de presentarlo. En general aparece más en niños (2:1). (Vásquez, Cárdenas, Feria, Benjet, Palacios y de la Peña, 2010, p.14)

### **4.1.4 Tratamiento del TDAH.**

Se pueden diferenciar dos tipos de tratamiento, el farmacológico y el psicológico-educativo.

Según Rodillo (2015), todo tratamiento debe tener una serie de objetivos medibles de la efectividad del mismo.

**El tratamiento farmacológico** se basa en agentes o estímulos que afectan a los neurotransmisores, concretamente la dopamina y la noradrenalina, implicados en las expresiones psicopatológicas del TDAH, como por ejemplo psicoestimulantes, antidepresivos y antihipertensivos.

La AAP recomienda el tratamiento farmacológico en primera opción en los adolescentes con TDAH. En cambio, la Guía NICE (National Institute for Health and Clinical Excellence) no lo recomienda para menores de 5 años o en caso de únicamente sospecha de TDAH. Añade que la administración se realice junto con terapias psicológicas (entrenamiento conductual a padres e intervenciones escolares,...) y que debe ser elegido en función de la existencia de comorbilidad, tolerancia a efectos adversos, contraindicaciones, etc.

Como se ha dicho antes, la AAP recomienda este tratamiento. En primer lugar el uso de psicoestimulantes por su gran efectividad en disminuir los síntomas del TDAH, como el metilfenidato, lo que hace que aumente el nivel de dopamina. En segundo lugar

se encuentra la atomoxetina, que funciona como inhibidor selectivo de la recaptación de la noradrenalina y es menos adictivo.

Según Rodillo (2015), lo más recomendable es comenzar el tratamiento con un psicoestimulante de corta duración y a bajas dosis para luego poder ajustarlo atendiendo a la respuesta.

Por otra parte, ya proponía Barkley (1994) un enfoque destinado al desarrollo de la inhibición conductual como forma de acceder a la autorregulación, es decir, la capacidad que tiene el niño para detener la respuesta emitida ante un estímulo determinado, evitando las distracciones y llegando a una respuesta más adecuada.

Como conclusión, en ningún momento se debe olvidar que el fin de dichos fármacos es ayudar a que el alumnado obtenga mayor concentración para que pueda trabajar y reducir sus elevados niveles de actividad, mejorando su rendimiento y conducta. Sin embargo, hay que tener en cuenta que hay una parte de esta población que no responde a la medicación dada o simplemente no la toleran.

Abordando el **tratamiento psicoeducativo**, es importante diferenciar por un lado la psicoterapia, por otro el tratamiento cognitivo-conductual y por último el neurofeedback. Como afirman Loro-López, Quintero, García-Campos, Jiménez-Gómez, Pando, Varela-Casal, Campos y Correas-Lauffer (2009, p.260):

- La **psicoterapia** se aplica para intervenir sobre síntomas asociados a los trastornos comórbidos que influyen en el funcionamiento del alumno. En algunas circunstancias es necesaria en momentos puntuales, pero en otros casos se requiere que sea más intensa. Además de esto, se pueden producir cambios en algunos comportamientos debido a la modificación de otros, generando un aumento de los refuerzos del entorno.
- **Tratamiento conductual:** esta terapia expone que es posible modificar el comportamiento trabajando directamente sobre él a través de asociaciones adecuadas. Su justificación es que las cosas que hacemos las realizamos en función de las consecuencias recibidas. El objetivo, por tanto, es conseguir manejar las consecuencias de la conducta con el fin de aprender cómo se deben hacer las cosas.

El alumnado que realiza esta terapia logra diversos efectos positivos como por ejemplo un aumento de la atención, mejora del rendimiento académico,

mayor autocontrol motor, una mejor interacción social, reducción del estrés familiar y mejor ambiente en clase, etc. Las técnicas que se emplean reciben el nombre de técnicas operantes.

- **Tratamiento cognitivo:** actualmente se suele combinar las intervenciones cognitivas con las conductuales. Este tratamiento tiene como objetivo trabajar con los procesos cognitivos y mentales, encargados de regular la conducta para conseguir que el alumno sea autónomo y posea un mayor autocontrol. Es fundamental el lenguaje interno, como bien aportaron Vygotsky y Luria, ya que el lenguaje es un medio para comunicarnos con nosotros mismos con el fin de controlar nuestra propia conducta.

El tratamiento cognitivo-conductual se basa en realizar intervenciones centradas en la familia, pero también otras centradas en el niño.

- Con el **neurofeedback** se trata de realizar un registro de la actividad eléctrica del cerebro mediante un entrenamiento individualizado para lograr una modificación en el patrón electroencefalográfico característicos de los pacientes de TDAH.

#### **4.1.5 ACNEAES.**

Cabe mencionar que actualmente, desde 2017, según la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa, las personas diagnosticadas con TDAH ya no pertenecen al grupo de los Alumnos con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE), sino que se les ha incluido en el grupo de los Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, lo que significa que son estudiantes que necesitan una atención educativa diferente de la ordinaria.

#### **4.1.6 El TDAH en Educación Infantil.**

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad se ha convertido en los últimos años en uno de los problemas de neurodesarrollo más diagnosticados en la población infantil. Debido al aumento de casos y la relevancia que está teniendo en el ámbito educativo, entre otros, es importante tratar esta problemática para saber atender también al alumnado que presenta estas características y facilitarle el aprendizaje. Como indica el Centers for Disease Control and Prevention, 2013 (Protocolo de Coordinación del TDAH, 2016), este aumento de casos puede ser a causa de una mayor sensibilización de las familias y profesionales educativos y sanitarios. Bien es cierto que

no se aconseja diagnosticar antes de los seis años, debido a los factores y desarrollo madurativo de cada niño. A pesar de ello, no hay que ignorarlo porque es esencial poner una atención especial en esta etapa de Educación Infantil, ya que se pueden lograr muchas mejoras y progresos al detectarlo desde tan temprano.

Así, Valero (2013), afirma en su tesis que también se puede observar a niños y niñas de edades tempranas que muestran niveles de inatención o niveles de hiperactividad-impulsividad irregularmente elevados para su edad.

En diferentes investigaciones se demuestra claramente que el trastorno está presente en edades preescolares en un porcentaje significativo de niños y niñas.

Debido a las dificultades de diagnóstico en edad preescolar, se estima que: “El 70-80% de los niños preescolares con TDAH continúan presentando el trastorno durante la edad escolar y el 59-67% de estos niños continuarán teniendo síntomas significativos durante la adolescencia” (Marín-Méndez et ál., 2017, p.488).

Estos mismos autores han encontrado en su investigación una asociación entre el TDAH y las dificultades en el aprendizaje global, de manera que la prevalencia de estos trastornos del aprendizaje en niños y niñas con TDAH es más elevada que en la población general.

Después de observar diferentes estudios publicados, como el de Rodríguez-Molinero (Protocolo de Coordinación del TDAH, 2016) y otros estudios y opiniones de diversos autores, se podría señalar que los resultados se encuentran entre el 1% y el 24% de la población infantil. Muchos de ellos, se sitúan más entre el 4% y el 8% en edad escolar, ya que este autor demostró una prevalencia de 6,6% en Castilla y León.

Además de todo esto, hay autores, como Pérez Álvarez (2014), que defienden que la medicación no es la solución, es decir, que el TDAH es un problema escolar y el niño o niña debe aprender a regular su atención y actividad según el contexto o las tareas ante las que se encuentra y no vivir medicado continuamente.

En conclusión, aunque no se debe hacer un diagnóstico de TDAH antes de los seis años debido a que los sujetos se encuentran en edades de desarrollo y cambios propios y comunes en este periodo, sí es necesario que el equipo docente esté preparado y conozca las características y formas de intervención. De esta forma se podrán

reconocer a los alumnos o alumnas que pueden ser probables TDAH en la etapa escolar y atender sus necesidades y trabajar en sus dificultades de manera anticipada.

Adelantarse al agravamiento de la inatención o la hiperactividad se convierte en una cuestión estratégica porque una intervención temprana a estas edades puede ser muy beneficiosa para el alumnado favoreciendo su progreso y desarrollo posterior y minimizando las dificultades que pueda tener ahora y más adelante en diferentes áreas y ámbitos de su vida.

## **4.2 La gamificación.**

### **4.2.1 Concepto de gamificación.**

La Gamificación proviene del sustantivo inglés “gamification”, del cual forma parte la palabra “game” que significa juego. Por esta razón se entiende que el juego está implicado significativamente en este concepto.

Dicho término se está haciendo cada vez más visible y utilizado en diferentes áreas y ámbitos, como el empresarial o el educativo.

Diversos autores han dado una definición de este concepto. Entre ellos, Marín-Díaz (2015, p.1), que señala que la Gamificación es:

Una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La Gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos.

Muy unida a esta definición se encuentra la que aporta Gaitán (2013, p.1), según la cual: “Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”.

Hunter (citado por Sánchez-Rivas y Pareja-Prieto, 2015), añadía que este término hace referencia a la acción de convertir en un juego aquello que no lo es, es

decir, en la Gamificación se utilizan técnicas y elementos de los juegos en situaciones y contextos que no son lúdicos.

Por último, Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez (2018), señalan que el fin de las estrategias de Gamificación educativa es conseguir la motivación intrínseca del alumnado, es decir, se potencia el deseo y las ganas por seguir aprendiendo a través de la atención e interacción que ofrece el método lúdico utilizando recompensas, logros, etc.

Por lo tanto, recogiendo las aportaciones de los autores citados, entre otros, la Gamificación tiene los siguientes rasgos:

- Es una herramienta fundamental para aumentar la motivación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrolla de forma más eficaz las capacidades y habilidades de los estudiantes.
- Permite cambiar y experimentar reglas, emociones y diferentes roles.

En conclusión, a través de la Gamificación se pretende presentar actividades más llamativas y entretenidas, que no supongan un esfuerzo para el alumnado, sino que sea una actividad activa y dinámica, en la que los alumnos y alumnas sean los protagonistas y estén totalmente involucrados.

Para ello, se utilizan técnicas y características del juego, creando diferentes situaciones, estableciendo una serie de reglas y facilitando una retroalimentación continua. Además de todo esto, los jugadores deben tomar sus propias decisiones y enfrentarse a nuevos retos, y es importante que se les reconozcan los logros.

En definitiva, se trata de favorecer y optimizar el aprendizaje del alumnado a través de la diversión al mismo tiempo que se van alcanzando los objetivos fijados y se crea una experiencia motivadora y significativa.

#### **4.2.2 Tipos de Gamificación.**

Hay que considerar que existen diferentes categorías o tipos de Gamificación. Una de estas clasificaciones es la que Werbach y Hunter (2012) proponen, diferenciando los siguientes tipos:

- **Gamificación interna:** el objetivo es lograr una mejora de la motivación dentro de la institución en la que se quiere realizar.



- **Gamificación externa:** la idea es conseguir que el alumnado se involucre en el contexto de la asignatura, de los contenidos y de compañerismo con el fin de mejorar las relaciones.
- **Cambio de comportamiento:** se pretende crear y fomentar nuevos hábitos y metodologías en la educación, ofreciendo diferentes tipos de aprendizaje y disfrutando durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.2.3 Tipos de jugadores.**

La aplicación de la Gamificación tiene que hacerse de forma adecuada y para ello hay que conocer las características de los jugadores que van a participar en el proyecto a la hora de planificar y desarrollar las actividades.

Para ello, Bartle (1996) realizó una clasificación del perfil del jugador atendiendo a la personalidad y a los comportamientos de este (Ver Tabla 1). En esta tabla se exponen los cuatro tipos de jugadores planteados por Bartle, y, a continuación se añaden los tipos que Valderrama (2015) aporta.

**Tabla 1:** *Tipos de jugadores.*

| <b>TIPOS DE JUGADORES</b> |                                                                                                                                                                        |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Triunfadores              | Actúan movidos por la consecución y logro de los objetivos propuestos en el juego. Se caracterizan por ser muy competitivos y por sus deseos de ganar en todo momento. |
| Socializadores            | Consideran el juego como una oportunidad para relacionarse e interactuar con otros y sienten placer por jugar con los demás.                                           |
| Exploradores              | Su motivación en el juego es descubrir nuevas cosas, la curiosidad y la experiencia que les aporta.                                                                    |
| Asesinos                  | Buscan siempre la victoria y sienten mayor placer si eso significa derrotar a los adversarios. Les gusta que sus triunfos sean reconocidos.                            |
| Luchadores                | Su motivación es superar los retos y lograr los objetivos propuestos, pudiendo ir viendo su progreso.                                                                  |
| Hedonistas                | Les gusta jugar por entretenimiento y diversión, para pasar el rato sin prisas ni esfuerzos.                                                                           |
| Controladores             | Son personas que rechazan los cambios y la incertidumbre, necesitan tener un orden, seguridad y todo planificado.                                                      |
| Constructores             | Juegan porque les gusta ganar, pero sin machacar a los demás. Prefieren hacerlo en equipo y compartir información.                                                     |
| Llaneros solitarios       | Prefieren jugar solos para demostrar que son autosuficientes y pueden tomar sus propias decisiones.                                                                    |
| Caballeros andantes       | Son jugadores que les gusta ayudar a los demás y se guían por causas justas.                                                                                           |
| Cazarrecompensas          | Su motivación son los premios y recompensas, acumularles y coleccionarles, y se niegan a perder todo lo conseguido.                                                    |

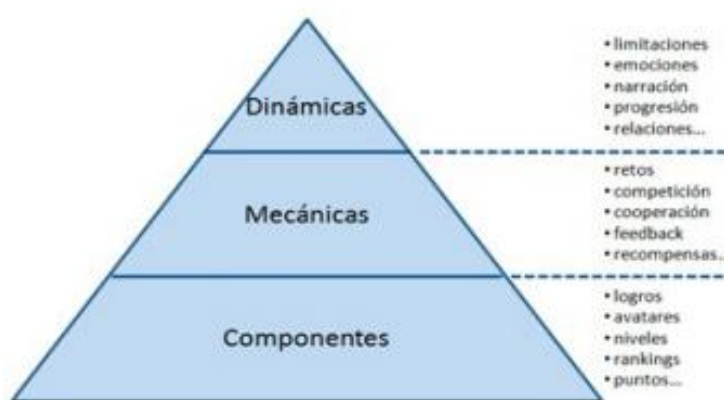
Elaboración propia

#### 4.2.4 Elementos y características del juego.

Una vez que ya se ha definido en qué consiste la Gamificación, es importante contemplar una serie de elementos que se deben tener en cuenta a la hora de generar y desarrollar actividades gamificadas.

Por un lado, Werbach y Hunter (citado por Ortiz-Colon, Jordán y Agreda, 2018) establecen tres elementos para gamificar: las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

**Figura 1:** Elementos del juego



Fuente: Alejaldre y García Jiménez (2016)

En la base de la pirámide se encuentran los **componentes**, que son los recursos y herramientas que se van a utilizar en el diseño de la actividad, es decir, son aquellos que estructuran un juego.

En el siguiente nivel están las **mecánicas** de juego, que son partes importantes del juego. Se tratan de los retos, reglas, el funcionamiento que va a tener el juego y las herramientas que el diseñador utiliza para diseñar y crear las experiencias. Además es lo que va a determinar las emociones que se generen en el alumnado

Por último, las **dinámicas**, situadas en la cúspide de la pirámide, son las que están relacionadas con las emociones resultado de las mecánicas, la motivación del estudiante y la razón de su deseo por participar en la actividad.

Dentro de cada uno de estos elementos se encuentran recogidos los aspectos que se pueden establecer, diseñar y modificar en la creación del juego (Ver Figura 1).

Además está la posibilidad de poder ir variándoles durante el desarrollo del juego en función de la actitud, motivación y resultados que se observen en el alumnado.

En el proceso de Gamificación es fundamental establecer los elementos y características que va a tener el juego. Primero hay que tener en cuenta los objetivos que se pretenden conseguir con el juego, es decir, el fin último que se quiere alcanzar. Después hay que determinar las conductas que se desea que realicen los alumnos y alumnas para llegar a los objetivos propuestos, así como las formas de conseguir dicha conducta y las recompensas que se van a utilizar y obtener. A continuación, conocer a los jugadores que van a participar y a los que va dirigida la actividad.

Para llevar a cabo todo el proceso, hay que tener en cuenta las características de todo el alumnado, crear un feedback continuo, mantener la motivación de los jugadores para seguir con la actividad y que haya una progresión, de forma que el juego cuente con diferentes niveles de dificultad y duración, buscando un término medio donde el reto sea alcanzable sin que sea demasiado difícil para que el alumno no deje el juego por no conseguirlo ni tampoco fácil para que no pierda la motivación, además de exponer diversas experiencias para evitar que sea monótono. En definitiva, hay que atender las diferentes variables para desarrollar una programación adecuada y ajustada al alumnado al que va dirigida. Sin embargo, no hay que olvidar la presencia de una buena estética que logra que el juego sea más llamativo, atractivo y gratificante a la vista del alumno.

#### **4.2.3 Beneficios e inconvenientes de la Gamificación.**

Actualmente sigue habiendo polémica en cuanto al uso de videojuegos aplicados a la educación. Algunas personas lo ven como algo innovador y lucrativo, mientras que otros lo consideran como algo negativo en la educación de los niños y niñas. De hecho, son muchos los autores que han expuesto diversos beneficios y oportunidades que la Gamificación puede ofrecer en el campo educativo.

##### **➤ Beneficios y ventajas.**

Practicar la Gamificación en un aula puede ser muy beneficioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje y para un desarrollo más eficaz si se aplica de forma adecuada y teniendo en cuenta las características del alumnado. Iquise y Rivera (2020) mencionan algunas ventajas que aporta esta metodología:

- Las clases son más dinámicas.

- Fomenta una retroalimentación positiva.
- Promueve el triunfo y la perseverancia.
- Desarrolla diferentes habilidades tecnológicas, sociales y de comportamiento.
- Estimula el aprendizaje, haciendo que el alumnado se desempeñe mejor en las tareas.
- Incrementa la curiosidad y las ganas de descubrir y explorar.
- Permite al alumnado mejorar al poder ver su progreso.
- El error forma parte del aprendizaje, siendo algo positivo gracias al feedback.
- Aumenta la participación por parte del alumnado.

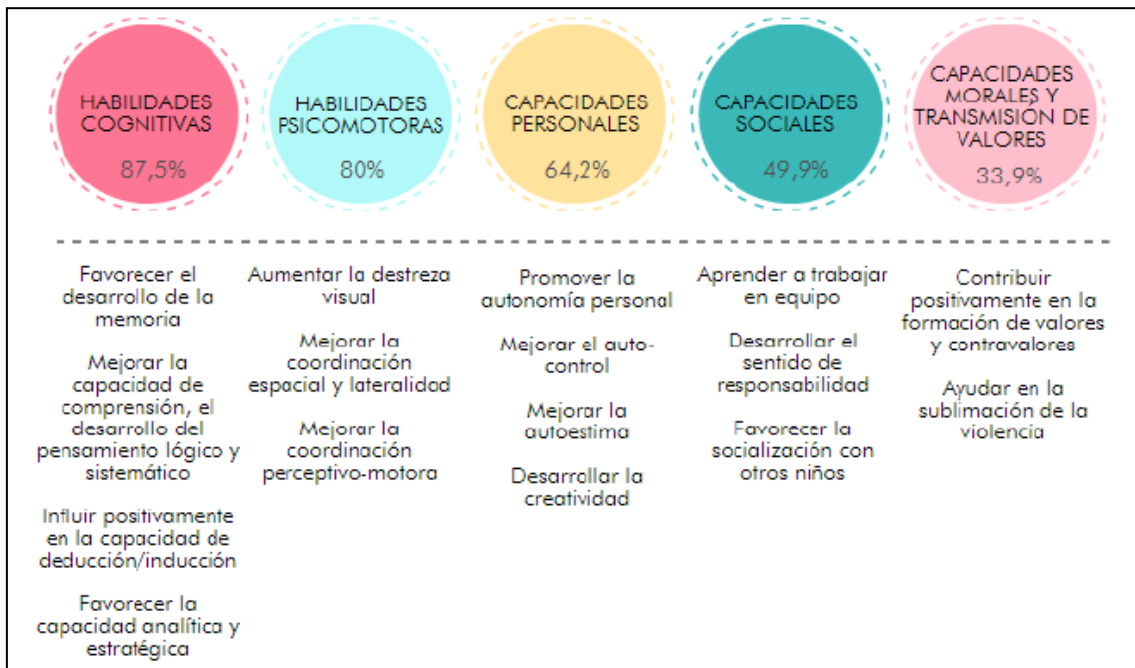
A estas ventajas, se añaden las que otros autores, como Garasa y Borrás Gené (2015), han recogido:

- Trabaja la toma de decisiones, fomentando la creatividad y la imaginación, y la capacidad de solucionar problemas.
- Aumenta la motivación y el interés por el estudio y el aprendizaje.
- Fomenta al respeto a los demás, la comunicación, el compañerismo y la cooperación.
- Afianza conocimientos y prepara para la vida.
- Facilita una retroalimentación constante.
- Es un aprendizaje más significativo.

Hamari y Koivisto (2013) realizaron un estudio en el que incluyen que la Gamificación puede influir en el comportamiento de las personas, produciendo y creando experiencias y logrando una mayor motivación en los sujetos.

También hay autores, como Gómez y Assis (2012) que han comprobado que los más pequeños que han estado en contacto con estos métodos saben socializar mucho mejor que los que no han estado en contacto. Además se ha podido observar que, utilizado como herramienta educativa, influye positivamente en el desarrollo de diversas capacidades y habilidades y en la transmisión de valores (Ver Figura 2).

**Figura 2:** *Habilidades y capacidades que favorecen la Gamificación en la educación.*



Fuente: Rodríguez (2015)

➤ **Desventajas o inconvenientes.**

A pesar de todos los beneficios que puede aportar la Gamificación a la educación, también hay que tener en cuenta las dificultades que pueden surgir.

Por un lado se encuentran los gastos en formación y en material, entre otros. Y por otro lado, el tiempo puede excederse y también es posible que el proyecto que se ha diseñado resulte demasiado sencillo o muy complejo y esto ocasione una pérdida de motivación en el alumnado, junto con un estado de frustración que se crea hacia el juego. También puede ocurrir que el juego les empiece a aburrir si solo nos centramos en los elementos y no se crean experiencias de juego. Además, hay que tener en cuenta que algunos jugadores pueden realizar comportamientos o acciones imprevistas, por lo que hay que intentar anticiparse y contar con ello. Asimismo es importante lo que Borrás Gené afirma: “No todos los premios son divertidos ni todo lo premiable es divertido” (2015, p. 30).

La misma importancia tienen las malas conductas que pueden darse en algunos de los jugadores, la adicción, la agresividad, las conductas antisociales, algún trastorno médico, la impulsividad que afecta a la reflexión y hace que el alumno se precipite, la competitividad y el recurrir a la mentira para continuar participando en el juego, entre

otros inconvenientes que tiene aplicar la Gamificación en niños y niñas si no se hace un uso responsable y adecuado de ella.

En definitiva, la puesta en práctica de esta metodología fomenta la innovación en el aula oponiéndose a la educación tradicional que se conserva aun en algunos lugares. Asimismo, está demostrado por diversos autores que la Gamificación ofrece múltiples beneficios debido a la gran carga psicológica que tienen los elementos que la componen. De este modo, se consigue que el alumnado mantenga la atención durante más tiempo, colabore y participe más en las actividades y se favorece su aprendizaje, así como diversas capacidades y habilidades, gracias a la información que va recibiendo y adquiriendo durante todo el proceso.

Sin embargo, no hay que perder de vista las desventajas que pueden aparecer también y para que esta posibilidad sea menor, hay que diseñar las actividades teniendo en cuenta todos los aspectos que pueden influir, supervisar el proceso en todo momento y modificar los elementos que sean necesarios.

## **5. DISEÑO DE INTERVENCIÓN.**

### **5.1 Contextualización.**

Este diseño de intervención está pensado para ayudar a mejorar la capacidad de atención del alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, concretamente los alumnos con TDAH, que pueden encontrarse en un aula de Educación Infantil. En concreto está diseñado para el segundo ciclo de Educación Infantil, en torno a los 3-4 años.

Cabe señalar que aunque sea un diseño centrado en alumnos con TDAH, son actividades que también sirven para el resto del alumnado.

### **5.2 Objetivos.**

#### **Objetivo general:**

Mejorar la capacidad de atención, concentración, memoria, persistencia y atención sostenida del alumnado con TDAH escolarizado en Educación Infantil.

#### **Objetivos específicos:**

- a) Identificar y clasificar los meses del año y las estaciones con sus elementos característicos.

- b) Favorecer la rapidez, agudeza y discriminación visual y óculo-motriz aumentando el sentido de la observación.
- c) Desarrollar el pensamiento lógico y los conceptos lógico-matemáticos y mejorar la resolución de problemas.
- d) Estimular las nociones y habilidades espaciales y la lateralidad.
- e) Potenciar las habilidades motoras, la motricidad fina, la pinza y el trazo.
- f) Fomentar las habilidades interpersonales, sociales y el control emocional.
- g) Desarrollar el lenguaje, la comunicación y la expresión oral y ampliar el léxico y vocabulario.
- h) Reforzar la capacidad de identificar, diferenciar y establecer relaciones entre elementos iguales y diferentes.

### **5.3 Diseño de intervención.**

Esta intervención destinada a la mejora de la atención está centrada en trabajar las estaciones del año. Se va a dividir en 4 etapas, y en cada una de ellas se van a abordar diferentes misiones o retos, relacionados con los objetivos establecidos de la intervención.

Cada una de estas etapas se corresponde con una estación, de tal forma que se trabajarán diferentes conceptos a la vez que se pretende mejorar la atención. Después de pasar por todas las estaciones, se llevará a cabo una prueba final abordando todas las estaciones en conjunto.

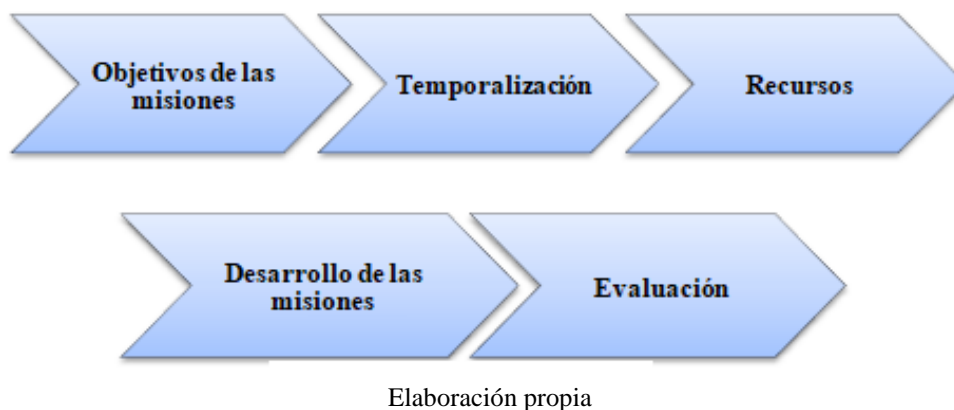
El alumnado se enfrentará a una serie de retos y misiones que irán desbloqueando según avancen y superen las pruebas y juegos. Durante toda esta aventura aparecerá el árbol de las estaciones, siendo el encargado de guiar a los jugadores por todas las estaciones. Dentro de ellas, también aparecerán los protagonistas de cada una, quienes avisarán a los participantes de los problemas que están sucediendo en cada estación y cómo pueden ayudarles. Con cada misión superada, se consiguen una serie de puntos (10 puntos por cada reto conseguido) que se acumulan para, al final, obtener la medalla de “Superhéroes del tiempo” (Ver Anexo 1).

Todo esto se irá sucediendo a través de la creación de una presentación web que se puede generar por ejemplo en Genially, semejante a un escape room. Dentro de ella aparecerán tanto las misiones, como los personajes de cada estación y los mensajes que les irán llegando a los jugadores durante toda la aventura.



Dentro de cada una de las misiones y retos planificados se integran una serie de apartados (Ver Figura 3) que se tratarán más adelante.

**Figura 3:** *Diseño de las misiones*



#### **5.4 Temporalización.**

La intervención propuesta se va a extender a lo largo de todo el curso escolar, abordando las estaciones del año en el orden en el que aparecen durante el curso.

Cada estación está compuesta por cinco misiones o retos. De esta forma, se realizarán entre una o dos misiones al mes, excepto en la estación de verano, que se llevarán a cabo durante todo el mes de junio. Al finalizar todas las estaciones, se pasará por la prueba final, la cual consiste en la superación de dos pruebas en las que se mezclan los elementos vistos de todas las estaciones. Por lo tanto, el calendario quedará de la siguiente manera. (Ver Figura 4)

**Figura 4:** Temporalización.



Elaboración propia

Además, es necesario indicar que este diseño y esta temporalización está elaborada de esta manera, pero el docente es quien decidirá cuando llevarlo a cabo y puede modificarlo si así lo considera, teniendo en cuenta las características del alumnado y en qué momento será más beneficioso completar cada misión.

### **5.5 Metodología.**

La metodología que se puede encontrar en este proyecto es variada, teniendo en cuenta diversos aspectos.

Este diseño de intervención se centra en una metodología participativa, siendo imprescindible una participación continua y constante del alumnado debido a que se pueden lograr mejores resultados cuando los escolares están totalmente implicados en las actividades propuestas, favoreciendo su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se pretende que sea una metodología activa, teniendo como principal protagonista al alumnado, brindándole la oportunidad de ser el impulsor y responsable de su propio aprendizaje.

Es importante indicar que también se basa en un aprendizaje a través del juego, convirtiéndose en una forma más llamativa para el alumnado, siendo actividades más prácticas, dinámicas, motivadoras y divertidas. En todo momento se persigue que el aprendizaje se centre en el desarrollo de los estudiantes. Mediante el juego se facilita el aprendizaje y se logra trabajar de manera más sencilla y efectiva, además de ser un método que permite experimentar, tomar decisiones, socializar y disfrutar mientras se aprende.

A todo esto hay que añadir que es una metodología cooperativa, buscando que el alumnado se relacione, aprenda a trabajar en equipo y se fomente la inclusión de todos los escolares. Por este motivo esta intervención está diseñada para poder realizar las actividades de forma grupal aprovechando los grupos de clase ya establecidos.

Otro dato que hay que tener en cuenta es que se debe intentar trabajar la atención más a menudo, para que se logre una progresión positiva en el alumno. También es favorable que las actividades no sean de larga duración, ya que la atención va disminuyendo con el paso del tiempo.

Algunos de los retos propuestos son sencillos y más rápidos que otros, aunque en general todos pueden repetirse otros días o en otras sesiones porque pueden observarse diferentes resultados y en cada una de las ocasiones la experiencia personal puede variar. De igual manera, las actividades se pueden llevar a cabo con diversas temáticas y contenidos, en esta ocasión está centrada en las estaciones del año, pero se puede llevar a otros temas.

Finalmente, es fundamental conocer la opinión, sensaciones y sentimientos del alumnado, por lo que sería beneficioso dedicar un tiempo para preguntarles cómo se han sentido en cada una de las actividades o cuál es la experiencia que se han llevado para conocer si les gusta o no, si se está logrando una mejora y un aprendizaje, qué aspectos se pueden modificar o mejorar, etc. Por consiguiente, al ser los alumnos los destinatarios es esencial conocer todo esto para lograr mejores resultados.

### 5.6 Desarrollo de las misiones.

Como se ha indicado anteriormente, cada una de las misiones se va a desarrollar y explicar en profundidad y de forma más detallada, incluyendo los materiales necesarios para su realización, la duración aproximada que pueden tener, cómo se van a llevar a cabo, así como los objetivos que se desean conseguir en cada una de ellas.

**Tabla 2:** Misiones otoño.

| <b>OTOÑO</b>                     |                                                                                               |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Misión 1: Los meses locos</b> |                                                                                               |
| <b>Objetivos</b>                 | a) Iniciar al alumnado en el aprendizaje de los meses del año.<br>b) Clasificar los meses por |

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | estaciones.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Temporalización</b>           | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 2) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas meses del año y estaciones. (Ver Figura 10)</li> <li>• Carteles de cada estación. (Ver Figura 6, 7, 8 y 9)</li> </ul>                                                                                                                                            |
| <b>Desarrollo</b>                | Para esta misión se cuenta con unas plantillas con espacios donde colocar los meses correspondientes a cada estación. Cada grupo de alumnos y alumnas deberá colocar los meses perdidos en su estación adecuada y también señalar de qué estación se trata en cada caso. En esta misión solo se hará con el otoño. |
| <b>Evaluación</b>                | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Misión 2: Puzles otoñales</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivos</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Favorecer la motricidad fina y la memoria visual.</li> <li>b) Estimular la lateralidad y la habilidad espacial y matemática.</li> <li>c) Fortalecer la concentración y la paciencia.</li> </ul>                                                                          |
| <b>Temporalización</b>           | 5-10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 3) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puzles otoñales. (Ver Figura 11, 12, 13, 14 y 15)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Desarrollo</b>                | Cada miembro del grupo debe construir uno de los puzles del otoño, colocando en orden cada una de las piezas para llegar a formar una imagen propia del otoño. Las piezas les dan pequeñas pistas ya que contienen un número y ordenándoles también se consiguen formar los puzles.                                |

|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Evaluación</b>                              | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Misión 3: En busca de la sombra perdida</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Desarrollar la discriminación visual.</li> <li>b) Estimular la capacidad de reconocimiento y diferenciación.</li> <li>c) Identificar y establecer relaciones.</li> </ul>                                                                                           |
| <b>Temporalización</b>                         | 10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 4)               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Figuras del otoño (hojas, piñas, calabazas, castañas, etc.). (Ver Figura 17)</li> <li>• Sombras de las figuras. (Ver Figura 16)</li> </ul>                                                                                                                          |
| <b>Desarrollo</b>                              | La misión consiste en que cada grupo debe conseguir completar un cuadro entero, colocando cada imagen con su sombra correspondiente. Para ello pueden hacerlo todos a la vez o bien que cada miembro del grupo tenga asignada una fila del cuadro para que, de esta forma, todos participen de igual manera. |
| <b>Evaluación</b>                              | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Misión 4: La caja sensorial</b>             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Fomentar la atención a través de los sentidos.</li> <li>b) Desarrollar habilidades motoras, sociales, emocionales, el habla y la creatividad.</li> <li>c) Mejorar los conceptos lógico-matemáticos.</li> </ul>                                                     |
| <b>Temporalización</b>                         | 15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 5, Figura 18)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja misteriosa.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos naturales del otoño.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Desarrollo</b>                | <p>El alumnado se va a encontrar con una caja misteriosa en la que hay escondidos diferentes elementos característicos del otoño. Con esta actividad podrán poner a prueba sus sentidos, ya que podrán experimentar con ellos tocando sin mirar, oliendo, viendo como son, etc.</p> <p>A continuación, deberán realizar una clasificación que determinará el docente. Por ejemplo clasificarlo según la forma, según el color...</p> |
| <b>Evaluación</b>                | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Misión 5: Series otoñales</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Objetivos</b>                 | <p>a) Promover la resolución de problemas y el pensamiento lógico.</p> <p>b) Familiarizar al alumno con las relaciones de orden entre los elementos de un conjunto.</p>                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Temporalización</b>           | 10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 6) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiras con series incompletas. (Ver Figura 19)</li> <li>• Imágenes para completar las series. (Ver Figura 20)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Desarrollo</b>                | <p>En esta ocasión cada miembro del grupo tendrá que lograr terminar sus series con las imágenes correctas, colocándolas en los espacios en blanco.</p> <p>Se puede aumentar la dificultad dejando más espacios en blanco en cada serie e incluso añadir series en las que la imagen sea parecida y cambie el tamaño por</p>                                                                                                         |

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
|                   | ejemplo.             |
| <b>Evaluación</b> | Observación directa. |

Elaboración propia

**Tabla 3:** *Misiones invierno.*

| <b>INVIERNO</b>                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Misión 6: Los meses locos</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivos</b>                 | a) Iniciar al alumnado en el aprendizaje de los meses del año.<br>b) Clasificar los meses por estaciones.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Temporalización</b>           | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 2) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas meses del año y estaciones. (Ver Figura 10)</li> <li>• Carteles de cada estación. (Ver Figura 6, 7, 8 y 9)</li> </ul>                                                                                                                                                          |
| <b>Desarrollo</b>                | Para esta misión se cuenta con unas plantillas con espacios donde colocar los meses correspondientes a cada estación. Cada grupo de alumnos y alumnas deberá colocar los meses perdidos en su estación adecuada y también señalar de qué estación se trata en cada caso. En esta misión solo se hará con el otoño y el invierno. |
| <b>Evaluación</b>                | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Misión 7: Bingo invernal</b>  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivos</b>                 | a) Mejorar la capacidad de atención y concentración.<br>b) Identificar diferentes elementos característicos del invierno.<br>c) Fomentar la regulación del control                                                                                                                                                               |

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                    | emocional.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Temporalización</b>             | 15-20 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 7)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de invierno. (Ver Figura 27 y 28)</li> <li>• Cartones de bingo. (Ver Figura 21, 22, 23, 24, 25 y 26)</li> <li>• Fichas o rotuladores.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Desarrollo</b>                  | <p>Es el tradicional juego del bingo, pero adaptado al invierno. Se podrá realizar con la clase entera o por los grupos establecidos. Este juego da la oportunidad de aumentar la dificultad, ya que más adelante en vez de haber nueve imágenes, se pueden añadir más o incluso jugar con más de un cartón por persona.</p> <p>En este caso, cada cartón cuenta con nueve imágenes que deberán conseguir para cantar bingo, pero también pueden cantar línea consiguiendo tres imágenes en vertical o en horizontal.</p> |
| <b>Evaluación</b>                  | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Misión 8: El código secreto</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Objetivos</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Desarrollar las nociones espaciales.</li> <li>b) Estimular la discriminación visual.</li> <li>c) Favorecer la capacidad de conteo.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Temporalización</b>             | 5-10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 8)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantilla con las imágenes propuestas. (Ver Figura 29)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Desarrollo</b>                  | En esta misión los jugadores deben obtener un código secreto formado por números. Este código le conseguirán                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |



|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                             | contando el número de dibujos que hay en toda la hoja de cada elemento propuesto. Una vez que han contado todos, el código se formará con el total de cada uno de ellos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Evaluación</b>                           | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Misión 9: El intruso</b>                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivos</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Reconocer los elementos propios de cada estación.</li> <li>b) Desarrollar la rapidez y agudeza visual.</li> <li>c) Aumentar el tiempo de atención sostenida.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Temporalización</b>                      | 5-10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 9, Figura 30) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de invierno.</li> <li>• Elementos de otras estaciones.</li> <li>• Pantalla digital.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Desarrollo</b>                           | <p>En esta misión deben descubrir y encontrar al intruso que se esconde en cada una de las imágenes invernales. En cada una de ellas habrá un elemento que no corresponde al invierno, sino que será de cualquiera de las otras tres estaciones.</p> <p>Se puede aumentar la dificultad del juego añadiendo más de un intruso o colocándolo en lugares más complicados de ver. Además, esta actividad se va a realizar en la pantalla digital de clase, aunque se puede hacer también en papel si se prefiere.</p> |
| <b>Evaluación</b>                           | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Misión 10: Pinceladas invernales</b>     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivos</b>                            | a) Desarrollar la motricidad fina, la                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | <p>pinza y el trazo.</p> <p>b) Estimular la capacidad de reconocimiento de imágenes y dibujos.</p> <p>c) Potenciar el sentido de la observación y la agudeza visual.</p>                                                                                   |
| <b>Temporalización</b>            | 15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 10) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con imágenes del invierno. (Ver Figura 31)</li> </ul>                                                                                                                                                    |
| <b>Desarrollo</b>                 | El juego se realizará por turnos. Cada alumno tendrá una tarjeta con un dibujo del invierno. Comenzará uno de ellos dibujando en la pizarra el dibujo que le haya tocado en la tarjeta, intentando imitarle. El resto tendrá que adivinar de qué se trata. |
| <b>Evaluación</b>                 | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                       |

Elaboración propia

**Tabla 4:** Misiones primavera.

| <b>PRIMAVERA</b>                  |                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Misión 11: Los meses locos</b> |                                                                                                                                                                         |
| <b>Objetivos</b>                  | <p>a) Iniciar al alumnado en el aprendizaje de los meses del año.</p> <p>b) Clasificar los meses por estaciones.</p>                                                    |
| <b>Temporalización</b>            | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                           |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 2)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas meses del año y estaciones. (Ver Figura 10)</li> <li>• Carteles de cada estación. (Ver Figura 6, 7, 8 y 9)</li> </ul> |
| <b>Desarrollo</b>                 | Para esta misión se cuenta con unas                                                                                                                                     |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | plantillas con espacios donde colocar los meses correspondientes a cada estación. Cada grupo de alumnos y alumnas deberá colocar los meses perdidos en su estación adecuada y también señalar de qué estación se trata en cada caso. En esta misión solo se hará con el otoño, el invierno y la primavera.                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Evaluación</b>                 | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Misión 12: Quién es quién</b>  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivos</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Desarrollar el lenguaje, la comunicación y ampliar el léxico.</li> <li>b) Fomentar las habilidades sociales y cognitivas.</li> <li>c) Estimula la atención y la memoria.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Temporalización</b>            | 15 aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 11) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableros con todos los personajes. (Ver Figura 32)</li> <li>• Tarjetas de cada personaje. (Ver Figura 33, 34 y 35)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Desarrollo</b>                 | La misión se asemeja al quién es quién tradicional, pero los personajes son característicos de la primavera. Hay dos modalidades de juego. Por un lado, se puede realizar por parejas, diciendo características y rasgos del personaje que le haya tocado al alumno o alumna, mientras que su compañero tendrá que adivinar de qué personaje se trata y luego le tocaría a su compañero describir y a él adivinar. Por otro lado, se puede realizar en grupo, siendo el docente quien diga rasgos del personaje y el grupo de |

|                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                          | jugadores deberá adivinarlo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Evaluación</b>                        | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Misión 13: Lince de la primavera</b>  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivos</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ejercitar el sentido de la observación.</li> <li>b) Mejorar la discriminación óculo-motriz.</li> <li>c) Repasar vocabulario propio de la estación.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Temporalización</b>                   | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 12)        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablero lince. (Ver Figura 36)</li> <li>• Tarjetas con los elementos. (Ver Figura 33, 34 y 35)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Desarrollo</b>                        | <p>Se trata de una adaptación del juego de lince con los elementos de la primavera. Se puede jugar en grupo o individualmente. Asimismo, hay dos modalidades de juego. Por un lado el docente puede ir sacando tarjetas de una en una y los alumnos deben encontrar en el tablero la imagen de la tarjeta. Por otro lado, los alumnos pueden tener tarjetas con varias imágenes e ir encontrando todas ellas hasta conseguir todas. La dificultad puede aumentar añadiendo más imágenes al tablero, complicando la búsqueda.</p> |
| <b>Evaluación</b>                        | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Misión 14: Dominó de la primavera</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivos</b>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Favorecer las habilidades interpersonales y la socialización entre compañeros.</li> <li>b) Mejorar la motricidad fina.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                       | c) Aumentar la percepción visual y la lógica.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Temporalización</b>                | 15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 13)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de dominó adaptadas a la primavera. (Ver Figura 37)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Desarrollo</b>                     | Este juego es como el dominó que ya conocemos, pero las fichas o piezas en vez de contener puntos, tendrán un elemento típico de la primavera y se jugará como el dominó normal. Sin embargo, también se puede crear una serie con las piezas y preguntar al alumnado que ficha puede ir a continuación, siendo semejante a una seriación. |
| <b>Evaluación</b>                     | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Misión 15: ¿Cuál es diferente?</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivos</b>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mejorar la capacidad de atención y concentración.</li> <li>b) Estimular la agudeza y discriminación visual.</li> <li>c) Ser capaz de identificar rasgos diferentes.</li> </ul>                                                                                                                   |
| <b>Temporalización</b>                | 10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 14)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Plantillas con imágenes iguales, excepto una que es diferente. (Ver Figura 38)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Desarrollo</b>                     | En este juego se puede ver la atención que pone cada alumno al tener que encontrar la imagen diferente al resto. Hay varias imágenes iguales, pero una de ellas tendrá algún rasgo diferente al resto y deben descubrirla. Esta actividad se puede realizar tanto en papel como en la pantalla                                             |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
|                   | digital, a través de las TICs. |
| <b>Evaluación</b> | Observación directa.           |

Elaboración propia

**Tabla 5:** Misiones verano.

| <b>VERANO</b>                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Misión 16: Los meses locos</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivos</b>                  | a) Iniciar al alumnado en el aprendizaje de los meses del año.<br>b) Clasificar los meses por estaciones.                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Temporalización</b>            | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 2)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas meses del año y estaciones. (Ver Figura 10)</li> <li>• Carteles de cada estación. (Ver Figura 6, 7, 8 y 9)</li> </ul>                                                                                                                                    |
| <b>Desarrollo</b>                 | Para esta misión se cuenta con unas plantillas con espacios donde colocar los meses correspondientes a cada estación. Cada grupo de alumnos y alumnas deberá colocar los meses perdidos en su estación adecuada y también señalar de qué estación se trata en cada caso. Se hará con todas las estaciones. |
| <b>Evaluación</b>                 | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Misión 17: Doble veraniego</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivos</b>                  | a) Potenciar la rapidez y los reflejos.<br>b) Aumentar la percepción visual y la atención sostenida.<br>c) Ejercitar el sentido de la observación.                                                                                                                                                         |
| <b>Temporalización</b>            | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 15)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas doble. (Ver Figura 39, 40, 41 y 42)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Desarrollo</b>                   | <p>El juego es idéntico al doble original, pero adaptado al verano. Por tanto, las modalidades de juego son las mismas que el original. Se puede colocar una tarjeta en el medio y repartir las demás a los jugadores. De esta forma deberán decir en alto qué dibujo tienen en común con la tarjeta del centro y colocarla encima. Para ello deben ser rápidos ya que el primero que lo diga será el que se descarte de esa tarjeta. Otra forma de jugar es hacerlo a la inversa, es decir, se colocan todas las cartas en un montón en el centro y cada alumno tiene solo una carta. A continuación, el alumno más rápido cogerá la carta del centro si tiene alguna imagen igual y así sucesivamente hasta que se acaben las cartas y ganará el que más haya conseguido.</p> |
| <b>Evaluación</b>                   | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Misión 18: Memory del verano</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Objetivos</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Aumentar la memoria a corto plazo.</li> <li>b) Estimular la capacidad de atención.</li> <li>c) Fomentar el respeto de turnos durante el juego.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Temporalización</b>              | 5-10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 16)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartas de verano. (Ver Figura 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49 y 50)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Desarrollo</b>                   | Este juego se puede jugar de tres formas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      | <p>diferentes. En primer lugar, se pueden quitar las cartas duplicadas, utilizando solo el resto. De esta manera, se colocarán las cartas bocarriba durante unos segundos y a continuación se darán la vuelta y se preguntará en qué lugar se encuentra alguna de las cartas. En segundo lugar, se pueden utilizar todas las cartas incluyendo sus parejas. En este caso se colocan en dos filas y se dejan ver durante unos segundos. Después se dan la vuelta todas las cartas de la fila de abajo y tendrán que ir encontrando la pareja de cada carta de la fila de arriba. En tercer y último lugar, se colocan todas las cartas bocabajo y por turnos irán levantando de dos en dos cartas intentando encontrar cada pareja, si al levantar la segunda carta no es la pareja correcta, se vuelven a girar ambas cartas.</p> |
| <b>Evaluación</b>                    | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Misión 19: Parejas veraniegas</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Objetivos</b>                     | <p>a) Estimular la lateralidad y la habilidad espacial.</p> <p>b) Desarrollar la capacidad de identificar, diferenciar y establecer relaciones.</p> <p>c) Iniciar al alumnado en el concepto de simetría.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Temporalización</b>               | 10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 17)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Plantilla elementos del verano. (Ver Figura 51 y 52)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Desarrollo</b>                    | Los jugadores se encuentran con diferentes tarjetas de objetos típicos del                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |



|                                   |                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   | verano, pero estos se encuentran cortados por la mitad y cada alumno debe juntar las dos partes que forman la imagen completa.                                                                                                          |
| <b>Evaluación</b>                 | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Misión 20: Modelo dado</b>     |                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Objetivos</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Favorecer el reconocimiento de una misma imagen en diferentes lugares.</li> <li>b) Estimular la agudeza y discriminación visual.</li> <li>c) Mejorar la coordinación óculo-manual.</li> </ul> |
| <b>Temporalización</b>            | 5-10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 18) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantillas de verano. (Ver Figura 53, 54, 55, 56 y 57)</li> <li>• Fichas ticks o cruces.</li> </ul>                                                                                            |
| <b>Desarrollo</b>                 | La actividad consiste en colocar los ticks o cruces encima de las imágenes que sean idénticas a la del modelo dado que aparece en la parte superior de la ficha.                                                                        |
| <b>Evaluación</b>                 | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                    |

Elaboración propia

**Tabla 6:** *Actividades finales.*

|                                 |                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ACTIVIDADES FINALES</b>      |                                                                                                                                                                                                |
| <b>Cada cosa en su estación</b> |                                                                                                                                                                                                |
| <b>Objetivos</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Relacionar los elementos con su estación correspondiente.</li> <li>b) Reconocer las características propias de cada estación.</li> <li>c)</li> </ul> |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Temporalización</b>            | 10-15 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 19) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carteles de las estaciones. (Ver Figura 58 y 59)</li> <li>• Objetos variados. (Ver Figura 60 y 61)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Desarrollo</b>                 | Se colocan cuatro carteles que corresponden con cada una de las estaciones. Se reparten los objetos de las estaciones mezclados y, por turnos, deben colocarles en la estación a la que pertenecen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Evaluación</b>                 | Observación directa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Kahoot de las estaciones</b>   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivos</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Diferenciar las estaciones.</li> <li>b) Relacionar cada elemento con su estación.</li> <li>c) Fomentar la rapidez de reacción.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Temporalización</b>            | 10 minutos aproximadamente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Recursos</b><br>(Ver Anexo 20) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot. (Ver Figura 62)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Desarrollo</b>                 | <p>Para esta actividad es necesario contar con dispositivos electrónicos y acceso a Internet. También se puede realizar en grupo, participando todos los grupos a la vez con un dispositivo cada uno, o bien hacerlo cada grupo de forma individual participando cada miembro del grupo por separado, de forma que se puede observar mejor si cada jugador sabe reconocer cada estación.</p> <p>El juego consiste en tener que responder una serie de preguntas sobre las estaciones del año a través de un Kahoot, con cuatro</p> |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                   | opciones de respuesta cada pregunta. El docente se encargará de leer en alto las preguntas y los alumnos responderán la opción que crean que es la correcta. Cada pregunta acertada suma puntos, creando un ranking donde aparecen todos los participantes y los puntos que llevan. |
| <b>Evaluación</b> | Observación directa                                                                                                                                                                                                                                                                 |

Elaboración propia

### **5.7 Evaluación de las actividades propuestas.**

La evaluación que se lleva a cabo en esta intervención consta de dos componentes: por un lado se utilizará una rúbrica (Ver Tabla 7) que sirve para todas las misiones, y por otro lado se va a supervisar todo el proceso de aprendizaje a través de la observación directa, que servirá de ayuda para completar la rúbrica. Por tanto, la evaluación será continua en todo momento, teniendo en cuenta todo el proceso del alumno y no solo los resultados finales.

La rúbrica contiene diferentes aspectos o ítems que se tienen en cuenta en el desarrollo de las misiones. Los ítems están relacionados con aspectos que se quieren conseguir. Además, contiene unas casillas numeradas del 1 al 4 que indican la medida con la que el escolar realiza cada aspecto que se evalúa en la rúbrica, siendo el número 1 la puntuación más baja y el 4 la más alta. La rúbrica tiene diferentes colores, correspondiendo cada color a una estación.

A través de este instrumento de evaluación se pueden conocer las dificultades que el alumnado tiene respecto a este tema y el nivel que presenta en la realización de las actividades. Además, al finalizar la intervención se puede hacer una valoración sobre el nivel de atención del alumnado, en qué momentos del día muestra mayor atención y con qué tipo de actividades se logra más concentración.

**Tabla 7:** Evaluación de actividades.

| Criterios de valoración                                                           | 1     |          |           |        | 2     |          |           |        | 3     |          |           |        | 4     |          |           |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|----------|-----------|--------|-------|----------|-----------|--------|-------|----------|-----------|--------|-------|----------|-----------|--------|
| 1. Escucha las instrucciones que se le están dando                                | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 2. Responde correctamente a las preguntas sobre qué tiene que hacer               | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 3. Muestra motivación y entusiasmo frente a la actividad                          | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 4. Se altera o se excita antes de comenzar                                        | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 5. Permanece en su lugar correspondiente                                          | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 6. Distrae a sus compañeros                                                       | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 7. Centra su atención a lo largo de la actividad                                  | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 8. Le cuesta continuar la actividad después de una interrupción no programada     | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 9. Participa de forma activa en la actividad                                      | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 10. Termina las tareas en el tiempo establecido                                   | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 11. Su participación e intervención en la actividad está relacionada con la misma | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 12. Tarda en comenzar la tarea                                                    | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 13. Se distrae con estímulos externos a la actividad                              | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| 14. Requiere de estímulo y supervisión constante:                                 | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| Al iniciar la actividad                                                           | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| Durante la actividad                                                              | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
| Al finalizar la actividad                                                         | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano | Otoño | Invierno | Primavera | Verano |

**Leyenda:** 1(muy poco); 2(poco); 3(bastante); 4(mucho)

|       |          |           |        |
|-------|----------|-----------|--------|
| Otoño | Invierno | Primavera | Verano |
|-------|----------|-----------|--------|

Elaboración propia

## 5.8 Evaluación del diseño de intervención.

Las actividades descritas de este diseño tienen su propia evaluación (Ver Tabla 8), por lo que en este apartado se va a sistematizar los elementos que permiten la evaluación global del diseño de intervención, teniendo en cuenta los objetivos de este. Para ello señalamos tres elementos: unos criterios de evaluación ligados a los objetivos generales (puesto que los específicos de contemplan en las actividades), unos procedimientos o métodos que nos permitan obtener resultados, y unos indicadores de logro o criterios de éxito que nos señalen si hemos alcanzado el nivel mínimo aceptable en este proceso didáctico.

**Tabla 8:** *Evaluación del diseño de intervención.*

| <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mejorar la capacidad de atención, concentración, memoria, persistencia y atención sostenida del alumnado con rasgos compatibles con TDAH escolarizado en E.I.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Antes de comenzar con la aplicación de este diseño de intervención, se realizará una pre-evaluación del alumnado para valorar sus actitudes a través de la <b>Escala cuantitativa SNAP-IV (Versión abreviada)</b> . Esta misma escala se volverá a realizar al finalizar la intervención con el fin de comparar los resultados al inicio y al final y observar si ha habido mejoras en el alumno/a.<br><br>También se podría utilizar el <b>Cuestionario de conducta de Connors para profesores y padres</b> , que ayuda a valorar el índice de hiperactividad y déficit de atención que puede tener el alumno/a, pero en este caso no le vamos a utilizar debido a que se recomienda a partir de los 6 años. |
| <b>CRITERIOS DE ÉXITO</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Mejora en un 10% de las puntuaciones de la Escala cuantitativa SNAP-IV.</li><li>• Aumento de la capacidad de atención durante la realización de actividades.</li><li>• Mejora de la comprensión de las explicaciones del docente y sigue correctamente las instrucciones dadas.</li><li>• Disminución de las alteraciones o distracciones que pueden darse durante la realización de actividades.</li><li>• Aumento de la capacidad para esperar su turno y disminución de las interrupciones.</li></ul>                                                                                                                                                              |

## **6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES.**

Los temas tratados a lo largo del Trabajo de Fin de Grado son bastante amplios e interesantes, además de que aportan un aprendizaje y da la posibilidad de reflejar las competencias que se han adquirido durante todo el grado.

El objetivo es diseñar una intervención lo más adecuada y beneficiosa posible y para ello se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica de los apartados abordados a lo largo de este trabajo, continuando después con un diseño de intervención adaptado a las características de este grupo de alumnos/as, en donde se especifican los objetivos que se persiguen con dicho diseño, el tiempo que va a suponer llevarlo a cabo y la metodología que se utiliza con su puesta en práctica, además de la explicación detallada de cada una de las actividades, junto con los objetivos específicos y la evaluación, tanto de cada actividad como la del diseño de intervención.

Para empezar, se encuentra el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), del cual he ampliado conocimientos ya que ya contaba con una formación sobre este tema tratado en la mención de Educación Especial, pero en este trabajo he tenido la oportunidad de extender estos conocimientos al área de Educación Infantil.

Por tanto, en este apartado se aportan cuáles son las necesidades educativas de este grupo de alumnos, cómo les puede afectar el trastorno, así como diferentes metodologías de intervención. Este grupo puede llegar a tener dificultades en diversas áreas como la emocional, la conductual o la social, afectando a la adaptación, la convivencia, al rendimiento académico, entre otros aspectos. Asimismo, estas cuestiones pueden transmitirse a los demás ámbitos y contextos de la vida diaria del alumno o alumna, teniendo como consecuencia dificultades en el progreso de las áreas de desarrollo.

Un rasgo bastante beneficioso es el hecho de que a estas edades se puede detectar a tiempo este tipo de trastorno, teniendo la posibilidad de iniciar una intervención temprana con el fin de reducir las consecuencias que puede tener el niño o niña a lo largo de su vida y se puede buscar una respuesta educativa adecuada a las necesidades que el escolar requiere. Por ello, es esencial que el docente conozca las características de su alumnado y, también, es fundamental contar con la colaboración de la familia a lo largo de todo el proceso para favorecer los resultados del alumno/a.

Además de esto, unido al tema anterior, se encuentra la Gamificación. Con el objetivo de encontrar métodos que ayuden a reducir los síntomas propios del TDAH, se puede utilizar una metodología innovadora, como es la Gamificación, que se va conociendo cada vez más en los centros educativos y en muchos de ellos ya se está practicando.

Con esta práctica se están obteniendo resultados positivos relacionados con el aprendizaje del alumnado, ya que es una metodología que aporta mucha motivación y es un método más atractivo para los niños y niñas ya que el juego es fundamental durante estas edades y constituye una parte importante de la base de su aprendizaje y desarrollo.

A través de la Gamificación se ha llegado a comprobar una mejora en el desarrollo de diversas capacidades y habilidades y en la transmisión de valores, así como un aumento en la participación del alumnado en las actividades, en la motivación y el interés, mayor creatividad y capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones, un incremento de la comunicación, la cooperación y el respeto, siendo además un aprendizaje más significativo y enriquecedor con una retroalimentación positiva. Por tanto, con todo esto, a mayores de la mejora del nivel de atención y concentración, se consigue favorecer las relaciones sociales, obtener mejor autonomía personal, rendimiento académico y finalmente un desarrollo de todas sus áreas mucho más positivo y beneficioso.

Diseñar este proyecto, me ha facilitado poder ampliar más mis conocimientos sobre el TDAH, pero sobretodo conocer más en profundidad el concepto de Gamificación, los beneficios que su práctica suponen y cómo poder aplicarlo en el ámbito educativo, en especial con el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. A la hora de diseñar y elaborar un proyecto de este tipo, es necesario y fundamental programar las actividades teniendo en cuenta la edad a la que van dirigidas, así como las características y necesidades que presentan los escolares a los que va dirigida la propuesta.

Además, otros puntos fuertes de este proyecto, considero que pueden ser el visibilizar más el uso de metodologías innovadoras en educación, como en este caso ha sido la Gamificación. Y también el contemplar e incluir al alumnado que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo es algo novedoso en la etapa de Educación Infantil.

Este proyecto no se ha llevado a cabo en un aula. Sin embargo, señalo que puede ser muy positiva su puesta en práctica llegando a obtener resultados favorables durante su realización y después de finalizar. La principal razón por la que creo que este proyecto puede ser beneficioso es porque utilizar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje es algo atractivo y motivador y más a edades tan tempranas, además de que el tipo de alumnado al que va dirigido presenta dificultades y carencias en las áreas citadas anteriormente y mediante esta metodología se pueden mejorar y tratar. Al mismo tiempo las actividades están elaboradas teniendo en cuenta las características que presentan dichos alumnos. Finalmente, permite tratar diferentes contenidos y temáticas, a mayores de los objetivos generales propuestos y se puede realizar tanto con este tipo de alumnado, como con cualquier otro.

Por último, este proyecto puede traer algunas dificultades como puede ser el hecho de que el aula no disponga de dispositivos tecnológicos o acceso a Internet y el tiempo que el docente invierte en diseñar, crear y adaptar los recursos de cada actividad o juego. Aunque en este caso la mayoría de las actividades están diseñadas para poderlas realizar sin dispositivos tecnológicos, facilitando su uso en las aulas. También podría pasar que se genere una competitividad en el alumnado por querer ganar.

En cuanto a las propuestas de mejora y líneas futuras, hay que indicar que es un proyecto que se puede crear de forma interactiva a través de páginas web como Genially, que facilita la creación de este tipo de contenidos y recursos. Me habría gustado poderlo crear, pero por motivos de dificultad y tiempo no ha sido posible.

También se pueden crear más misiones, hacerlo con más frecuencia o incluso repetir una misma actividad en otros momentos o cambiando solo la temática. Hay que aclarar que esta metodología se puede utilizar con la etapa educativa que se desee, así como con alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo o con alumnado sin ellas.

Para concluir, considero que la Gamificación es un concepto que debe ser más conocido y aplicado en el campo de la educación debido a los resultados tan positivos que pueden conseguirse con su práctica, siempre y cuando se lleve a cabo de manera controlada y adaptada al alumnado al que esté destinado. Además me parece que es un método y herramienta natural, innovadora, beneficiosa y atractiva que ayuda a



incrementar el aprendizaje del alumnado. Por estos motivos he decidido investigar y tratar esta temática, por ser aun poco utilizada en el ámbito educativo y con la intención de demostrar que puede ser una técnica favorable y que funciona, al mismo tiempo que pretendo fomentar su práctica entre los docentes, buscando una modificación y renovación de métodos tradicionales.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alejaldre Biel, L., y García, A. (2016) Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. En Celma Valero, P., Gómez del Castillo, M.J., Morán Rodríguez, C., (eds.) (2016).
- Amador, J.A., Forns, M. y Martorell, B. (2001). Síntomas de desatención e hiperactividad-impulsividad: análisis evolutivo y consistencia entre informantes. *Anuario de Psicología*. 32(1), pp. 51-66. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/8837/11114>
- Asociación Americana de Psiquiatría (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría.
- Bartle, R (1996) Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds. Recuperado de <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Barkley, R., y Murphy, K. (2010). Deficient emotional self-regulation in adults with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD): The relative contributions of emotional impulsiveness and ADHD symptoms to adaptive impairments in major life activities. *Journal of ADHD & Related Disorders*, 1(4), 5-28.
- Barkley, R.A. (1994). *Impaired delayed responding: a unified theory of attention deficit and hyperactivity disorder*. En Routh, D.K. (ed.) (1994).
- (2002). Psychosocial treatments for attention-deficit/hyperactivity disorders in children. *Journal of Clinical Psychiatry*, 63, 36-43.
- Barkley R.A. (2006a) *Trastorno por déficit de atención con hiperactividad. Un manual para diagnóstico y tratamiento*, Guilford, Nueva York. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0J0gBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=FK5j7REU1C&sig=FAXSA1WZsigwYqclGrGZik2l3AA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0J0gBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=FK5j7REU1C&sig=FAXSA1WZsigwYqclGrGZik2l3AA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Borrás Gené, O. (2015) *Fundamentos de la Gamificación* [Gabinete de Tele-Educación, Universidad Politécnica de Madrid]. [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- By teacher Inés. (13, junio, 2021). *By teacher Inés*. Recuperado el 14 de junio de 2021, de <https://byteacherines.blogspot.com/>

- Celma Valero, P., Gómez del Castillo, M.J., Morán Rodríguez, C., (eds.) (2016) *Actas del I Congreso Internacional de la AEPE. La Cultura hispánica: de sus orígenes*. Burgos: Universidad Isabel I de Castilla, pp. 73-84.
- De la Peña Olvera, F. (2000). El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). *Revista Facultad de Medicina UNAM*. 43(6) pp. 243-244. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/facmed/un-2000/un006i.pdf>
- Félix Mateo, V. (2006). Recursos para el diagnóstico psicopedagógico del TDAH y comorbilidades. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*. 4(3), pp. 623-642. Recuperado de [http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/661/Art\\_10\\_152.pdf?sequence=1](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/661/Art_10_152.pdf?sequence=1)
- Fernandes, S.M., Piñón Blanco, A. & Vázquez-Justo, E. (2017). Concepto, evolución y etiología del TDAH. *Lex Localis*. Doi: <https://doi.org/10.4335/978-961-6842-80-8.1>
- Gaitán, V. (2013, 15 de octubre). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gómez, J. y Assis, M. (2012). *Estudio videojuegos, educación y desarrollo infantil*. Adese.
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. Utrecht, Netherlands, June 5-8.
- Iquise, M.E. y Rivera, L.G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad San Ignacio De Loyola]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9841>
- Junta de Castilla y León (2016). *Protocolo de Coordinación del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, 2ª Edición*. Consejería de educación-Sacyl, Valladolid.
- Junta de Castilla y León (2011). *Protocolo de Coordinación del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad*. Consejería de educación-Sacyl, Valladolid.

- La casita educativa (2020). *La casita educativa*. Recuperado el 11 de junio de 2021, de <https://lacasitaeducativa.shop/>
- Lange, K.W., Reichl, S., Lange, K.M., Tucha, L. y Tucha, O. (2010, diciembre). La historia del trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Trastornos por déficit de atención e hiperactividad de TDAH*. 2(4), pp. 241-255. Doi: <https://doi.org/10.1007/s12402-010-0045-8>
- Loro-López, M., Quintero, J., García-Campos, N., Jiménez-Gómez, B., Pando, F., Varela-Casal, P., Campos, J.A. y Correas-Lauffer, J. (2009). Actualización en el tratamiento del trastorno por déficit de atención/hiperactividad. *Revista de neurología*. 49(5) pp. 257-264. Recuperado el 15 de junio de 2021 de <http://anclapsicologiaclinica.es/wp-content/uploads/2016/03/Actualizacion-TTMT0-TDAH.pdf>
- Made by teachers (2020). *Made by teachers*. Recuperado el 10 de junio de 2021, de <https://www.madebyteachers.com/products/10-autumn-number-sequence-1-5-preschool-math-picture-puzzles/>
- Mami Experimentos (2021). *Mami Experimentos*. Recuperado el 10 de junio de 2021, de <https://mamiexperimentos.com/actividades-sensoriales/infantiles/preparar-una-caja-o-bandeja-sensorial-del-otono/>
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <http://greav.ub.edu/der/>
- Marín-Méndez, J.J., Borra-Ruíz, M.C., Álvarez-Gómez, M.J. y Soutullo Esperón, C. (2017, octubre). Psychomotor development and learning difficulties in preschool children with probable attention deficit hyperactivity disorder: An epidemiological study in Navarre and La Rioja. *Neurología (English Edition)*, 32(8), 487-493. <https://doi.org/10.1016/j.nrl.2016.02.009>
- Mas Pérez, Carlos. (2009). ADHD in the Psychological Clinical Practice. *Clínica y Salud*, 20(3), 249-259. Recuperado el 13 de junio de 2021 de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S113052742009000300006&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S113052742009000300006&script=sci_arttext&tlng=en)
- Memoria Grado Educación Infantil (2011). Recuperado el 22 de marzo de 2021 de [www.feyts.uva.es/sites/default/files/MemoriaEducacion-Infantil-version-5.pdf](http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/MemoriaEducacion-Infantil-version-5.pdf)

- Orjales Villar, I. (2000). Déficit de atención con hiperactividad: el modelo híbrido de las funciones ejecutivas de Barkley. *Revista Complutense de Educación*. 11(1), pp. 71-84. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=150292>
- Pascual-Castroviejo, I. (2008). Trastornos por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Protocolos diagnóstico terapéuticos de la AEP: Neurología pediátrica*. pp. 140-150. Recuperado el 18 de abril de 2021 de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/20-tdah.pdf>
- Pérez, M. (2014). *Entrevista con Infocop online* (23, octubre, 2014). Recuperado el 23 de abril de 2021 de [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=5324](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=5324)
- Rodillo, E. (2015). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en adolescentes. *Revista Médica Clínica Los Condes*. 26(1) pp. 4-124. Doi: [10.1016/j.rmclc.2015.02.005](https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2015.02.005)
- Rodríguez, R. (2015). *Estudio taxonómico de las aplicaciones móviles educativas dirigidas a un público infantil*. [Trabajo fin de Máster, Universidad de Alicante]. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/50166>
- Routh, D.K. (ed.) (1994), *Disruptive behaviour disorder in childhood: essays honouring Herbert C. Quay* (pp 11-58). New York: Plenum.
- Sánchez i Peris, F.J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15. <http://dx.doi.org/10.14201/eks20151621315e-ISSN2444-8729>
- Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L.M. (2018). *Educación para los nuevos medios*. Cuenca (Ecuador): Universidad Politécnica Salesiana.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa – Scielo Brasil*, v.44, 1-17. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

- Valderrama, B. (2015, febrero). Los secretos de la gamificación: 10 secretos para jugar. *Capital Humano*, 295, 72-78. <https://www.altacapacidad.com/wp-content/uploads/2020/07/Los-secretos-de-la-gamificacion.pdf>
- Valero García, J. (2013). *Perfil curricular y conductual de escolares con TDAH durante la Educación Infantil* [tesis de ciencias sociales del trabajo y recursos humanos, Universidad de Valencia]. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/71018466.pdf>
- Vásquez, J., Cárdenas, E.M., Feria, M., Benjet, C., Palacios, L. & de la Peña, F. (2010). *Guía clínica para el trastorno por déficit de atención e hiperactividad*. México: Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

## 8. ANEXOS.

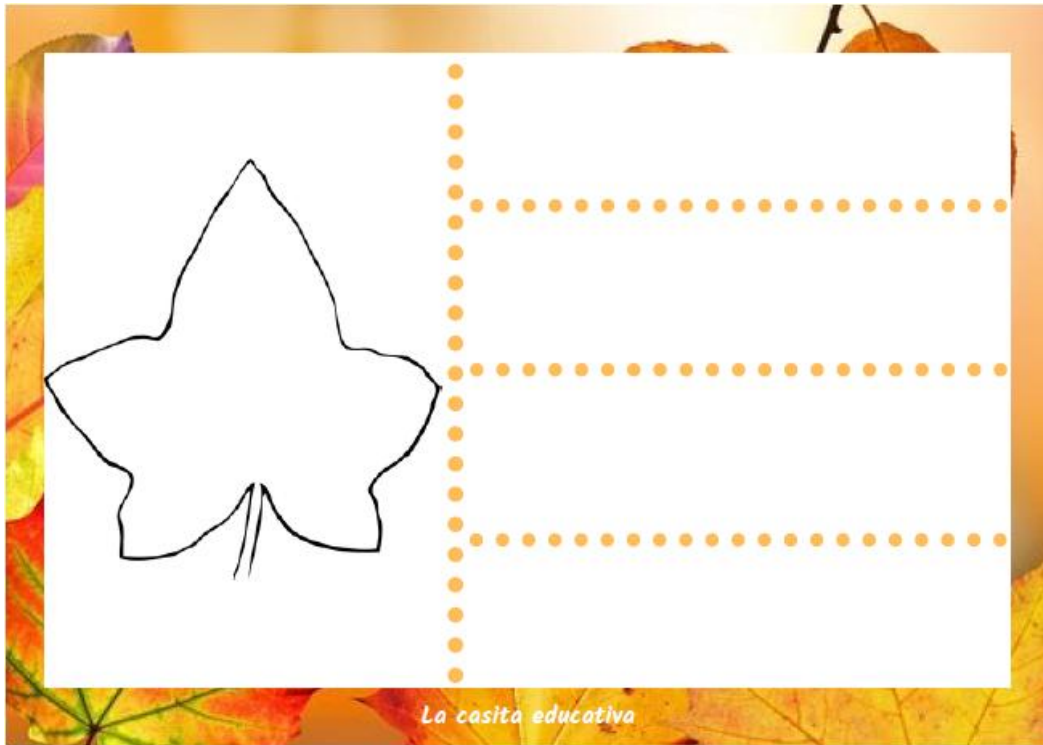
### ANEXO 1: MEDALLAS.

Figura 5: Medallas.



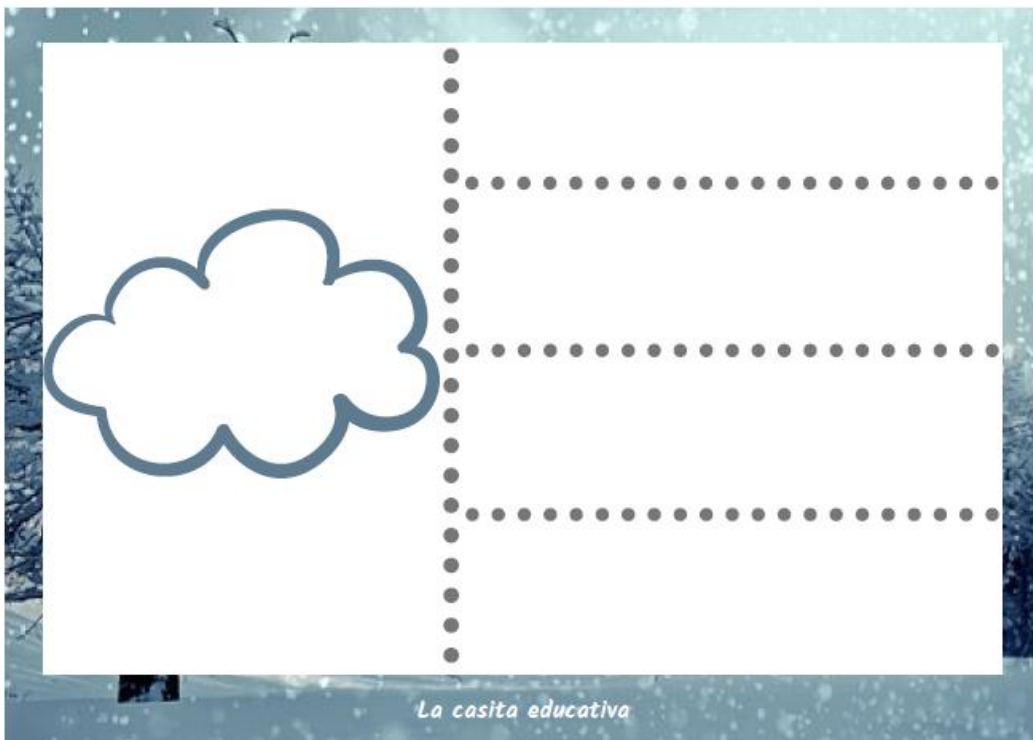
Elaboración propia.

Figura 6: Otoño.



Nota. La casita educativa (2020). Estación otoño. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/estaciones-y-meses-del-ano/>

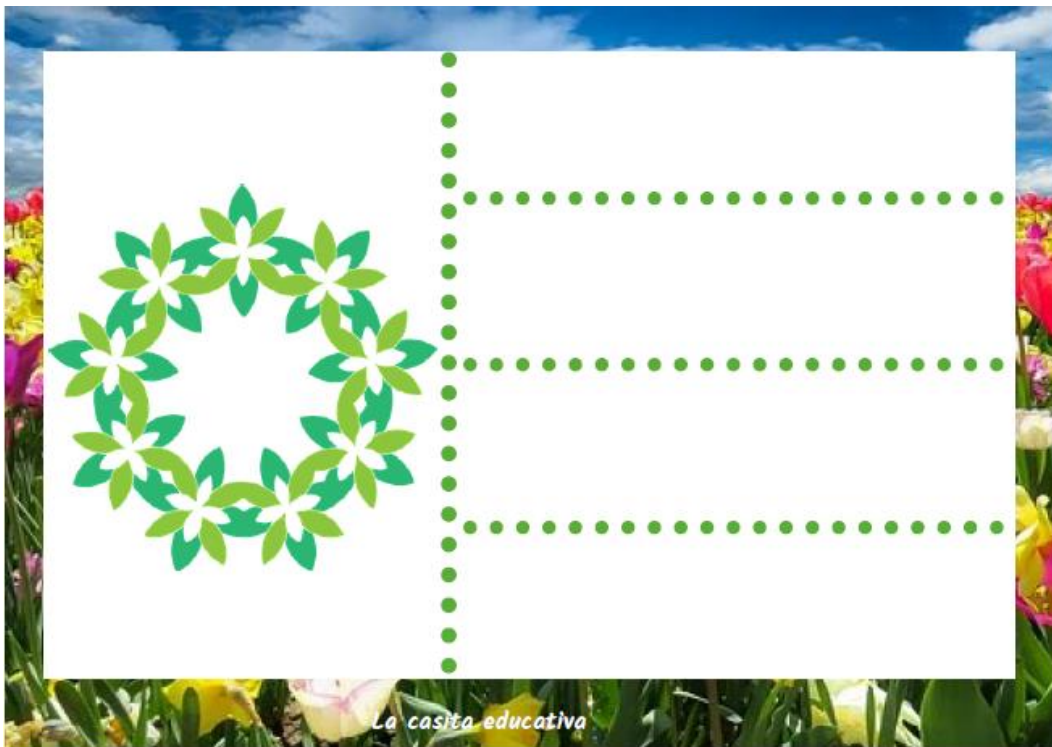
Figura 7: Invierno.



Nota. La casita educativa (2020). Estación invierno. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/estaciones-y-meses-del-ano/>

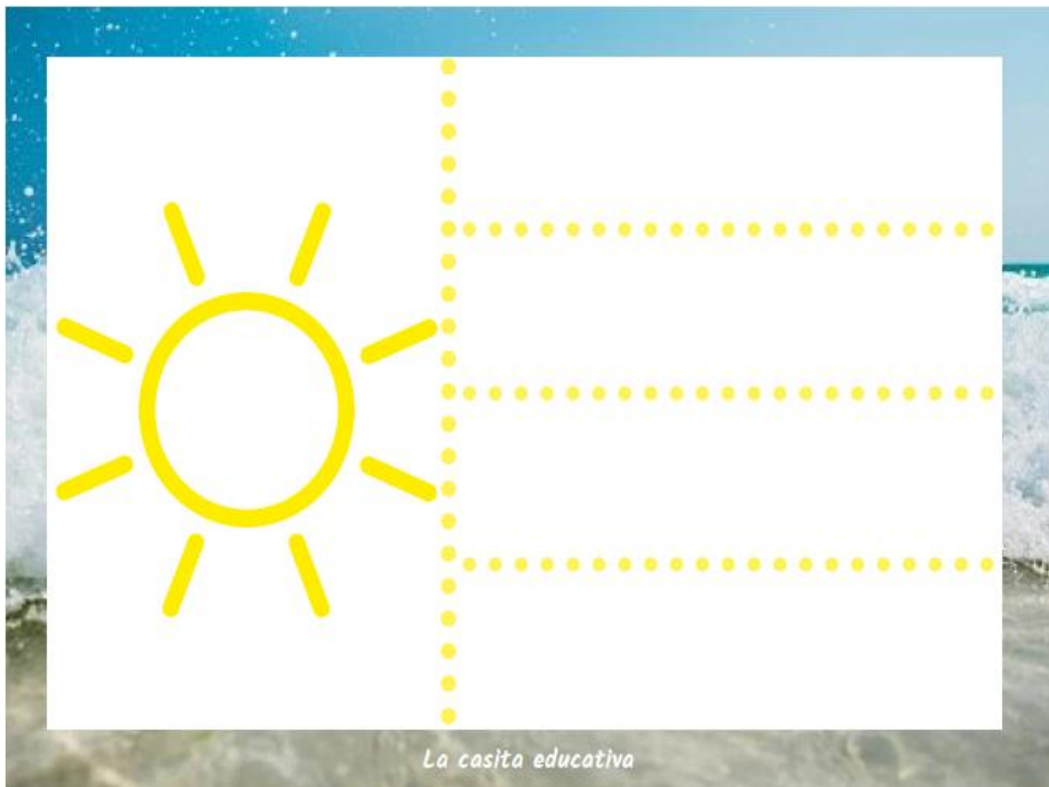


**Figura 8:** Primavera.



Nota. La casita educativa (2020). Estación primavera. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/estaciones-y-meses-del-ano/>

**Figura 9:** Verano.



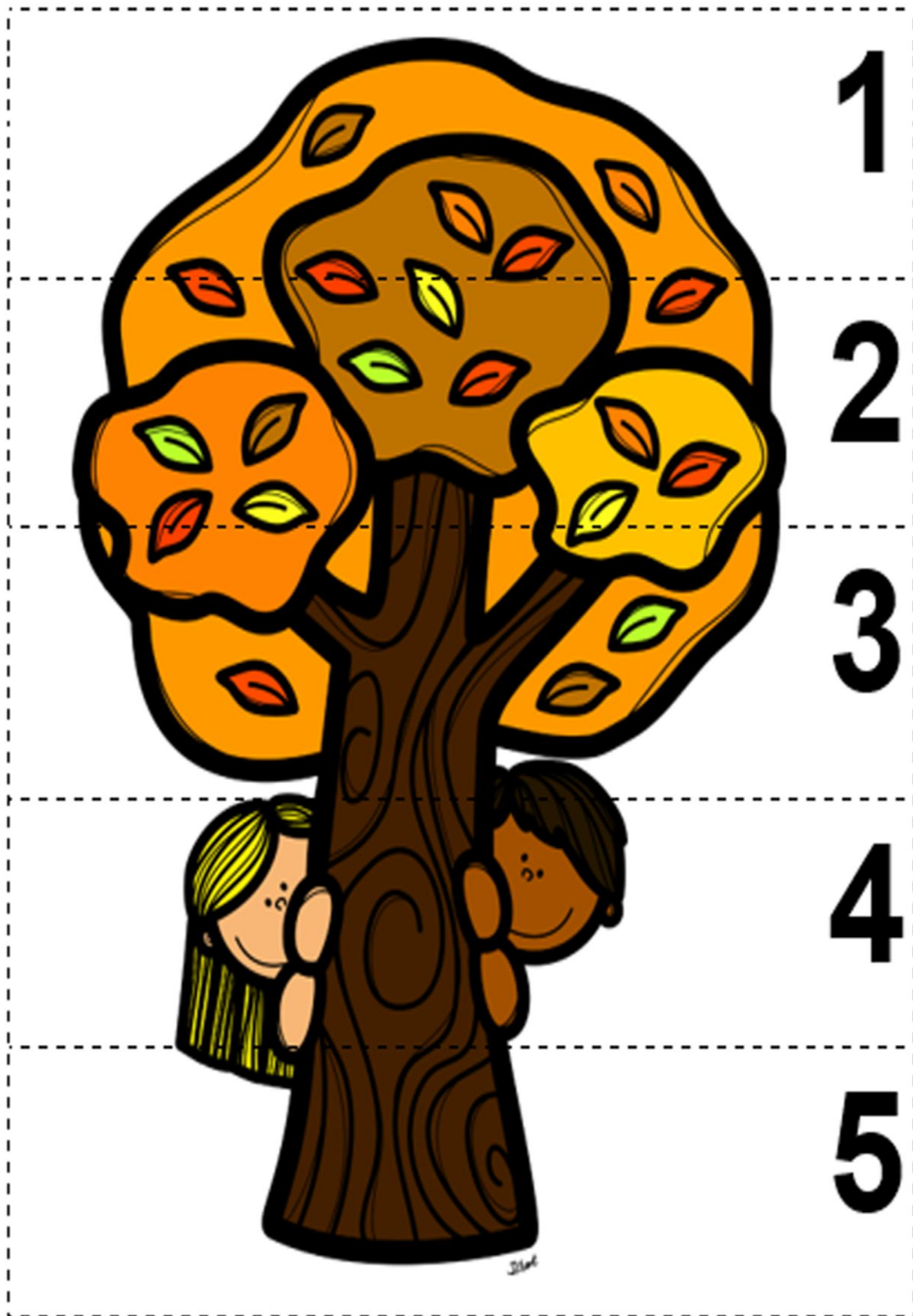
Nota. La casita educativa (2020). Estación verano. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/estaciones-y-meses-del-ano/>

Figura 10: Meses del año.



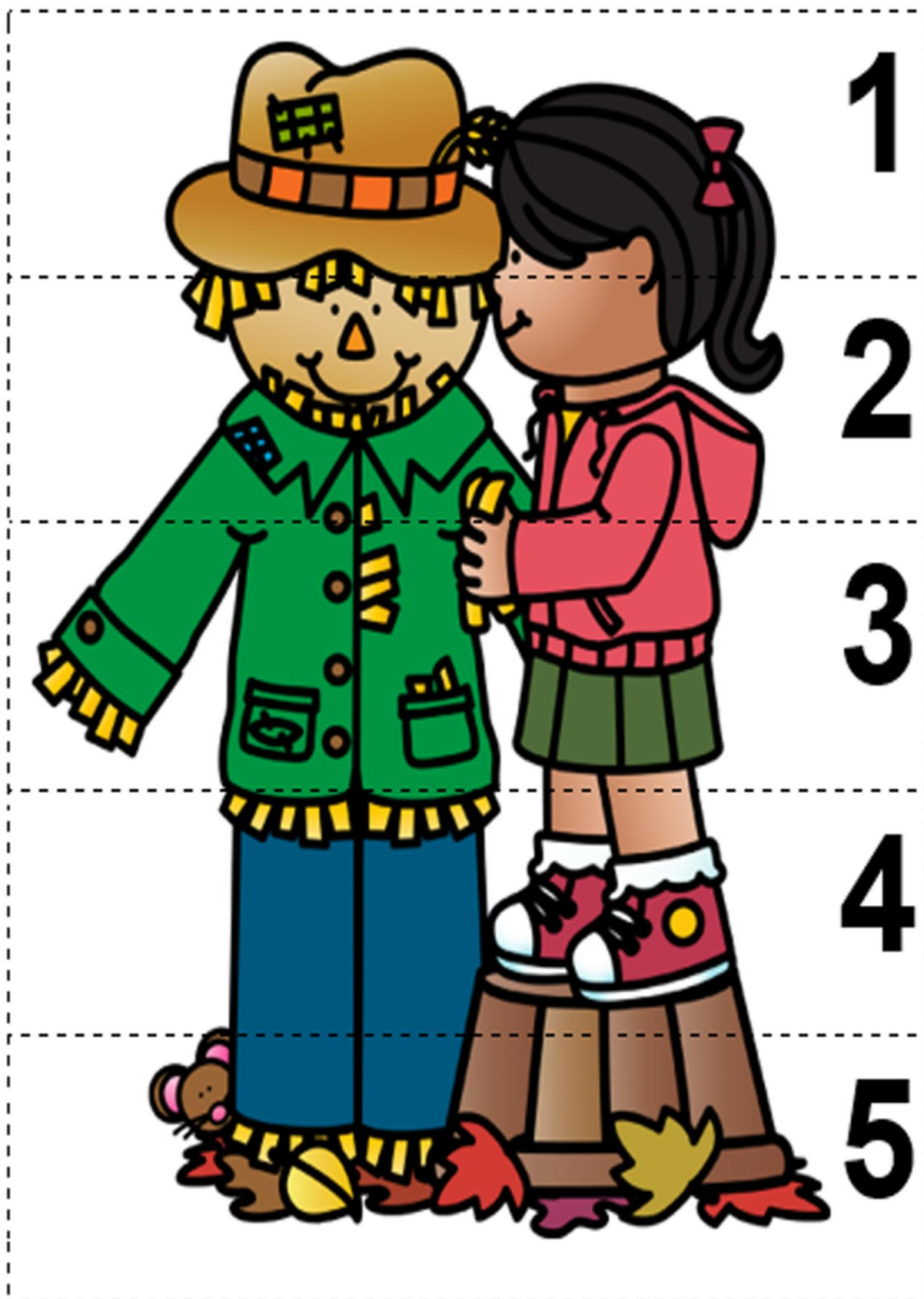
Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/estaciones-y-meses-del-ano/>

Figura 11: Puzle otoño 1.



Nota. Made by teachers (2020). Puzzle otoño. Recuperado de <https://www.madebyteachers.com/products/10-autumn-number-sequence-1-5-preschool-math-picture-puzzles/>

Figura 12: Puzle otoño 2.



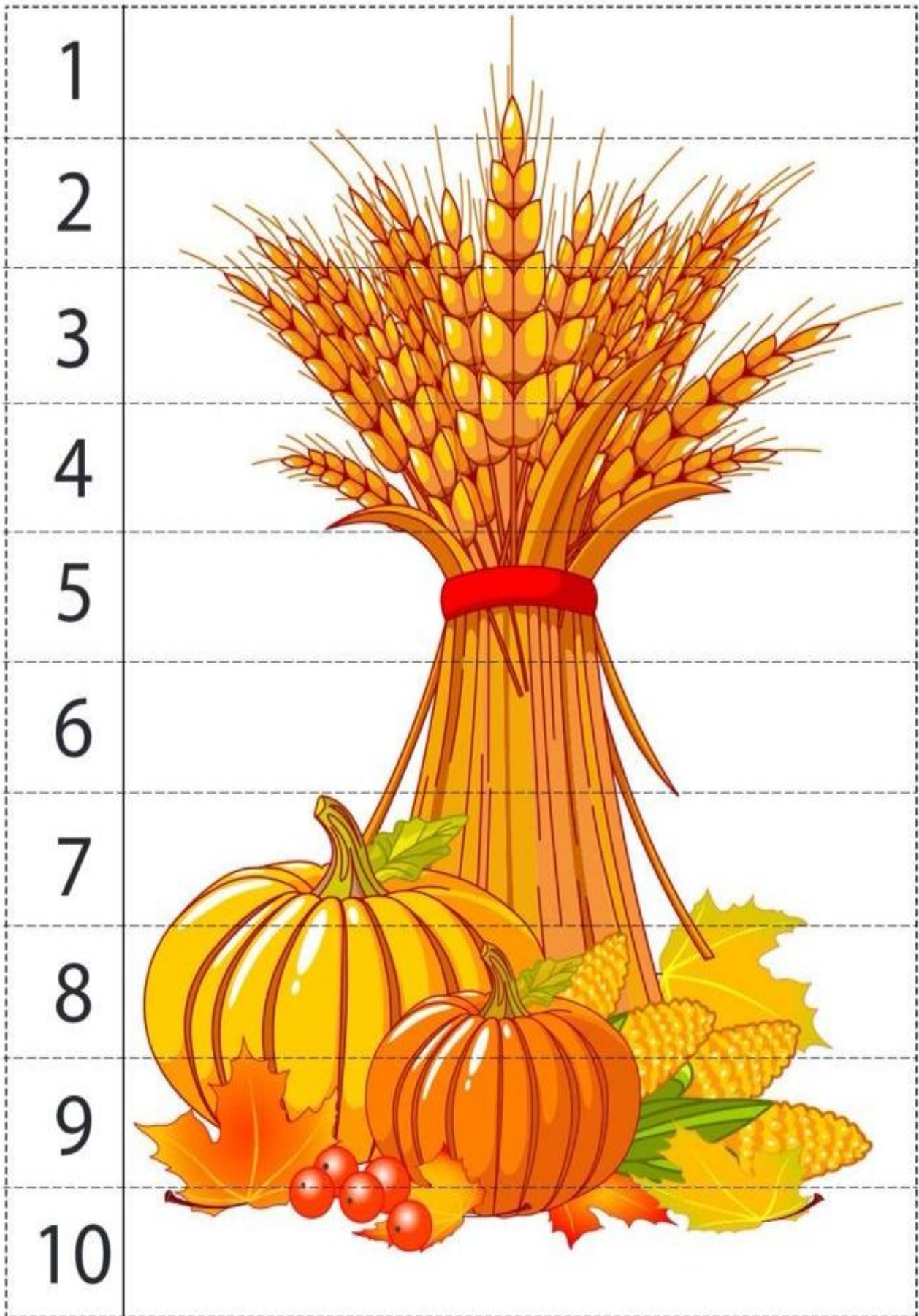
Nota. Made by teachers (2020). Puzzle otoño. Recuperado de <https://www.madebyteachers.com/products/10-autumn-number-sequence-1-5-preschool-math-picture-puzzles/>

Figura 13: *Puzle otoño 3.*



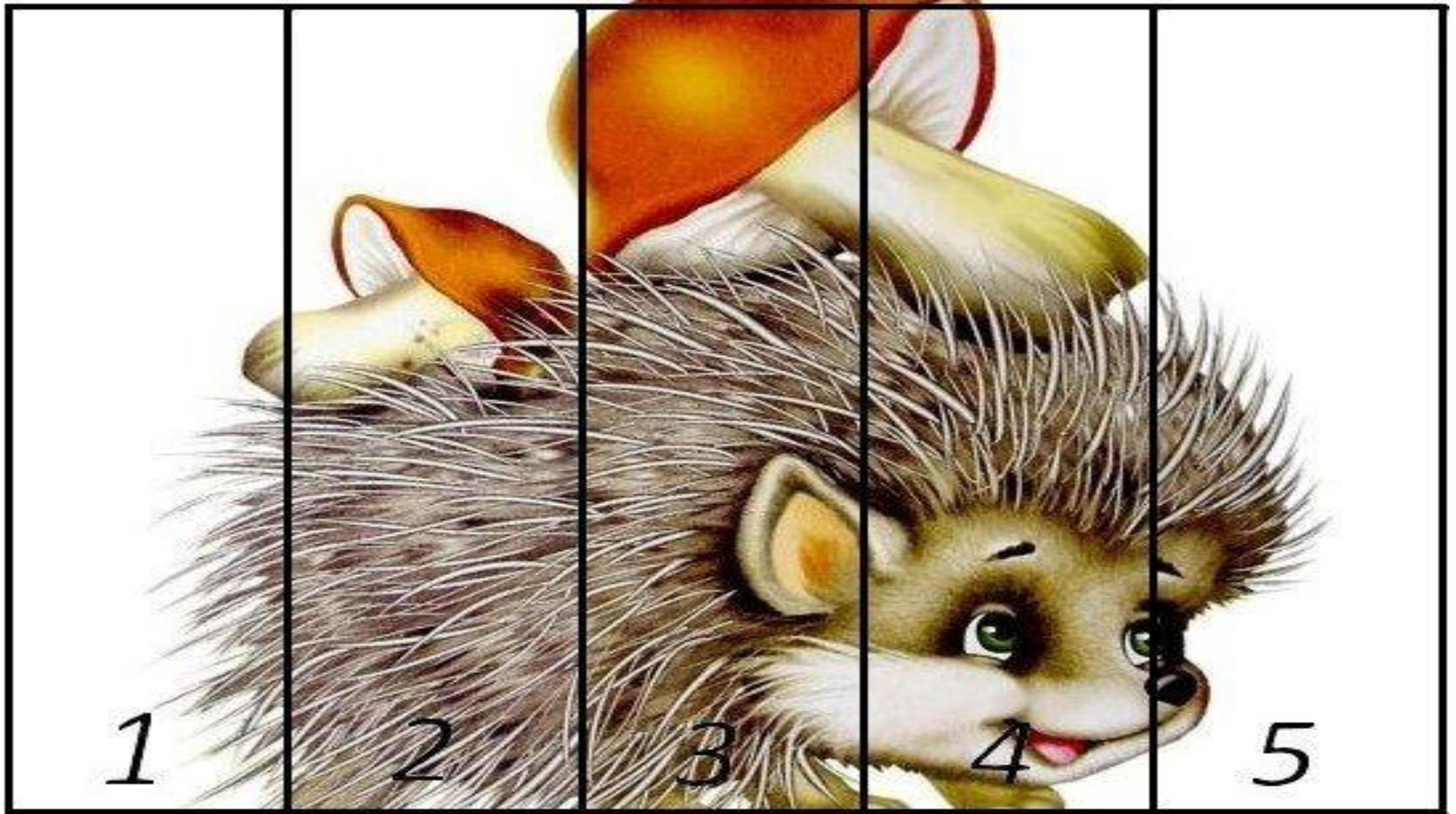
Nota. Made by teachers (2020). Puzzle otoño. Recuperado de <https://www.madebyteachers.com/products/10-autumn-number-sequence-1-5-preschool-math-picture-puzzles/>

Figura 14: Puzle otoño 4.



Nota. Made by teachers (2020). Puzzle otoño. Recuperado de <https://www.madebyteachers.com/products/10-autumn-number-sequence-1-5-preschool-math-picture-puzzles/>

Figura 15: *Puzle otoño 5.*



Nota. Made by teachers (2020). Puzzle otoño. Recuperado de <https://www.madebyteachers.com/products/10-autumn-number-sequence-1-5-preschool-math-picture-puzzles/>

**ANEXO 4: EN BUSCA DE LA SOMBRA PERDIDA.**

*Figura 16: Sombras.*



Elaboración propia.



Figura 17: Elementos otoño.



## ANEXO 5: BANDEJA SENSORIAL.

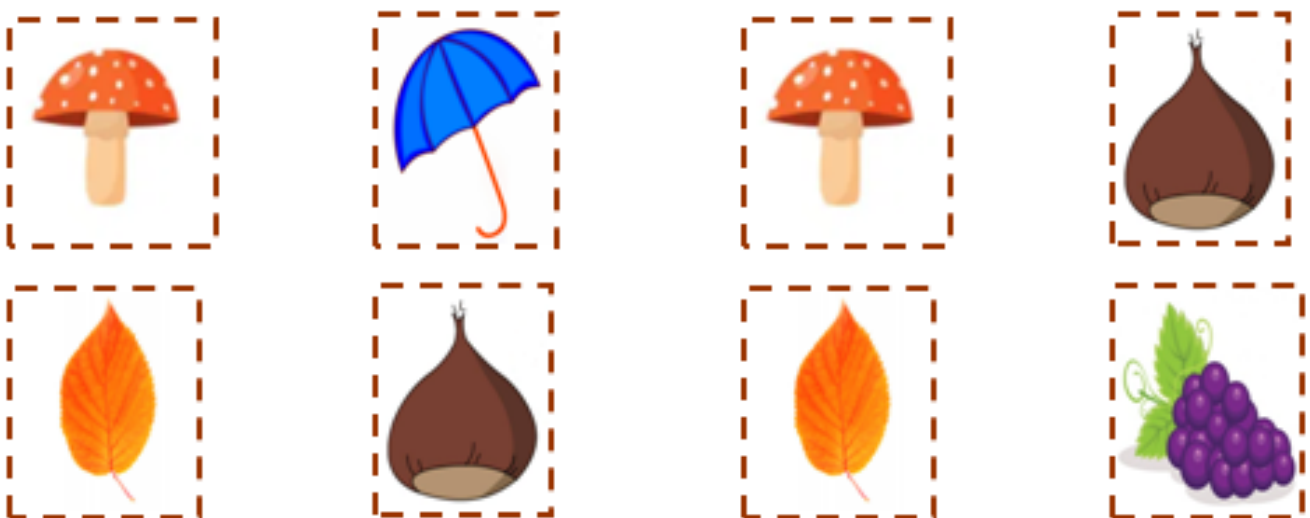
Figura 18: Bandeja sensorial.



Nota. Mami experimentos (2021). Bandeja sensorial. Recuperado de <https://mamiexperimentos.com/actividades-sensoriales/infantiles/preparar-una-caja-o-bandeja-sensorial-del-otono/>

## ANEXO 6: SERIES OTOÑALES.

Figura 19: Figuras que faltan.



Elaboración propia.

Figura 20: Plantillas series.



Figura 21: Cartón 1.



Elaboración propia.

Figura 22: Cartón 2.



Elaboración propia.

Figura 23: Cartón 3.



Elaboración propia.

Figura 24: Cartón 4.



Elaboración propia.

Figura 25: Cartón 5.



Elaboración propia.

Figura 26: Cartón 6.



Elaboración propia.

**Figura 27:** Tarjetas bingo.



Elaboración propia.

**Figura 28:** Tarjetas bingo.



Elaboración propia.

## ANEXO 8: CÓDIGO SECRETO.

Figura 29: Código secreto.



Elaboración propia.



Figura 30: *Juego el intruso.*

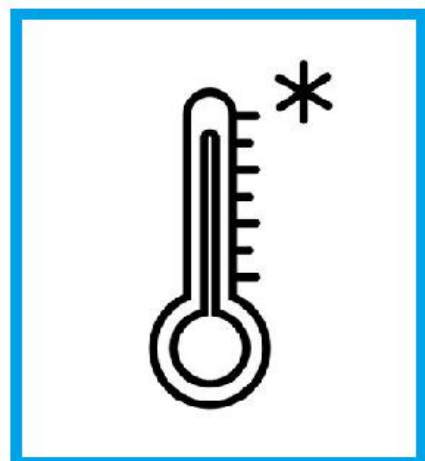
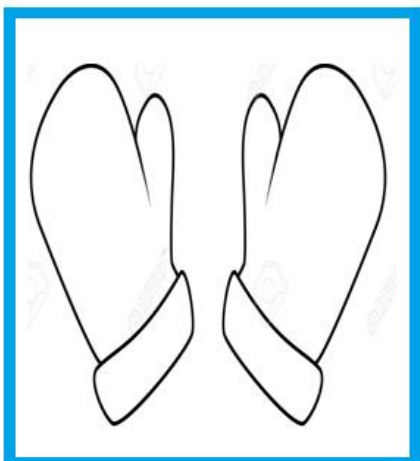


Elaboración propia.

**LINK PARA EL JUEGO:**

<https://view.genial.ly/60ce147ba55bff0d3ed40eec/interactive-content-juego-que-sobra>

Figura 31: Tarjetas dibujos.



Elaboración propia.

Figura 32: Plantilla quién es quién.



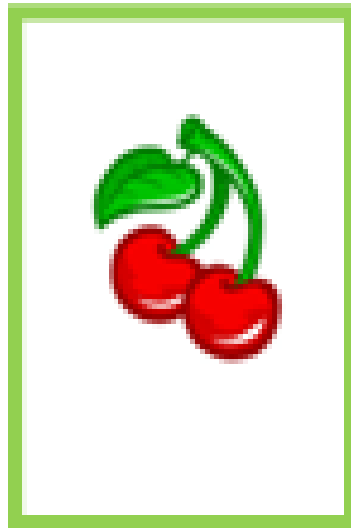
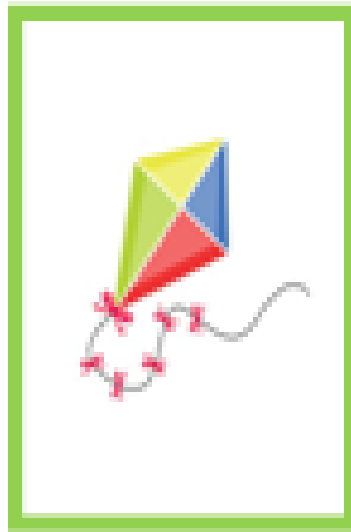
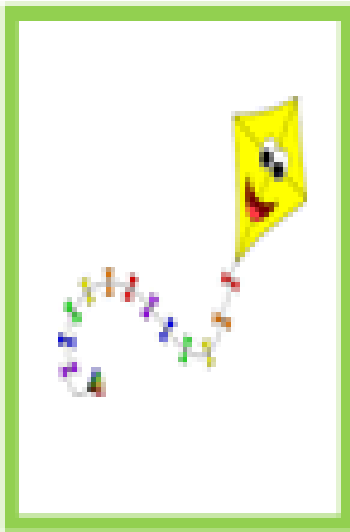
Elaboración propia.

Figura 33: Tarjetas quién es quién y lince.



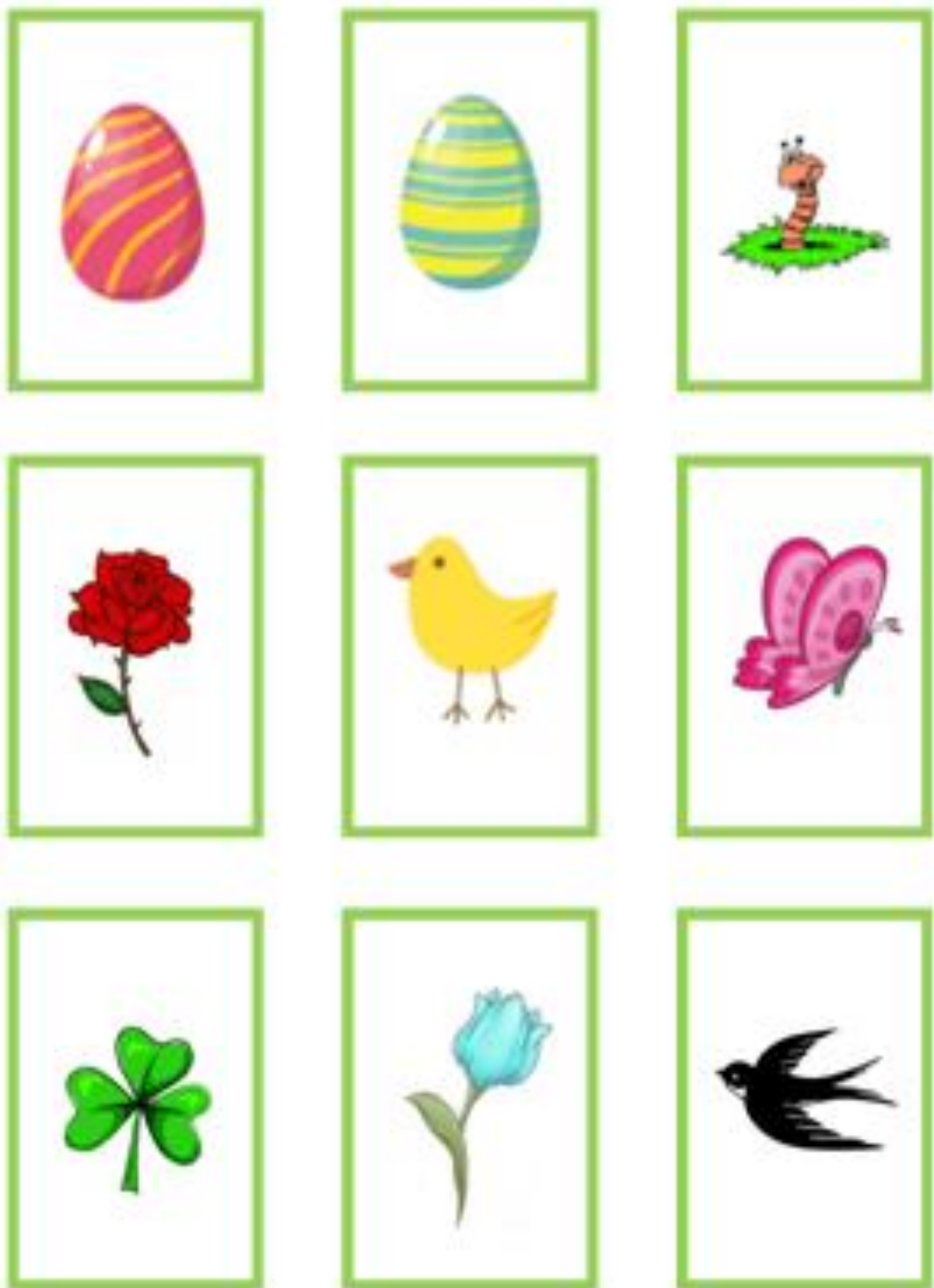
Elaboración propia.

Figura 34: Tarjetas quién es quién y lince.



Elaboración propia.

Figura 35: Tarjetas quién es quién y lince.



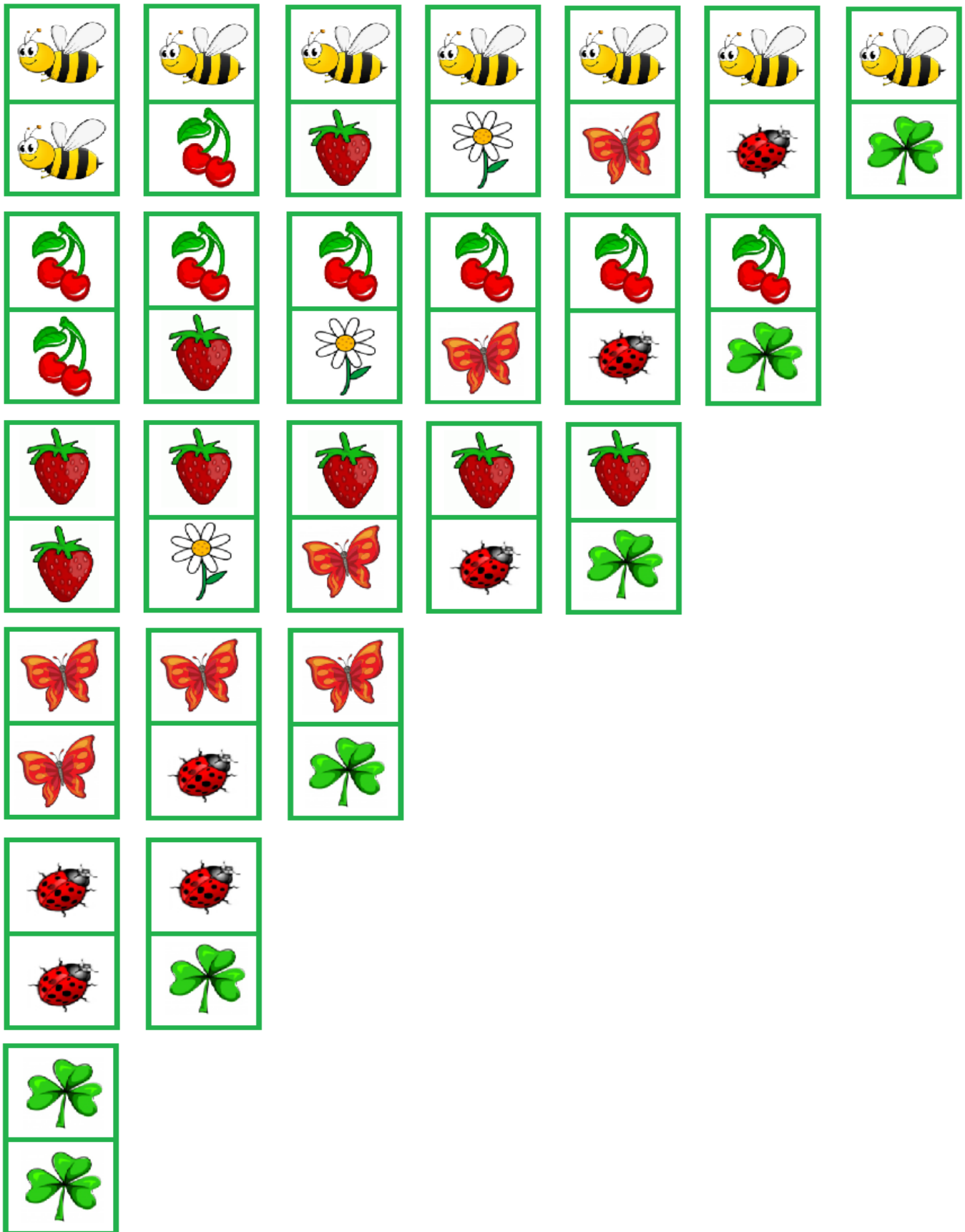
Elaboración propia.

Figura 36: Tablero lince.



Elaboración propia.

Figura 37: Dominó.



Elaboración propia.



Figura 38: Juego cuál es diferente



Elaboración propia.

**LINK PARA EL JUEGO:**

<https://view.genial.ly/60d48d1cf934aa0dd8819c53/interactive-content-juego-cual-es-diferente>

ANEXO 15: MEMORY DEL VERANO.

Figura 39: Cartas memory.



Elaboración propia.

Figura 40: Cartas memory.



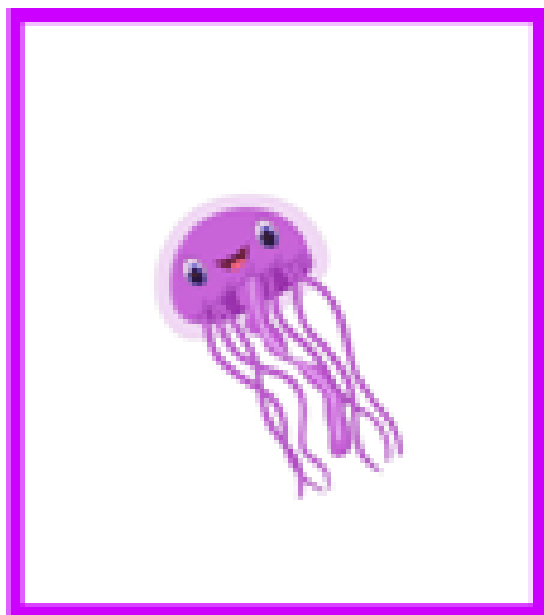
Elaboración propia.

**Figura 41:** *Cartas memory.*



Elaboración propia.

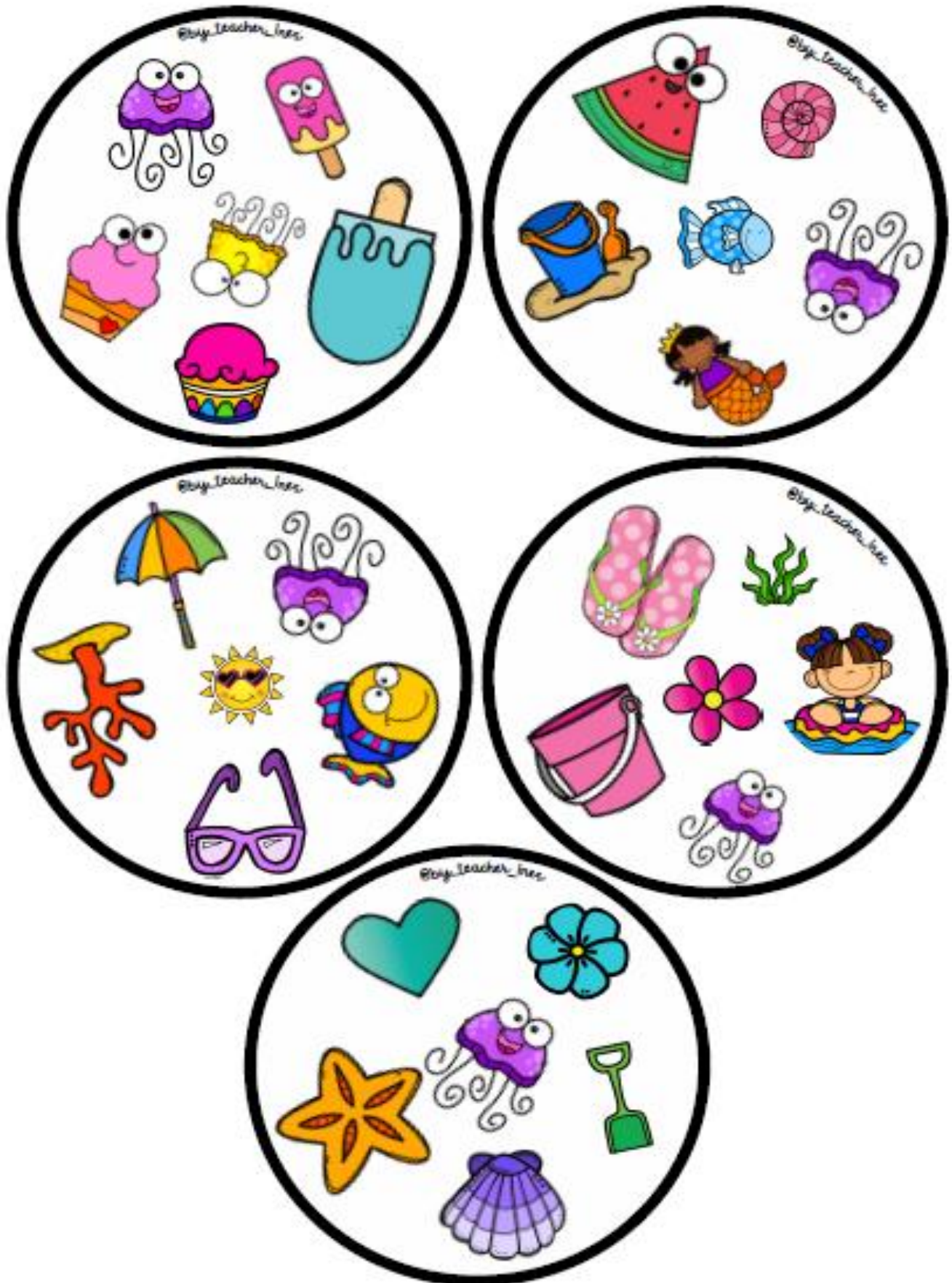
**Figura 42:** *Cartas memory.*



Elaboración propia.

ANEXO 16: DOBBLE VERANIEGO.

Figura 43: Cartas dobble.



Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>

Figura 44: Cartas dobble.



Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>

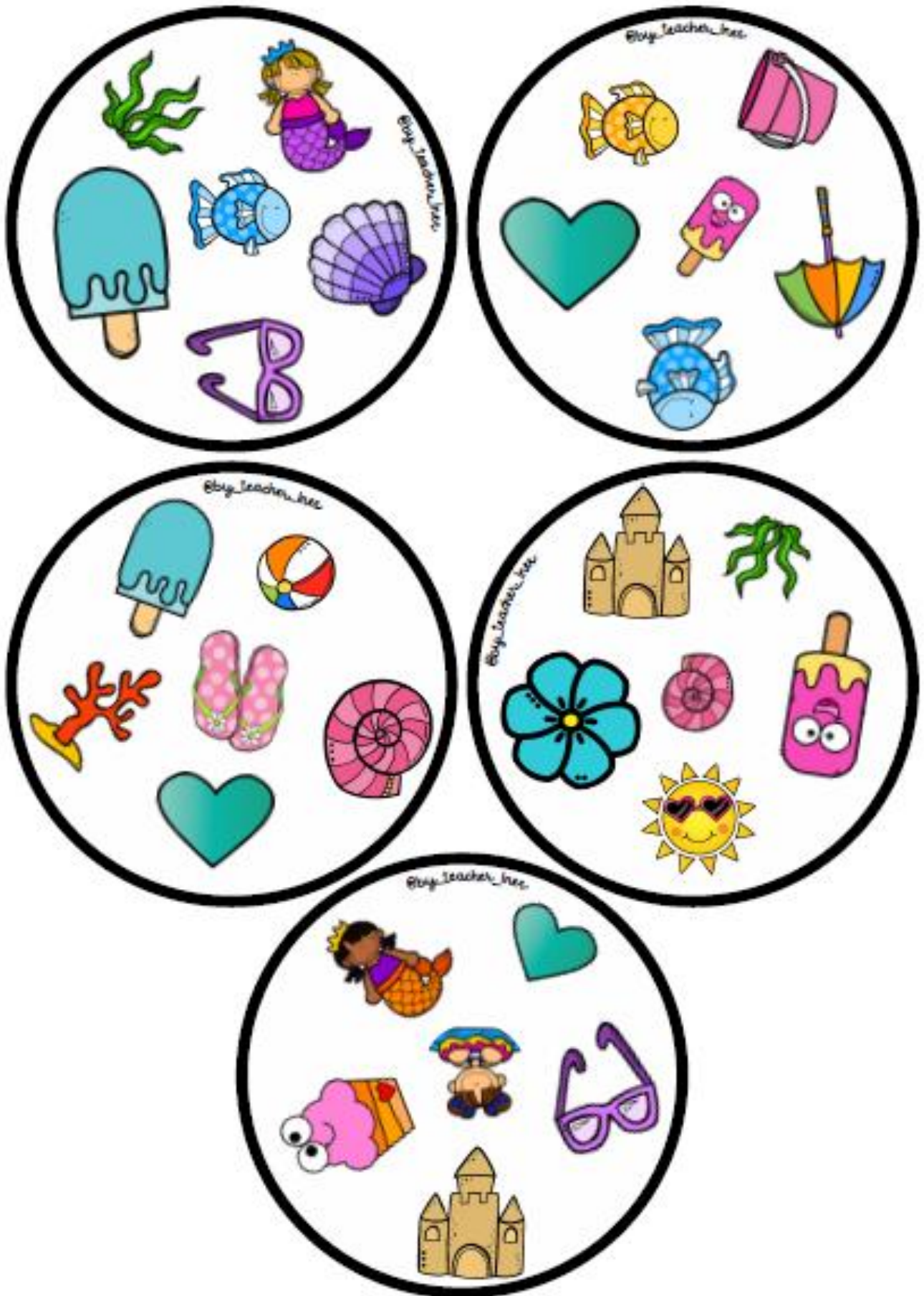
Figura 45: Cartas dobles.



Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>



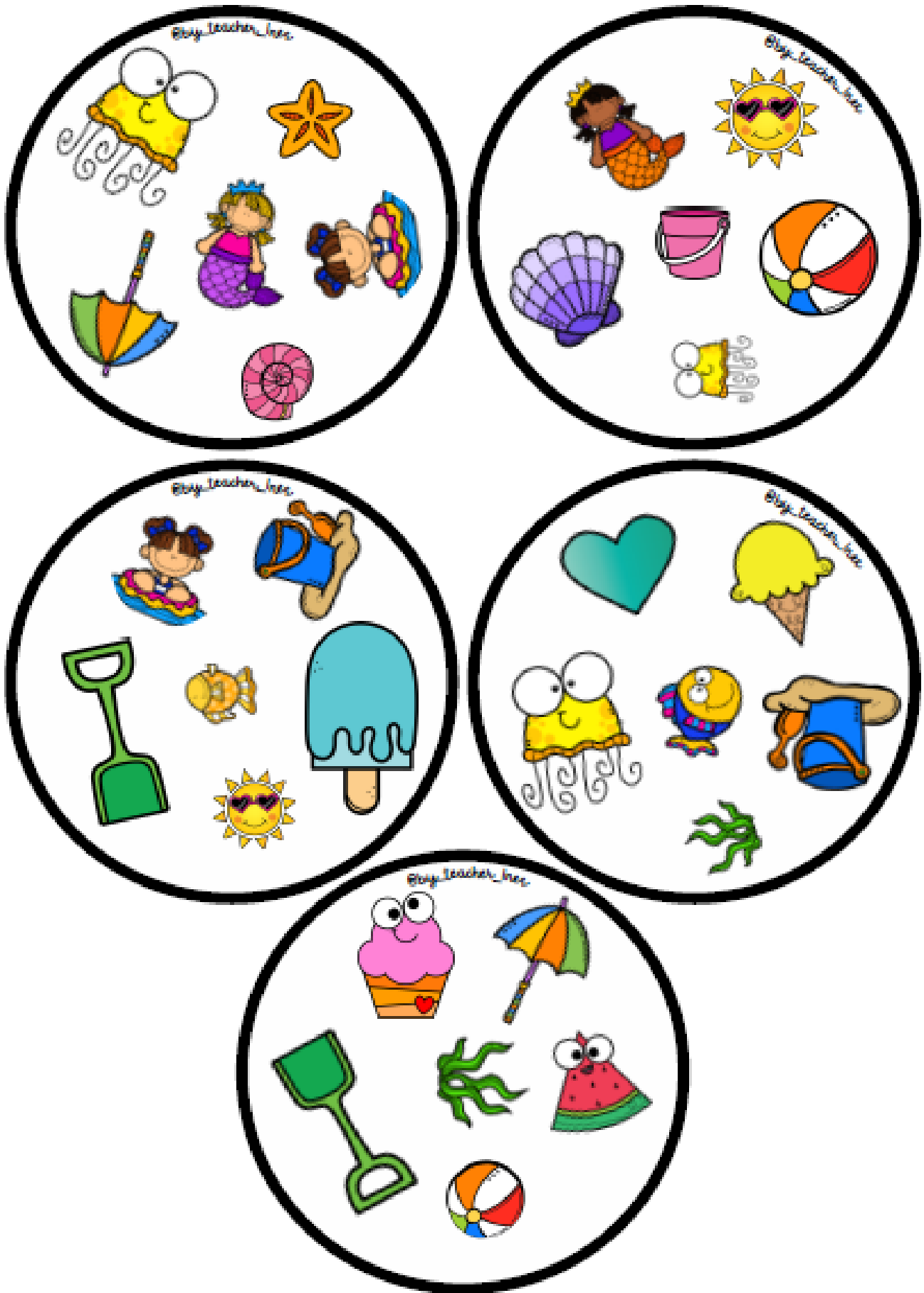
Figura 46: Cartas dobble.



Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>



Figura 48: Cartas dobble.



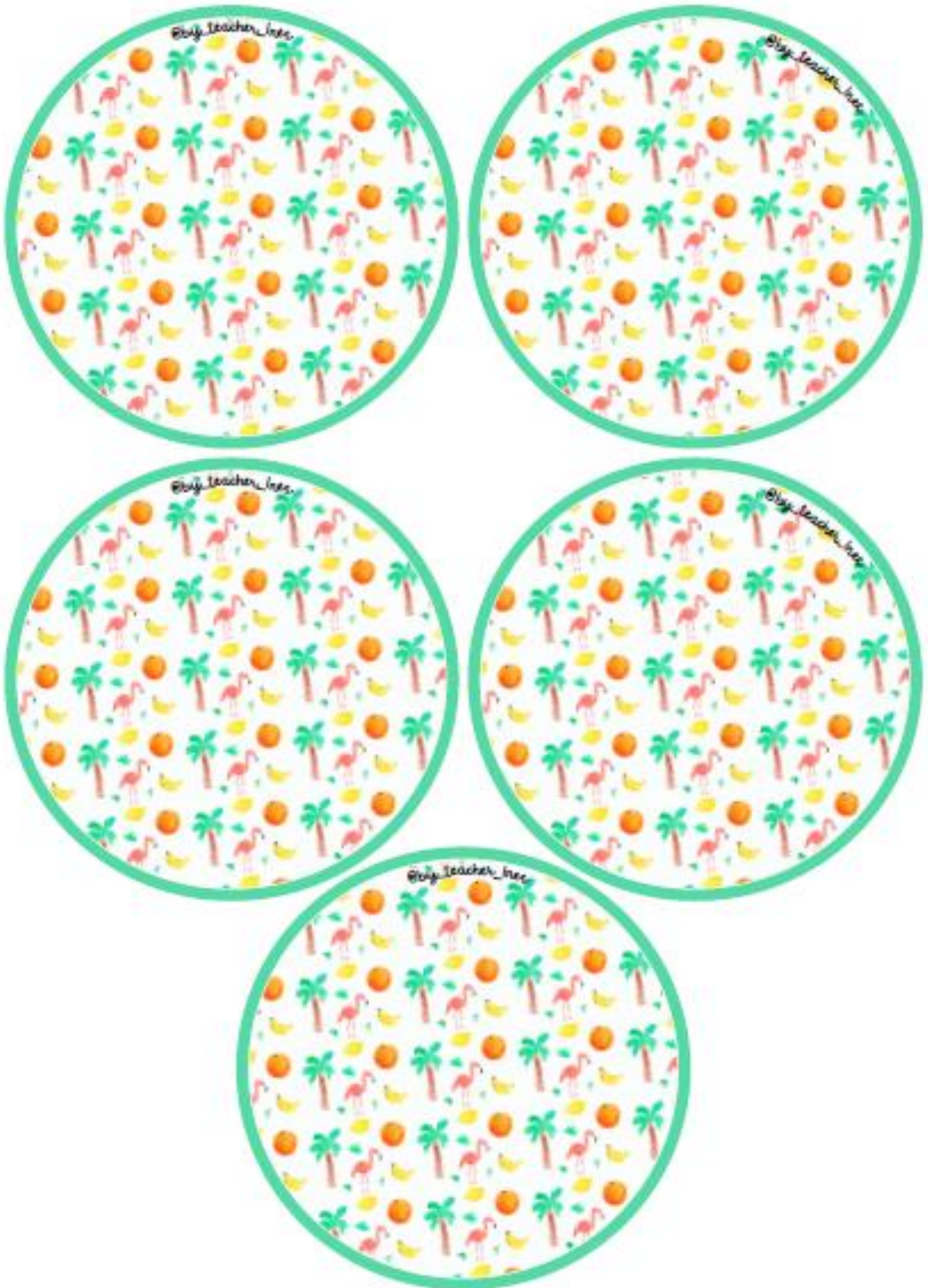
Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>

Figura 49: Cartas dobble.



Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>

Figura 50: Reverso cartas.



Nota. By teacher Inés (2021). Dobble del verano. Recuperado de <https://byteacherines.blogspot.com/2021/06/digital-summer-dobble.html>

ANEXO 17: PAREJAS VERANIEGAS.

Figura 51: Figuras verano.



Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/parejas-veraniegas/>

Figura 52: Figuras verano.



Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/parejas-veraniegas/>

**ANEXO 18: ENCUENTRA EL MODELO.**

**Figura 53:** Encuentra el modelo.



Elaboración propia.

**Figura 54:** Encuentra el modelo.



Elaboración propia.



Figura 55: Encuentra el modelo.



Elaboración propia.

Figura 56: Encuentra el modelo.



Elaboración propia.

Figura 57: Encuentra el modelo.



Elaboración propia.

## ANEXO 19: CADA COSA EN SU ESTACIÓN.

Figura 58: Plantillas estaciones.



Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/las-4-estaciones/>

Figura 59: Plantillas estaciones.



Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/las-4-estaciones/>

Figura 60: Figuras verano.



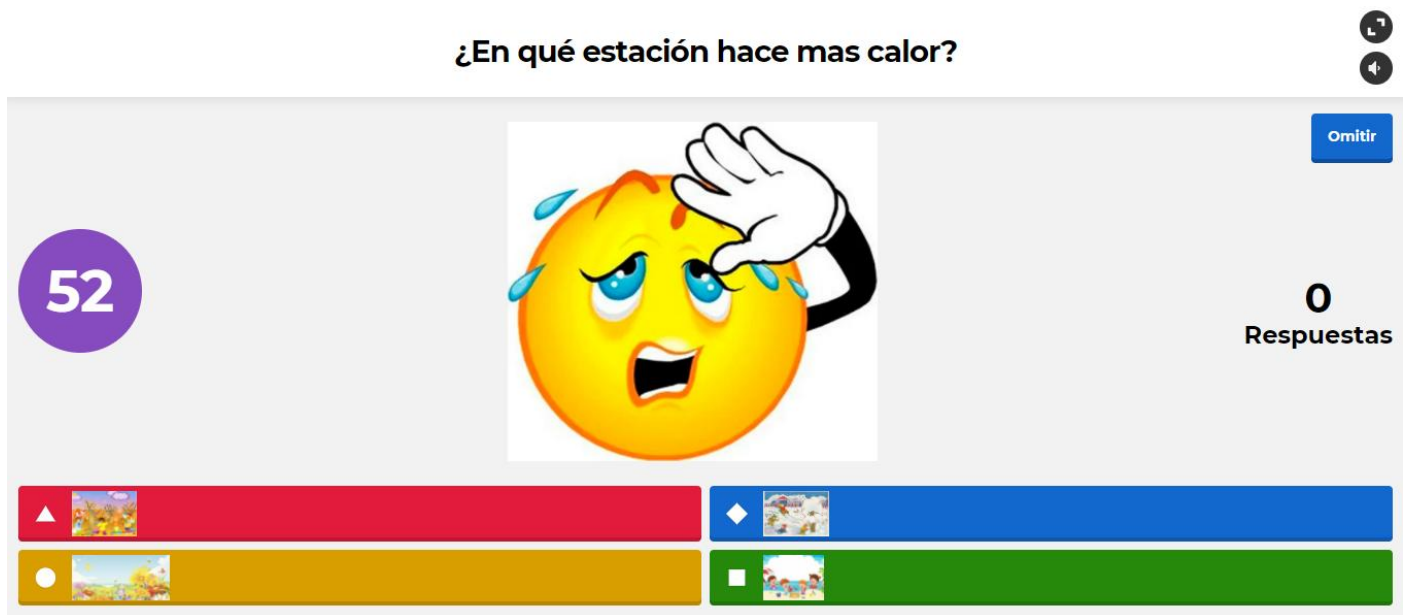
Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/las-4-estaciones/>

Figura 61: Figuras verano.



Nota. La casita educativa (2020). Meses del año. Recuperado de <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/las-4-estaciones/>

Figura 62: Ejemplo.



Elaboración propia.

**LINK PARA EL JUEGO:**

<https://create.kahoot.it/share/las-cuatro-estaciones/0c4d13bf-5712-4850-ba63-9960f59c2b24>