

PROGRAMA INCLUSIVO PARA LA PREVENCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Primer ciclo de Educación Infantil (2-3)

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH

Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA



ÍNDICE

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

¿Qué vamos a ver?



1. Introducción
 2. Justificación teórica y normativa
 3. Principios y estrategias generales
 4. Las funciones ejecutivas en la Escuela Infantil
 5. La importancia del juego en el desarrollo
 6. Objetivos y contenidos del programa
 7. Adquisición del lenguaje oral y sus hitos evolutivos
 8. Intervención: detección
 9. Intervención: organización del aula
 10. Intervención: propuesta de juegos estructurados
 11. Intervención: atención acnéas
 12. Intervención: autorregulación emocional
 13. Intervención: implicación de las familias
 14. Evaluación del programa
 15. Referencias bibliográficas
- Anexos



JUSTIFICACIÓN

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

Justificación teórica



¿Por qué tener en cuenta las FE en el primer ciclo de E. Infantil?

- La FE comienza a desarrollarse en el **bebé**.
- Especial relación con:
 - el **aprendizaje en general y con el rendimiento académico posterior** (Muñoz, 2013).
 - la **autonomía y la capacidad de adaptación** a diferentes entornos (regulación emocional, conductual y cognitiva).
- Favorecer de forma **proactiva** su desarrollo.
- **Minimizar posibles dificultades** en futuros alumnos con TND (por ejemplo, DEA, TEL o TDAH).
- **Planteamiento global:** para todos los alumnos. **Organización del aula.**

Justificación normativa

- LO 2/2006 modificada por LO 3/2020
- RD 95/2022: establece la ordenación y las enseñanzas mínimas en EI
- D 36/2022 establece para la CM la ordenación y el currículo de EI

Área I:
Crecimiento en
armonía

Área II:
Descubrimiento
y exploración
del entorno

Área III:
Comunicación y
representación
de la realidad

Justificación normativa

Área I:
Crecimiento en
armonía

ÁREA DE CONOC.	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CRECIMIENTO EN ARMONÍA	Competencia específica 1: "Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.1 Adecuar sus acciones y reacciones a cada situación, en una interacción lúdica y espontánea con el entorno, explorando sus posibilidades motoras y perceptivas y progresando en precisión, seguridad, coordinación e intencionalidad. 1.3 Manifestar aptitud emocional y sentimientos de seguridad y afecto en la realización de cada acción.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo -Iniciativa y curiosidad por aprender nuevas habilidades. - Estrategias para identificar y evitar situaciones de riesgo o peligro. - El juego como actividad propia para el bienestar y el disfrute. Juego exploratorio, sensorial y motor. B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Identificación y adecuación de estados emocionales a las diferentes situaciones: tiempos de espera, pequeñas frustraciones asociadas a la satisfacción de necesidades básicas y cuidados. - Identificación progresiva de las causas y las consecuencias de las emociones básicas. - Aceptación y control progresivo de las emociones y de las manifestaciones propias más llamativas. - Aproximación a algunas estrategias para lograr seguridad afectiva: búsqueda de ayuda y demanda de contacto afectivo.
	Competencia específica 2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva	2.1 Expresar emociones y sentimientos desarrollando de manera progresiva la conciencia emocional y estrategias de regulación emocional. 2.3 Afrontar pequeñas adversidades manifestando actitudes de superación, así como solicitando y prestando ayuda.	

Justificación normativa

Área II:
Descubrimiento
y exploración
del entorno

ÁREA DE CONOC.	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	Competencia específica 2: Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	2.1 Gestionar las dificultades, retos y problemas con interés e iniciativa, mediante su división en secuencias de actividades más sencillas. 2.2 Proponer soluciones y alternativas a través de distintas estrategias, escuchando y respetando las de los demás.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none">- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

Justificación normativa

Área III:
Comunicación y
representación de
la realidad

ÁREA DE CONOC.	COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	Competencia específica 3: Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas	3.1 Utilizar el lenguaje oral para expresar y compartir necesidades, sentimientos, deseos, emociones, vivencias, regulando las acciones e interactuando en diferentes situaciones y contextos. 3.2 Explorar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, utilizando los medios materiales propios de los mismos.	A. Intención e interacción comunicativas. - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.
	Competencia específica 5: 5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	5.1 Relacionarse con naturalidad en la realidad lingüística y cultural del aula. 5.2 Manifestar interés y disfrute hacia actividades individuales o colectivas relacionadas con la literatura infantil, las obras musicales, los audiovisuales, las danzas o las dramatizaciones, avanzando en una actitud participativa.	

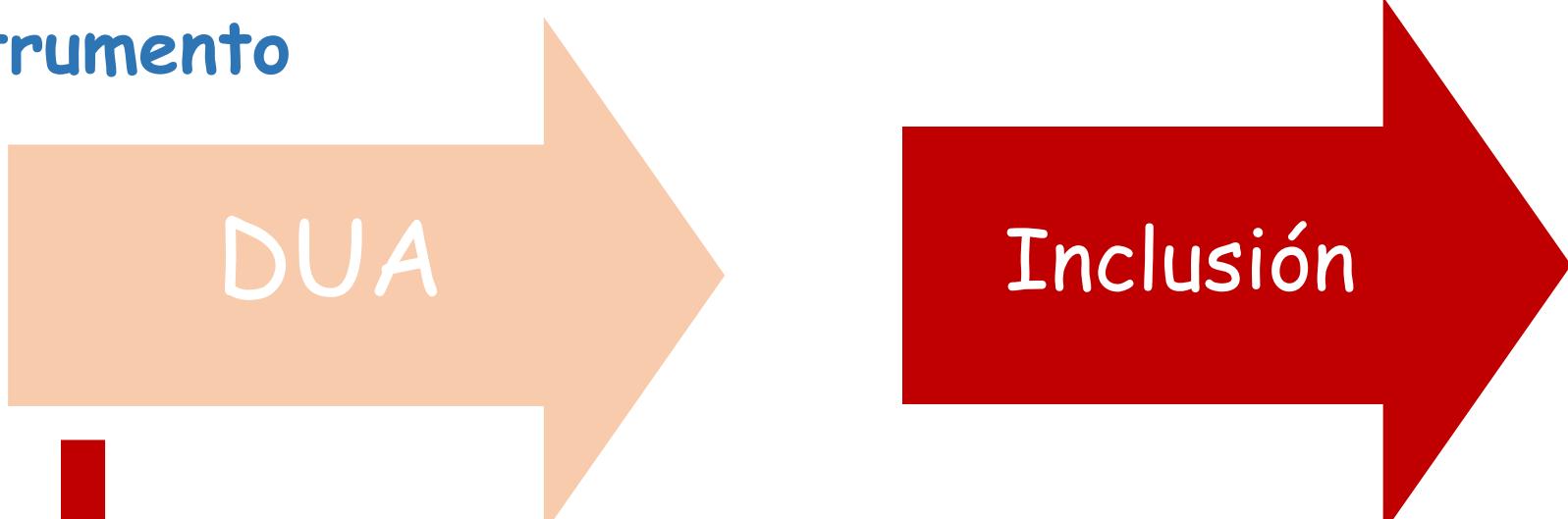
PRINCIPIOS Y ESTRATEGIAS GENERALES

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

Objetivo e instrumento



Puntos clave para la intervención:

- Funciones ejecutivas
- Habilidades comunicativas
- Regulación emocional



Principios generales

- Desarrollo de nuevas destrezas en contextos naturales.
- Accesibilidad cognitiva: multisensorialidad.
 - Proporcionar múltiples formas de representación
 - Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.
- Abordaje preventivo:
 - Actuación proactiva.
 - Detección precoz.
 - Intervención temprana.

Estrategias generales

- Crear un **clima de aula positivo**:
 - Favoreciendo la **motivación**: actividades conectadas a los centros de interés.
 - Fomentando la **participación activa**.
 - Transmitiendo **expectativas** ajustadas y realistas.
 - Buscando el **equilibrar** actividades novedosas y variadas /repetición (fomentar interés y curiosidad/desarrollar rutinas y hábitos).
 - Utilizando **agrupaciones** diversificadas.
 - Respetando los diferentes **tiempos de ejecución**.
 - Vivenciando los **errores** como algo natural en el proceso.
 - Fomentando la **colaboración familia-escuela**.

LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN LA ESCUELA INFANTIL

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



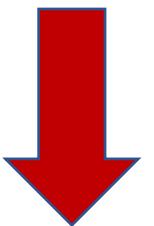
Comunidad de Madrid

¿Por qué el programa es así?

Análisis autores

Análisis investigaciones

Reflexión de Equipo



APARTADO TEÓRICO



FE. Origen

LURIA (1980)

Tres unidades funcionales

1. ACTIVACIÓN*

Alerta - motivación

2. INPUT*

Recepción, procesamiento y almacenamiento de la información

3. PROGRAMACIÓN Y CONTROL*

Programación, control y verificación de la actividad

LEZAK (1983)

Capacidad del ser humano para formular metas, planificar objetivos y ejecutar conductas de un modo eficiente.

Identificar el problema

Definirlo

Elaborar alternativas

Aplicar el plan

Logro (o no logro) objetivos

¿Qué son las FE?

Portellano (2018): "conjunto de habilidades cognoscitivas de alto nivel que tienen como último objetivo la consecución de metas mediante la actuación programada ante situaciones novedosas y complejas para lograr una adaptación más eficiente".



FE. Modelos explicativos

Marina y Pellicer (2015)

1. Activación.

La implicación activa es necesaria para el aprendizaje

2. Gestión de la atención.

Controlador.
Atender y saber qué es lo importante a lo que atender,

3. Gestión de la motivación.

Nos dirige a metas.

4. Gestión de las emociones.

Comprender, regular y controlar las respuestas emocionales.

5. Inhibición del impulso.

De externo, a interno.
Obedecer las órdenes que me doy a mí mismo.

6. Elección de metas.

Elegir metas y dirigir la acción a ellas.
Proyectar también razonablemente (no solo con motivación).

7. Pasar a la acción.

Ponerse en marcha.
Iniciar la acción.

8. Perseverancia.

Mantener la acción.
Mantener el esfuerzo.

9. Flexibilidad.

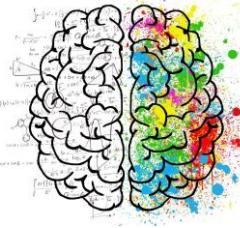
Propiedad de la atención.
Capacidad de cambiar de un procesamiento / emoción / etc. a otro.

10. Gestión de la memoria.

Memoria de evocación.
Memoria de trabajo.

11. Metacognición.

Realización voluntaria y dirigida.
Finalidad: ajustar la acción.



FFEE. Modelos explicativos

Portellano (2018)



FUNCIONES FRÍAS ESTRUCTURALES

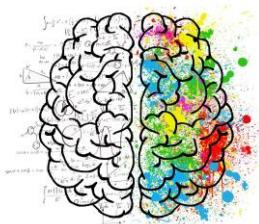
- Inhibición
- Planificación
- Actualización
- Flexibilidad
- Integración temporal
- Toma de decisiones
- Fluidez
- Razonamiento

FUNCIONES CALIENTES EMOCIONALES

- Regulación emocional
- Empatía
- Autoconciencia
- Adaptación social

AUXILIARES

- Memoria de trabajo
- Inteligencia cristalizada
- Atención
- Memoria funcional



El desarrollo de las FE



Evidencias en bebés:

- Permanencia del objeto.
- Uso de herramientas.
- Solución de problemas.
- Etc.



Importante:

- Autorregulación.
- Lenguaje interno.
- Desarrollo del lenguaje.
- PROGRAMA Comunicativa C. 2-3 años.

Las FE y el aprendizaje

- Gran relevancia en el aprendizaje. Tener en cuenta su desarrollo y prevenir dificultades.

¿Qué FE proponemos trabajar en el aula?



La importancia del juego en el desarrollo



- Herramienta fundamental de aprendizaje.
- Adquieren competencias y conocimientos.
- Desarrollo de las FE a través de la acción.
- Desarrollo de todas las áreas: cognitiva, motora, lenguaje, emocional, social.



BRUNER

- Prefieren materiales y juegos con un fin determinado (construcciones vs. arena, pinturas...).
- Presencia del adulto: favorece la concentración y una elaboración más compleja (andamiaje).
- Mayor concentración en pequeños grupos, que de forma individual. Modelos.
- Favorecer la espontaneidad y ofrecer modelos y técnicas (autonomía).

Repercusiones en el desarrollo del juego a través de las pantallas

- Recientes **investigaciones** (Sas y Estrada, 2021). Abuso de pantallas en 0 a 3 años:
 - Cambios bio-psico-sociales.
 - Cambios cerebrales.
 - Consecuencias en: visión, sueño, peso, desarrollo, funciones ejecutivas y conducta.

ALTERACIONES EN EL DESARROLLO

Repercusiones en el desarrollo del juego a través de las pantallas

- Hutton et al. (2020): relación exposición inadecuada y menor mielinización de la sustancia blanca del cerebro.
Impacto negativo en el desarrollo de las FE
- Disminución de la interacción con los cuidadores principales. Ausencia de modelos correctos.

Repercusiones en el desarrollo del juego a través de las pantallas

Investigaciones (Sas y estrada, 2021; Collet et al., 2018; DeLoache et al., 2010; Cía, 2013):

- ✓ Disminuye la frecuencia de juego.
 - ✓ Disminuye la interacción con adultos e iguales.
 - ✓ Empeora el comportamiento social.
 - ✓ Aparecen síntomas similares a los de los niños con TEA.
 - ✓ Etc.
- **No aprenden ni generalizan:** papel pasivo, sin interacción con el entorno (Collet et al., 2018; DeLoache et al., 2010).
- Existe la **adicción a pantallas** en menores de 3 años (Cía, 2013).



OBJETIVOS Y CONTENIDOS DEL PROGRAMA

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

Objetivos y contenidos

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Favorecer el desarrollo del control atencional.	✓ Atención focalizada. ✓ Atención sostenida. ✓ Atención selectiva.
Fomentar el desarrollo de la memoria de trabajo.	✓ Memoria auditiva. ✓ Memoria visual. ✓ Memoria espacial.
Favorecer el desarrollo del control inhibitorio y la flexibilidad.	✓ Esperas. ✓ Control inhibitorio. ✓ Turnos. ✓ Anticipación. ✓ Cambios en las rutinas. ✓ Flexibilidad.
Fomentar el desarrollo de la planificación.	✓ Pasos. ✓ Secuencias. ✓ Resultado final. ✓ Planificación.
Favorecer la autorregulación emocional.	✓ Reconocimiento, identificación y discriminación de emociones. ✓ Estrategias de gestión emocional.
Favorecer la implicación de las familias.	✓ Comunicación escuela-casa. ✓ Autonomía de los niños. ✓ Pautas para familias.

INTERVENCIÓN: DETECCIÓN

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

INSTRUMENTOS DEL EQUIPO:



- Cuestionario detección de barreras para el aprendizaje y la participación a nivel de centro y aula (Escuelas Infantiles). Anexo 74.
 - Decreto 23/2023.
- Inventario de desarrollo de FE de 24 a 36 meses. Anexo 75.

- Cuestionario detección de barreras para el aprendizaje y la participación a nivel de centro y aula (Escuelas Infantiles). Anexo 74.

DETECCIÓN DE BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE A NIVEL DE CENTRO. ESCUELA INFANTIL

ORGANIZATIVAS	ÍTEM	1	2	3	4
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	1. Nuestro proyecto educativo de centro recoge medidas encaminadas a la detección y eliminación de las barreras para el aprendizaje y la participación con el objetivo de promover la inclusión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	2. Nuestro proyecto educativo de centro define un marco de valores compartidos por la comunidad escolar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	3. Nuestro proyecto educativo de centro tiene en cuenta la diversidad de los niños y sus familias.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	4. En el centro disponemos de una propuesta pedagógica flexible que promueve un desarrollo equilibrado de las competencias clave y que se adapta a las necesidades de los niños y a su momento evolutivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	5. En el centro contemplamos una línea metodológica flexible que facilita la adaptación a los diferentes ritmos y situaciones de aprendizaje y que promueve la inclusión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	6. Organizamos los recursos personales del centro teniendo en cuenta las necesidades de los niños.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	7. Contamos con procedimientos de coordinación docente para garantizar la continuidad de la propuesta pedagógica, la atención a la diversidad (franjas horarias para la coordinación, calendario de reuniones, etc.) y la cooperación entre profesionales.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	8. Contemplamos canales y procedimientos de comunicación eficaces con el EAT que facilitan la coordinación entre los profesionales de ambos centros.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	9. Priorizamos la realización de las medidas de apoyo dentro del aula.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	10. Se fomenta la formación de los educadores en relación con la inclusión y la atención a la diversidad.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



- Cuestionario detección de barreras para el aprendizaje y la participación a nivel de centro y aula (Escuelas Infantiles). Anexo 74.

DETECCIÓN DE BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE A NIVEL DE AULA. ESCUELA INFANTIL

ORGANIZATIVAS	ÍTEM	1	2	3	4
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1. Organizamos el aula de manera que permite la realización de actividades utilizando agrupaciones diversas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2. Organizamos el aula de forma que promueve la autonomía de los alumnos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3. En el aula contamos con espacios diferenciados y bien señalizados que ofrecen actividades variadas (juego simbólico, sensoriomotor, relajación, lectura de cuentos, etc.).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4. En el aula contamos con espacios diferenciados que facilitan que los alumnos puedan desarrollar actividades diferentes en un mismo momento.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5. Tenemos los materiales organizados, señalizados con claves visuales y son accesibles para los niños.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6. Integramos los apoyos en las rutinas del aula.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
7. Organizamos los tiempos del aula de manera que se facilita la coordinación entre educadores y profesorado de apoyo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	



Inventario de desarrollo de FE de 24 a 36 meses.

Anexo 75.

- Educadores: valorar el desarrollo de las FE.
- Objetivo proactivo: medidas de atención temprana.
- Individual.
- Programar una intervención más específica y un seguimiento más cercano en los casos en que se detecte alguna dificultad.

INVENTARIO DE DESARROLLO. Anexo 75

FE	ÍTEMs	SI	NO	AV
CONTROL ATENCIONAL	Tiene contacto ocular espontáneo (24 m)			
	Mantiene la atención en una tarea durante 5 minutos (24 m)			
	Encuentra un objeto real concreto entre varios (24 m)			
	Encuentra una imagen concreta en una lámina (30 m)			
	Tiene contacto ocular ante órdenes (30 m)			
	Realiza una orden sencilla dada al grupo, que forma parte de las rutinas del aula (30m)			
	Mantiene la atención en una tarea durante 10 min (36 m)			
	Mantiene la atención en la lectura de un cuento sencillo durante 5-10 minutos (36 m)			
	Clasifica objetos con una variable determinada (por ejemplo, color) (36m)			
MEMORIA	Conoce el nombre de sus adultos de referencia (24 m)			
	Anticipa gestos, trabajados previamente, al escuchar una canción. (24 m)			
	Retiene 2 objetos cotidianos, presentados previamente durante 10 segundos y los reconoce en una lámina, una vez retirados (30 m)			
	Repite dos dígitos (30 m)			
	Repite dos palabras (30 m)			
	Conoce el nombre de algunos de sus compañeros de aula (30 m)			
	Aprende canciones y sus gestos / signos asociados (30m)			
	Aprende retahílos (30 m)			
	Encuentra un objeto escondido tras un tiempo de 10-14sg (30m)			
	Repite tres dígitos (36m)			



INVENTARIO DE DESARROLLO. Anexo 75

FE	ÍTEMES	SI	NO	AV
MEMORIA	<p>Repite tres palabras (36m)</p> <p>Conoce el nombre de adultos que no son de referencia, pero que de forma esporádica intervienen en sus rutinas (36 m)</p> <p>Reproduce secuencias rítmicas sencillas. (36 m)</p> <p>Busca un objeto que se encuentra en otra habitación (36m)</p> <p>Sigue instrucciones de dos acciones (que forman parte de las rutinas del aula), en el orden dado. (36 m)</p>			
CONTROL INHIBITORIO Y FLEXIBILIDAD	<p>Ajusta su actividad motora a la actividad que se realiza en el aula en períodos de 5 minutos (24 m)</p> <p>No inicia una conducta ante la negativa del adulto (24 m)</p> <p>Su actividad motora suele tener una finalidad concreta. (30 m)</p> <p>Detiene una conducta ya iniciada ante la negativa del adulto (30 m)</p> <p>Habitualmente acepta cambios previstos en las rutinas (30 m)</p> <p>Es capaz de demorar durante unos segundos la satisfacción de un deseo si el adulto se encuentra presente (por ejemplo, comerse una galleta) (30 m)</p> <p>Inhibe respuestas automáticas en turnos de dos participantes (36 m)</p> <p>Ajusta su actividad motora a la actividad que se realiza en el aula en períodos de 10 minutos (36 m)</p> <p>Habitualmente acepta cambios inesperados en las rutinas (36 m)</p> <p>Es capaz de reajustar, sin apoyo, su grado de activación en los cambios de actividad. Por ejemplo, al incorporarse al aula después del recreo (36 m)</p> <p>Es capaz de demorar durante unos segundos la satisfacción de un deseo si el adulto se lo pide, sin necesidad de que este permanezca (por ejemplo, comerse una galleta) (36 m)</p> <p>Es capaz de llevar a cabo tareas de categorización revertida. Por ejemplo: primero los objetos grandes en la caja grande y los pequeños, en la caja pequeña; después, los objetos grandes en la caja pequeña y los objetos pequeños, en la caja grande) (36 m)</p>			



INVENTARIO DE DESARROLLO. Anexo 75

FE	ÍTEMES	SI	NO	AV
PLANIFICACIÓN	Usa instrumentos como medio de resolver problemas (palo, banqueta...) (24 m)			
	Realiza una actividad siguiendo los pasos requeridos con apoyo visual y del adulto (30 m)			
	A petición del adulto, es capaz de recoger el material cuando termina de jugar (30 m)			
	Usa dos objetos a la vez (por ejemplo, el palo y la banqueta) para conseguir un objeto (30 m)			
	Localiza en el aula el material necesario para hacer algo que se le indica (36 m)			
	Voluntariamente, es capaz de recoger el material cuando termina de jugar (36 m)			
	Realiza una actividad siguiendo los pasos requeridos con apoyo visual (36 m)			
	Utiliza estrategias representacionales para resolver una tarea (por ejemplo, vuelve las piezas de un puzzle del derecho antes de comenzar a hacerlo) (36 m)			
	Comienza a utilizar el lenguaje para autorregular sus acciones: utiliza habla paralela durante el juego (36 m)			



INTERVENCIÓN: ORGANIZACIÓN DEL AULA PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

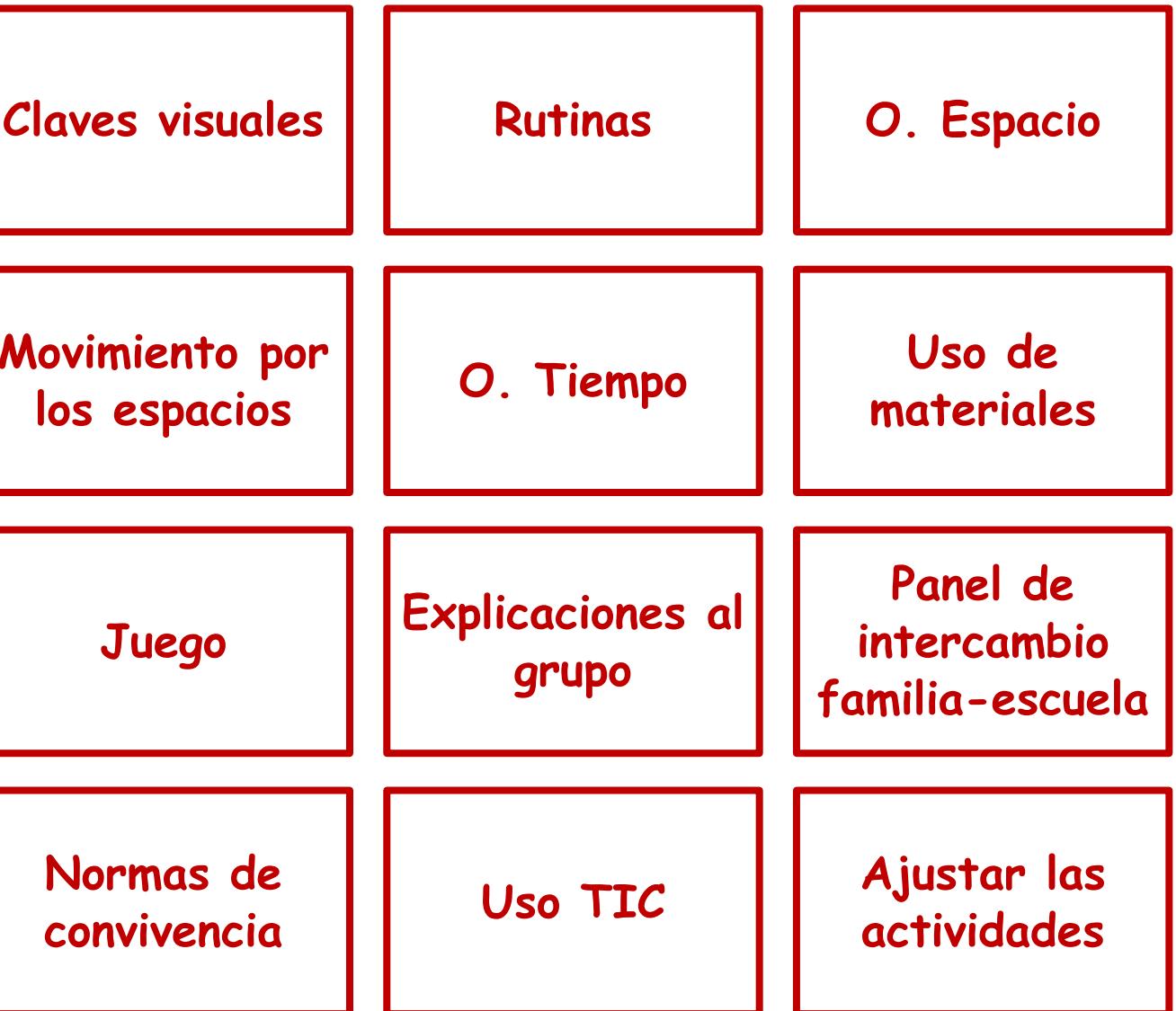
EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

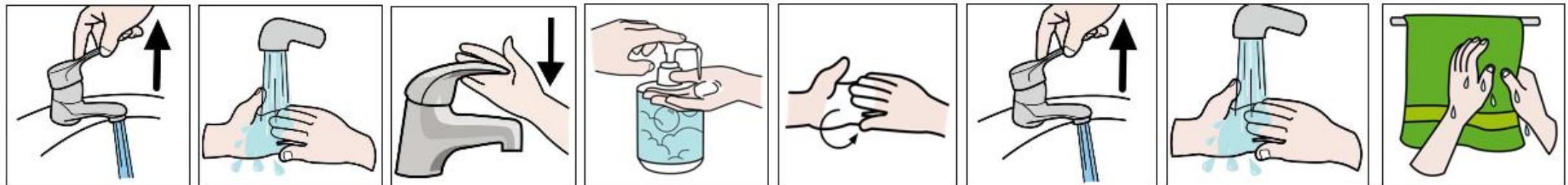
¿Cómo organizar mi aula para promover el desarrollo de las FE?

- A través de la acción y la interacción con otros.
- Modelo y andamiaje del adulto.



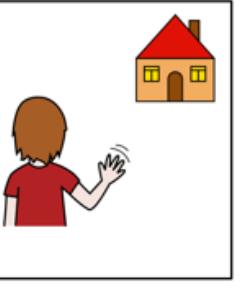
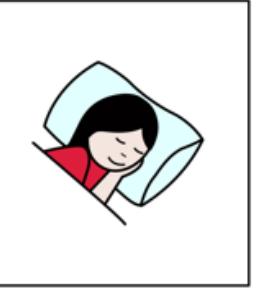
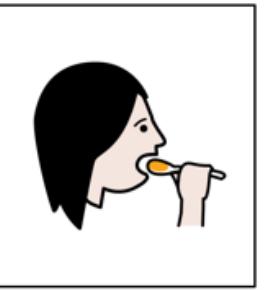
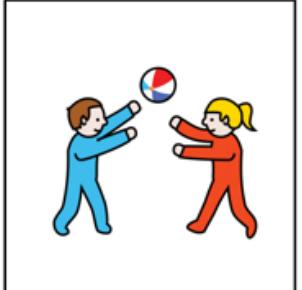
8.1. Uso de claves visuales

- Información externa como apoyo.
- Imágenes reales, asociadas a pictogramas.
- Para todos los alumnos y para los espacios, rutinas, etc. del aula.



8.2. Rutinas

- Claras y conocidas.
- Señalizadas.
- Lo que va a pasar, o no va a pasar (cambios de rutinas).



8.3. Organización del espacio

- Zonas o espacios de juegos.
- Diferenciados y versátiles.
- Para diferentes tipos de juegos (libre, libre guiado, estructurado...).



Espacio de lenguaje



Espacio sensoriomotor



Espacio intrapersonal



Espacio interpersonal



Espacio del minimundo

8.3. Organización del espacio

Zona de lectura

Zona de prerrequisitos

Asamblea/corro/encuentro



Espacio de lenguaje



Espacio intrapersonal

Zona de la calma

Zona del espejo

Zona de las emociones

Zona de los disfraces



Espacio sensoriomotor



Espacio interpersonal

Zona de construcciones

Zona de movimiento

Zona multisensorial



Zona de juegos de mesa

Zona del juego simbólico

Espacio del minimundo

8.4. Movimiento por los diferentes espacios



Espacio del minimundo

- Tipo de actividad.
- Señalar la diferencia (por ejemplo: juego libre / estructurado)

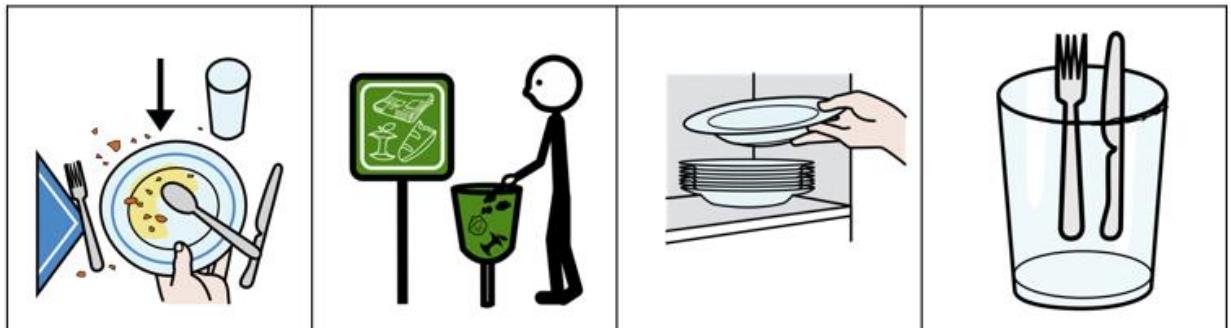
8.5. Organización del tiempo

- Tiempos marcados por las rutinas de cuidado diario.
- Muy estructurados: rutinas, juego libre, juego estructurado.
- Tener en cuenta los diferentes niveles de desarrollo y tiempos de respuesta.
- Depende de la organización de los espacios.
- Dos educadores en el aula: aprovechar para hacer grupos diferenciados.



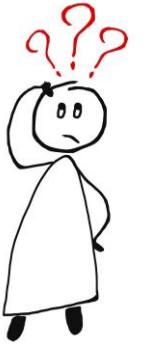
8.6. Uso de materiales

- Organizados de forma clara y detallada para los niños.
- Disposición que favorezca la autonomía.
- Rutina de recogida de materiales, asociada a canción o retahíla.
 - Ejemplo: recogida utensilios de la comida:



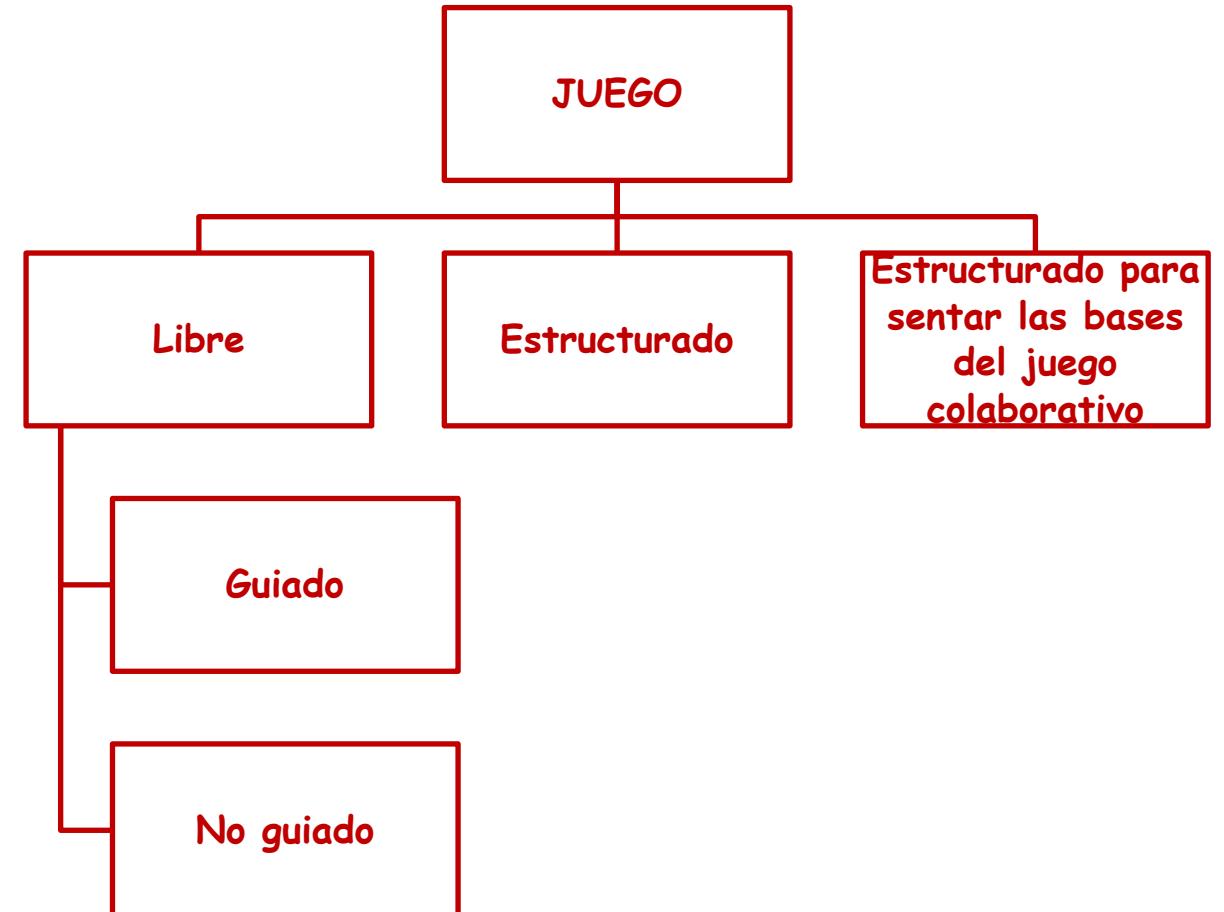
8.7. Organización de las actividades de juego

¿Juego libre /
juego estructurado?



COMPLEMENTARIOS

PROPIUESTA



8.7. Organización de las actividades de juego

Juego libre (guiado y no guiado)

- Versatilidad de los tiempos y espacios: diferentes situaciones de aprendizaje.
- Rutinas (un grupo) + juego libre (otro grupo).
- **Juego libre guiado:** el adulto acompaña, aportándole ideas y estrategias para desarrollar su acción.
- Permite adquirir y desarrollar estrategias. Después: de forma autónoma.

8.7. Organización de las actividades de juego

Juego libre guiado



Ejemplo, mientras juega a dar de comer a un muñeco:

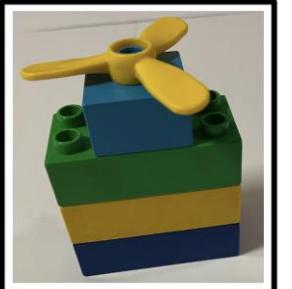
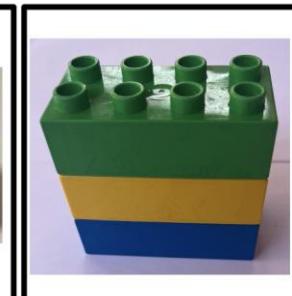
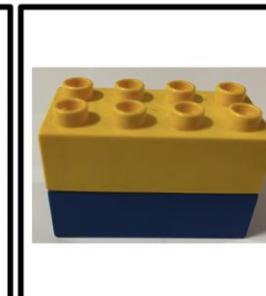
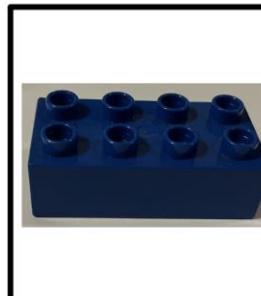
"¿Crees que tiene hambre?, ¿qué come esta bebé?",

"es verdad, toma biberón", "¿le das tú el biberón?"

8.7. Organización de las actividades de juego

Juego estructurado

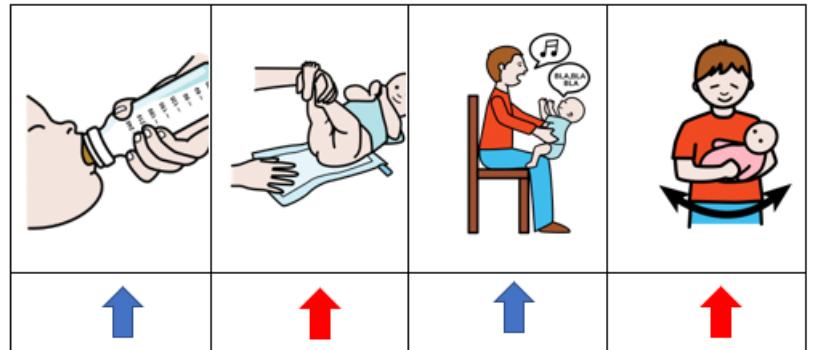
- Favorece el desarrollo de las FE.
- Guiado y planificado por el adulto. Papel fundamental en el apoyo al niño.
- Asegurarnos que comprenden lo que hay que hacer.
- Secuenciar en pasos. Claves visuales.
- Supervisión.
- Refuerzo positivo.
- Debe respetar los ritmos e intereses del niño.



8.7. Organización de las actividades de juego

Juego estructurado para sentar las bases del juego colaborativo

- Actividades conjuntas: colaboración, turnos, etc.
- Bruner: precisan de modelos (adultos e iguales) para hacer más elaborado su juego.
- Planeado por el adulto. Paso al futuro juego colaborativo.
- Hacer explícita la participación de cada uno.
- Resultado final: colaboración.



8.8. Uso de explicaciones dirigidas al grupo

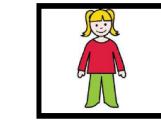
- Minimizarlas. Algunos niños no reconocen que van dirigidas a ellos.
- Simplificarlas. Breves, asegurando atención.
- Repetir de manera individual a algunos niños.
- Contacto ocular.
- Claves visuales: gestos, signos, objetos, imágenes...



8.9. Panel de intercambio familia-escuela

- FE: planificación.
 - Fomentar el desarrollo de las FE.
 - Favorecer la comunicación.
 - Fomentar la implicación de las familias.
 - Etc.
- Anexos 4 y 5.

Mi panel de intercambio escuela/cole y casa



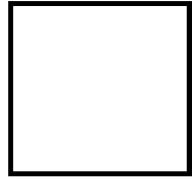
María



María



se acuerda de...



Autores pictogramas: Sergio Balón. Proyecto: ADLEAC/CC (https://www.adleac.es/). Licencia: CC BY-NC-SA. Propiedad: Gobierno de Aragón (España)

Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDH
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA



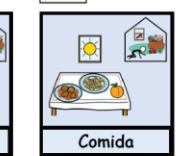
Cosas de la escuela / cole



Cuento



Juego



Comida

Cosas de casa



Retahilas



Cuento



Desayuno



Juego

Autores pictogramas: Sergio Balón. Proyecto: ADLEAC/CC (https://www.adleac.es/). Licencia: CC BY-NC-SA. Propiedad: Gobierno de Aragón (España)

8.10. Normas de convivencia del aula

- Definidas.
- Concretas.
- Básicas.
- Previamente explicadas.
- Recordadas y reconducidas cuando se incumplan.

CUIDO A MIS AMIGOS



CUIDO LOS JUGUETES / MATERIALES DEL AULA



8.11. Ajustar los juegos y actividades al desarrollo de los niños

- Diferentes versiones de una actividad: niveles de complejidad / accesibilidad.
- EJ.: Modelos de construcción: diferentes secuencias.
- CURVA DE ATENCIÓN:

EDAD DEL NIÑO	TIEMPO MÁXIMO DE ATENCIÓN A LA TAREA
0 a 1 año	2 a 3 minutos
1 a 2 años	7 a 8 minutos
2 a 3 años	Hasta 10 minutos
3 a 4 años	Hasta 15 minutos
4 a 5 años	Hasta 20 minutos
5 a 6 años	Hasta 25 minutos



8.12. Uso de las TIC

- Recomendaciones:
 - OMS: cero pantallas (0-2 años).
 - AAP: 1 h / diaria contenido ALTA CALIDAD (2 a 5 años).
- RD 95/2022. Competencias clave: Competencia Digital.
- Condiciones para su uso en Escuelas infantiles
 - Reflexión de su uso por parte del equipo docente.
 - Utilización con un objetivos de aprendizaje definido.
 - Tiempo limitado.
- Propuestas en el programa:
 - Trabajo con familias. **Anexo 33. Díptico: pautas para el uso de pantallas.**
 - **Anexos 11, 12, 13 y 14 (ejemplos de buen uso).**



INTERVENCIÓN: PROPUUESTA DE JUEGOS ESTRUCTURADOS PARA EL DESARROLLO DE LAS FE

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

PROPUESTA

- Estimulación de las FE.
- Todo el grupo.
- ACNEAES: adaptación y apoyo.
- Enfoque preventivo.



PROPUESTA

- Integrados en la programación de aula.
- Desde una perspectiva globalizadora.
- Los juegos propuestos son ejemplos: admiten variaciones.
- Presentación del mismo mensaje a través de vías diferentes.



PROPUESTA

- Tabla resumen: guía para el educador.

Marcados los aspectos con más peso.

Anexo 77. TABLA DE JUEGOS ESTRUCTURADOS PROGRAMA FUNCIONES EJECUTIVAS
PRIMER CICLO DE E. INFANTIL (2-3 años)

	Juego estructurado	Control Atencional	Memoria	Control inhibitorio Flexibilidad	Planificación
1	A la búsqueda del tesoro	x		x	x
2	Juguetes de colores	x			x
3	Formamos parejas	x			
4	La nube de los iguales	x			
5	Vamos a ordenar	x			x
6	Vamos a buscar uno igual	x			
7	Las cuatro esquinitas	x	x		
8	Seguimos el orden	x			x
9	Objetos escondidos	x	x		
10	¿Qué objeto falta?	x			x
11	¿Cuál era el disfraz?	x			x
12	Memorama	x	x	x	x
13	Dominó	x		x	x
14	¡Cómo una granja!		x	x	
15	El sonido del silencio	x		x	
16	¡Atentos!	x		x	
17	No lo digas		x	x	

Anexo 77.

Anexo 77. Juegos estructurados

Anexo 77. TABLA DE JUEGOS ESTRUCTURADOS PROGRAMA FUNCIONES EJECUTIVAS
PRIMER CICLO DE E. INFANTIL (2-3 años)

52

	Juego estructurado	Control Atencional	Memoria	Control inhibitorio Flexibilidad	Planificación
1	A la búsqueda del tesoro	X		X	X
2	Juguetes de colores	X			X
3	Formamos parejas	X			
4	La nube de los iguales	X			
5	Vamos a ordenar	X			X
6	Vamos a buscar uno igual	X			
7	Las cuatro esquinitas	X	X		
8	Seguimos el orden	X			X
9	Objetos escondidos	X	X		
10	¿Qué objeto falta?	X			X
11	¿Cuál era el disfraz?	X			X
12	Memorama	X	X	X	X
13	Dominó	X		X	X
14	¡Cómo una granja!		X	X	
15	El sonido del silencio	X		X	
16	¡Atentos!	X		X	
17	No lo digas		X	X	

Juegos a través del uso de claves visuales

15. El sonido del silencio

Asociar un sonido al silencio y otro, a "se puede hablar". Si me pongo el índice en la boca y hago "sssssshhhhh", nos callamos todos y si toco, por ejemplo, la campana, podemos hablar.

Se puede realizar varias veces al día en el aula, ya que así favorecemos, a la vez, la atención de los alumnos.

FE: control atencional, control inhibitorio y flexibilidad.

CLAVES VISUALES



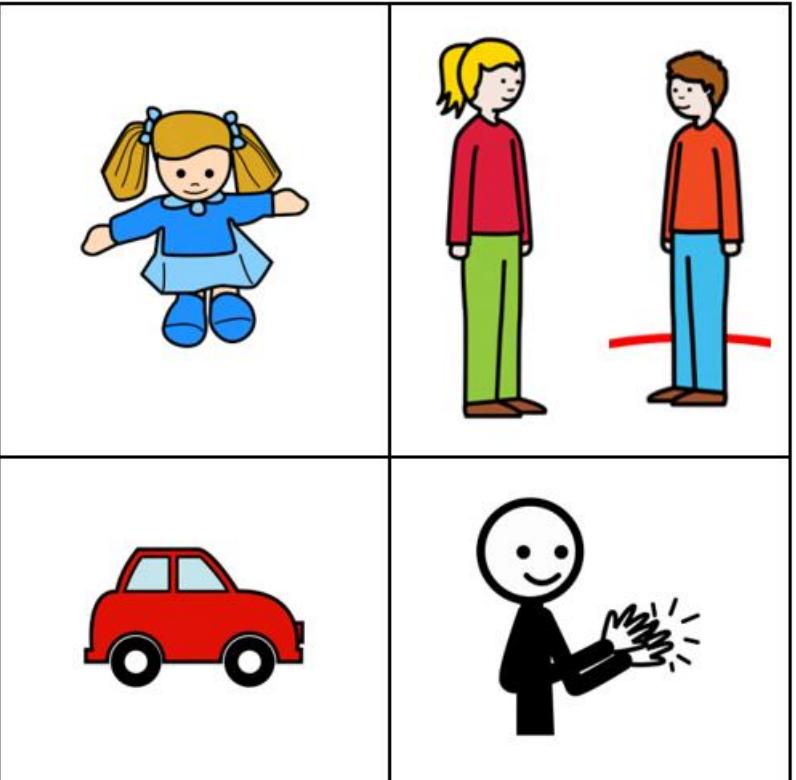
Juegos a través del movimiento

16. ¡Atentos!

Consiste en mostrar una secuencia de objetos o formas y pedir a los niños que realicen una acción (ponerse de pie, hacer un gesto, tocarse una parte del cuerpo, etc.). Por ejemplo, que se pongan de pie cuando les enseñemos un muñeco y una palmada cuando les enseñemos un coche. Podemos recordar las instrucciones con claves visuales. Se pueden usar materiales variados como objetos, láminas, globos, etc.

FE: control atencional, control inhibitorio y flexibilidad.

CLAVES VISUALES



Juegos a través de diferentes lenguajes

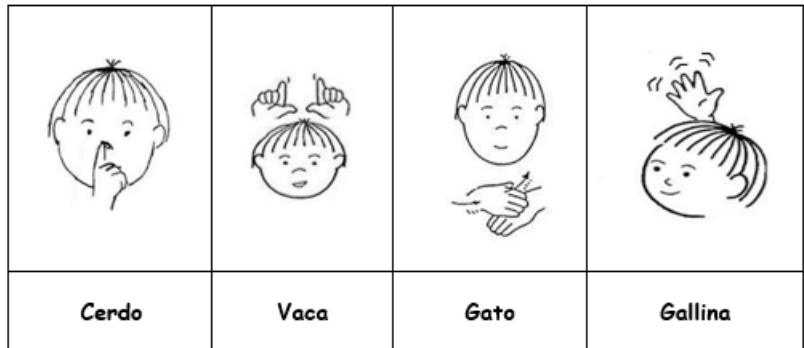
31. Vamos a hablar con las manos

Consiste en que los niños tengan que expresar con signos determinado vocabulario (por ejemplo: alimentos, animales...).

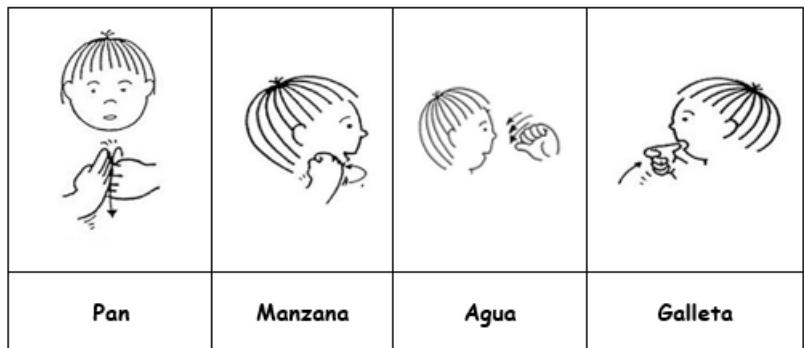
Para ello, el educador le mostrará la imagen del animal y hará el signo correspondiente. Podemos usar los signos del Sistema de Comunicación Total de Benson Schaeffer, o los de Lengua de Signos Española.

FE: control atencional, memoria.

ANIMALES



ALIMENTOS

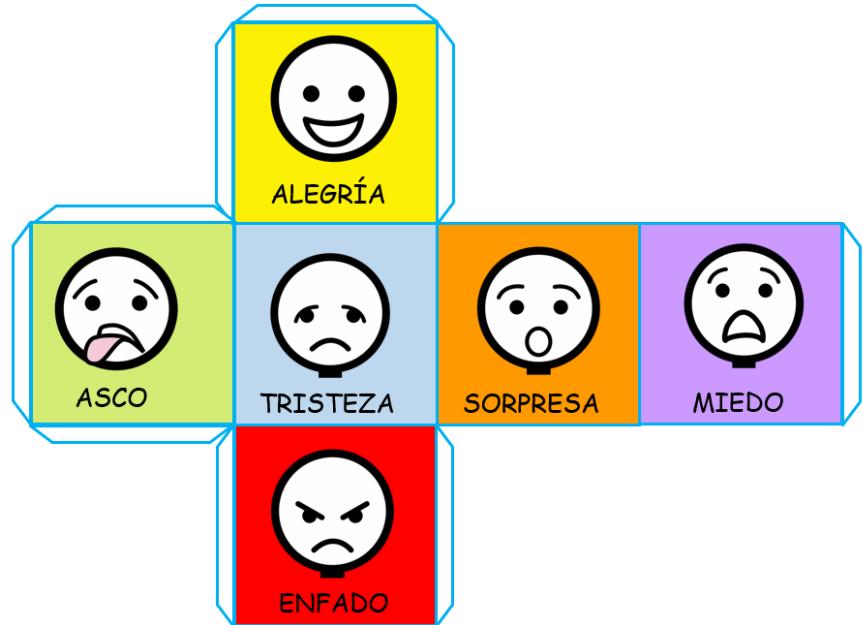


Juegos a través de diferentes lenguajes

32. Dado de las emociones

Elaboramos un dado con las emociones que queramos trabajar. Para ello, seleccionaremos seis emociones básicas y representaremos cada una de ella con una foto; si no disponemos de fotos, se pueden utilizar pictogramas.

Las primeras veces el educador mostrará a los niños las diferentes caras del dado e imitará el gesto de la emoción correspondiente. En los turnos sucesivos, un alumno tirará el dado y todos tendrán que imitar con gestos la emoción que ha tocado.



Juegos a través de la manipulación de objetos

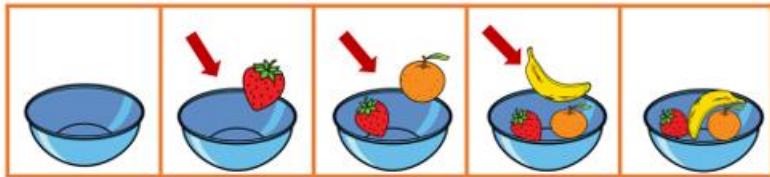
40. Vamos a hacer la comida

Este juego se desarrollará en la zona de la cocinita / hogar y para ello les proporcionaremos a los niños pictogramas con una secuencia de pasos que deberán seguir para preparar sencillas recetas como un sándwich, una macedonia de frutas...

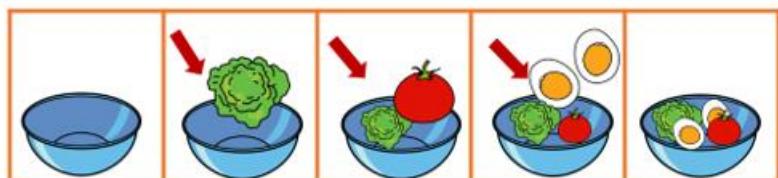
En un principio, para hacer la actividad más sencilla, les podemos proporcionar los elementos que necesiten para realizar la receta. Posteriormente, si queremos introducir una mayor complejidad, les podemos pedir que los busquen entre otros elementos disponibles.

FE: planificación.

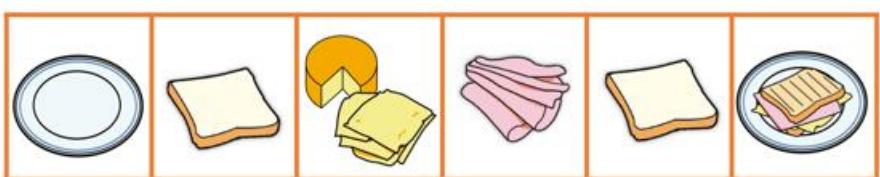
MACEDONIA DE FRUTAS



ENSALADA



SANDWICH

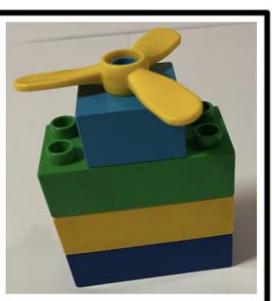
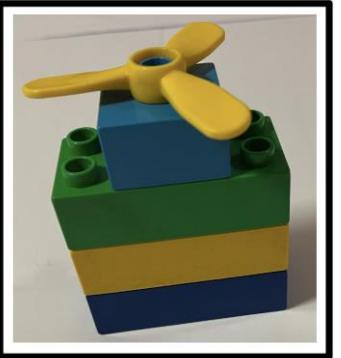


Juegos a través de la manipulación de objetos

34. Vamos a construir una torre

En este juego propondremos a los niños que jueguen con las construcciones, pero les entregaremos una secuencia para que, siguiendo los pasos, construyan un modelo determinado.

Diferentes niveles de complejidad.



FE: control inhibitorio y flexibilidad, planificación.

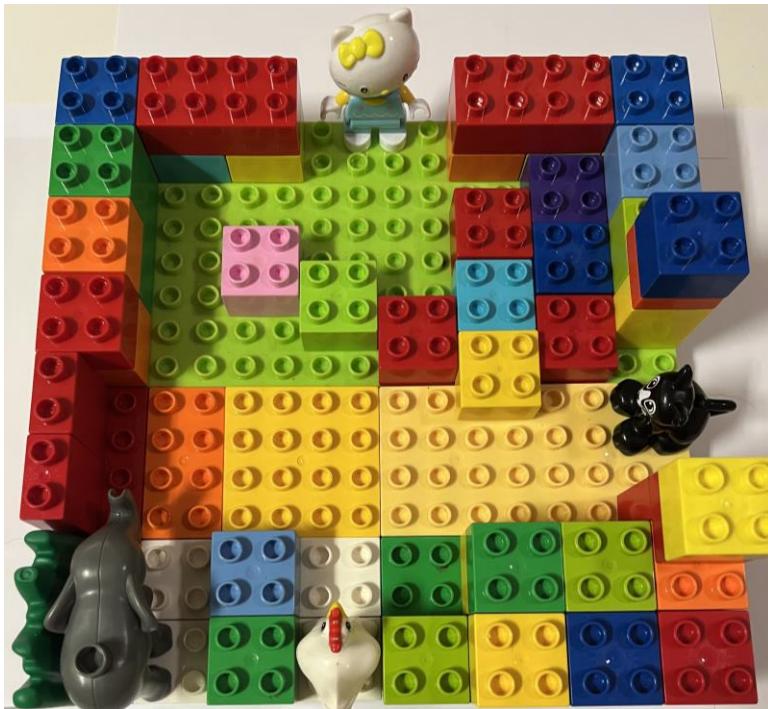
Juegos a través de la manipulación de objetos

35. Voy a buscar a mis amigos

Este juego consiste en presentar a los niños un sencillo laberinto, que podemos crear con cartones de colores, o piezas de lego.

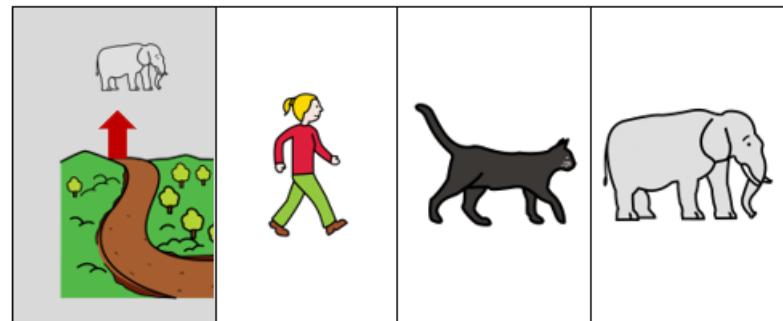
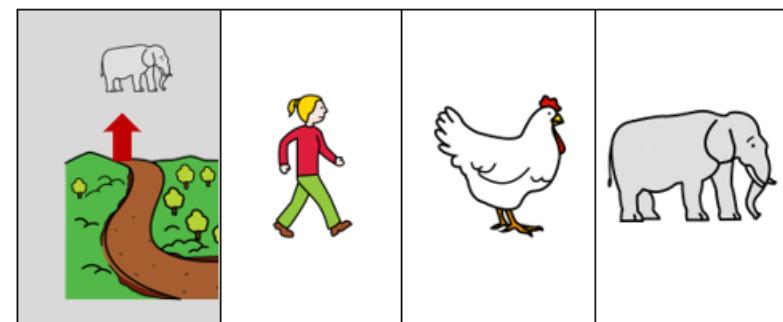
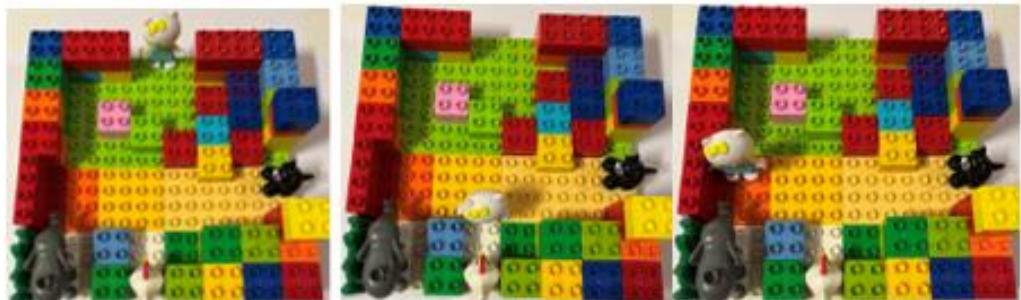
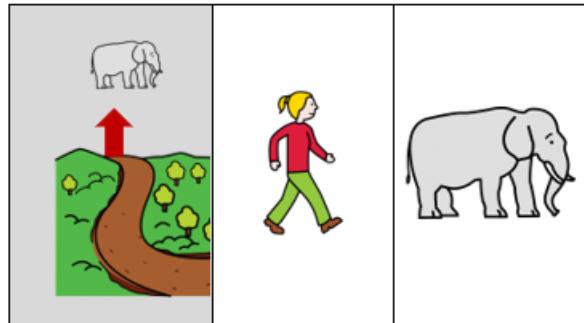
Diferentes niveles de complejidad.

FE: control inhibitorio y flexibilidad, planificación.



Juegos a través de la manipulación de objetos. Niveles de complejidad

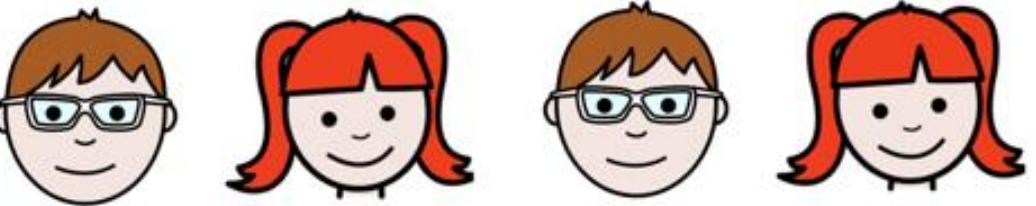
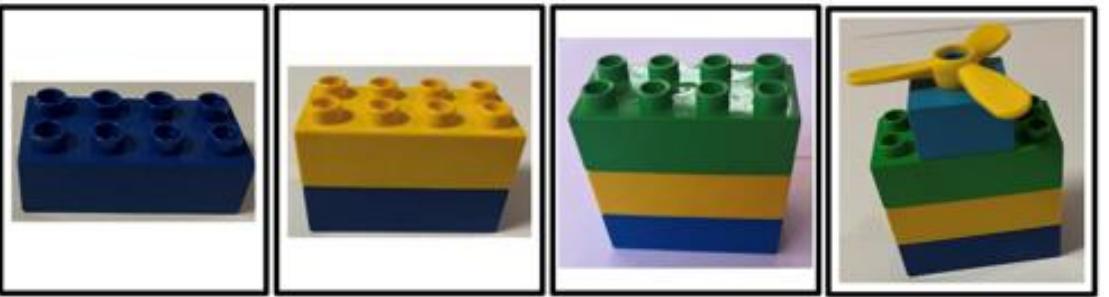
35. Voy a buscar a mis amigos



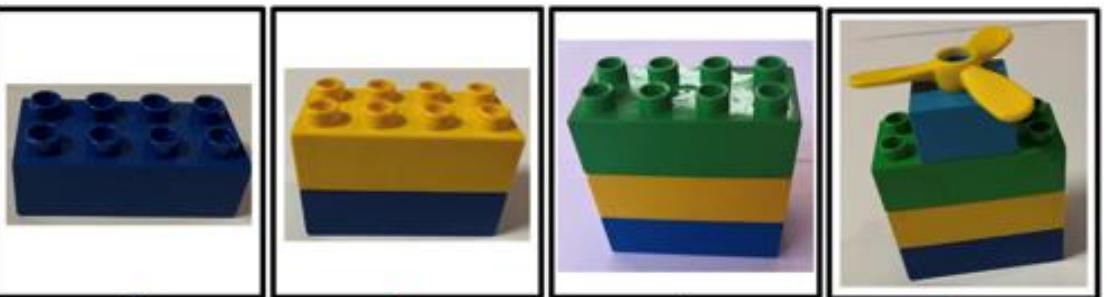
Juegos a través de la interacción con otros

34. Vamos a construir una torre

1) Ejemplo 1:



2) Ejemplo 2:

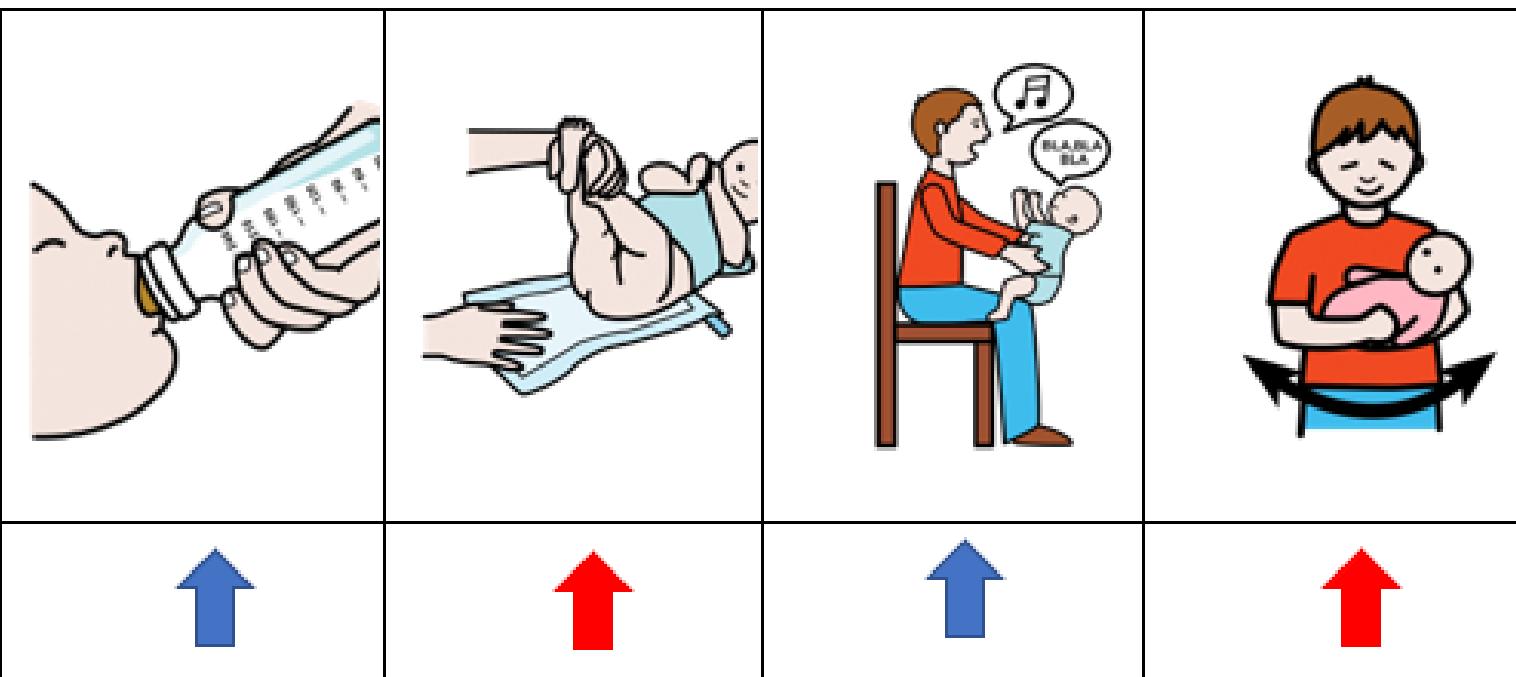


Juegos a través de la interacción con otros

41. Voy a cuidar a mi bebé

En esta actividad propondremos a los niños que hagan de papás y cuiden a su bebé, llevando a cabo algunas actividades como darle de comer, mecerle, acostarle, cantarle una canción, leerle un cuento... Para que los alumnos puedan seguir la secuencia se la podemos proporcionar en forma de pictogramas, como en el siguiente ejemplo

FE: planificación.



Espacio de lenguaje. Zona asamblea / corro / encuentro.

Canciones

44. Mis canciones favoritas



Se recomienda seleccionar una serie de canciones que constituirán el cancionero del aula. El número de canciones seleccionado por aula no debe superar las 5 o 6, ya que, en estas edades tempranas, es muy importante la repetición. Por otra parte, puede ser una buena estrategia utilizar canciones para señalar momentos dentro de las rutinas del aula. Por ejemplo: una canción para indicar que ha llegado el momento de la comida o de ir a dormir...

Cada niño elaborará su cancionero.

FE: control atencional, memoria, planificación.

Anexo 24.



Espacio de lenguaje. Zona asamblea / corro / encuentro. Lectura de cuentos

50. Los tres cerditos

Otros cuentos.



Daporta y Villán (2019)

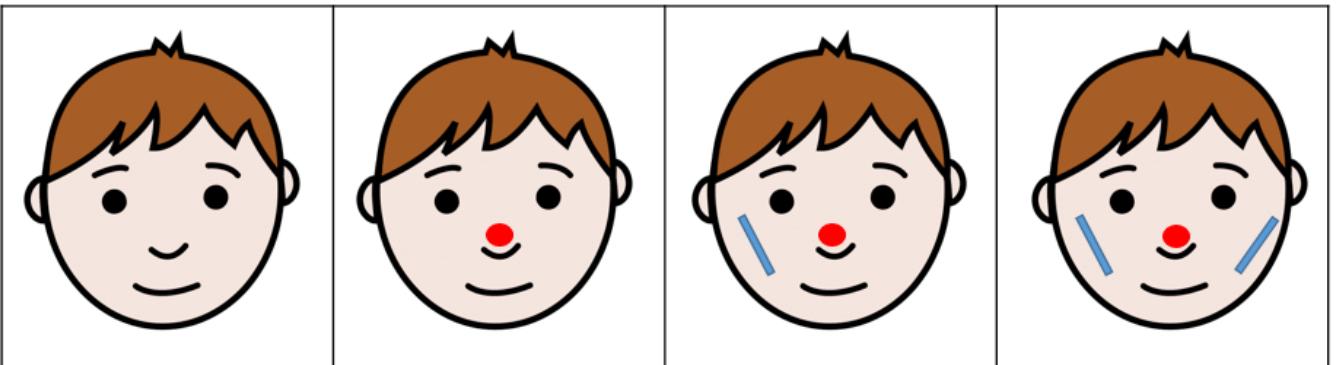
Espacio intrapersonal

38. Vamos a maquillarnos

En el espacio intrapersonal del aula dispondremos un espejo junto con pinturas de cara. Para realizar la actividad les proporcionaremos a los niños un modelo de maquillaje muy simple (por ejemplo, hacerse una raya roja en la frente y una blanca en cada mejilla), de forma que los niños deberán utilizar las pinturas, mirándose al espejo, mientras intentan reproducir el modelo.



Espacio intrapersonal



FE: control atencional, planificación.

Espacio interpersonal

45. Juguemos juntos

Los juegos de mesa permiten fomentar el desarrollo de muchas habilidades cognitivas de una manera lúdica, entre ellas las funciones ejecutivas.

FE: control atencional, memoria, control inhibitorio y flexibilidad, planificación.

Anexo 76.



Espacio interpersonal

Anexo 76: JUEGOS DE MESA PARA EL AULA
Funciones ejecutivas. Primer Ciclo de E. Infantil (2-3 años)

Selección para trabajar el desarrollo de las Funciones Ejecutivas en el primer ciclo de Educación Infantil

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <small>Imagen extraída de Thinkfun Roll and Play</small>	A partir de 18 meses. A partir de 2 jugadores. Se puede jugar con toda la clase. 5-10 min Editorial: Thinkfun	El juego tiene un dado de colores y 48 cartas de seis colores (8 de cada color). Cuando el jugador tira el dado, escoge una carta del color que marca el dado y hace lo que indique la carta. Ej.: <ul style="list-style-type: none">Rojo: Acciones (saltar, agitar la mano, etc.).Amarillo: Emociones (poner cara triste, poner cara alegre, etc.).Morado: partes del cuerpo (tocarse la cara, codo)	Atención, percepción, memoria. Imitación, realización de gestos, identificación y expresión de emociones. Psicomotricidad fina y gruesa.
 <small>Imagen extraída de Amazon Dominó</small>	A partir de 2 años 1-4 jugadores 5-10 min Editorial: Goula	Domino con imágenes con distintas temáticas (animales, vehículos, etc.) Permite aprender a asociar y prestar atención a los detalles. Cuando se juegue en grupo podemos establecer turnos, darle a cada niño un número de fichas, etc.	Atención, percepción y discriminación visual, inhibición, planificación. Reforzar conocimientos.
 <small>Imagen extraída de Amazon Memo Loto</small>	A partir de 2 años 1-4 jugadores 5-10 min Editorial: Goula	Combina el juego de Memory, en el que los niños dan la vuelta a las tarjetas por turnos con Loto. En el Loto los niños tienen una tabilla y se meten todas las fichas en una bolsa. Cada niño saca una ficha y si la tiene en un tabillita se la queda, y le toca el turno al siguiente.	Atención, percepción, memoria.

Espacio sensoriomotor

48. Hacemos un circuito

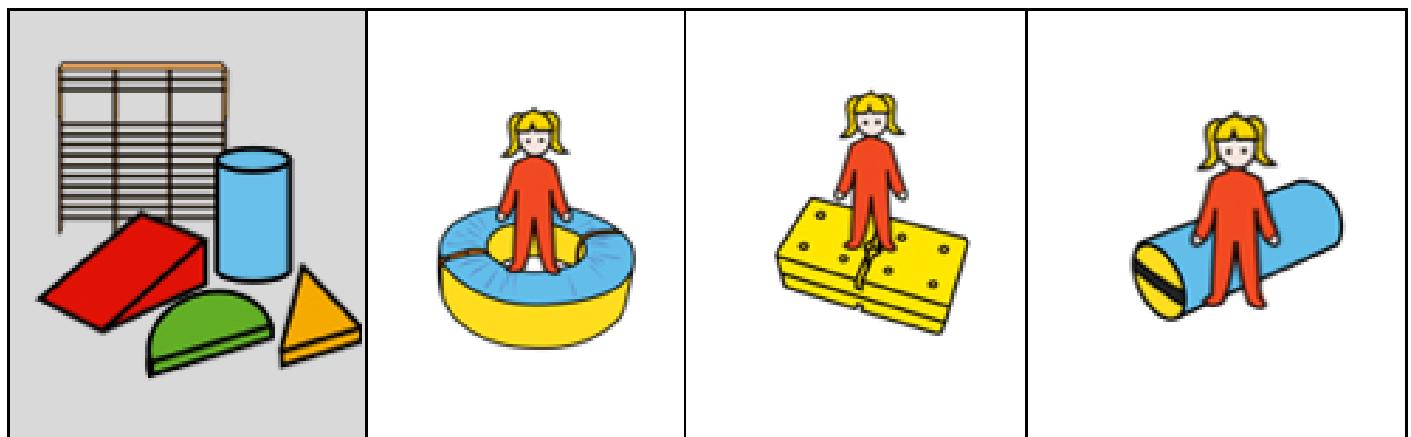
Proponemos a los alumnos un sencillo circuito, que implica una secuencia determinada de movimientos a través de los módulos.

Inicialmente, modelamos los movimientos y los módulos por los que tienen que pasar, con ayuda de uno de los niños como modelo, mientras verbalizamos el siguiente paso. Nos ayudamos con claves visuales para, posteriormente, ir quitando apoyos y que sean los niños los que, viendo la secuencia, lo hagan de manera más autónoma.

FE: planificación.



Espacio sensoriomotor



Espacio del minimundo



Espacio del minimundo

51. Lucía tiene un plan

52. Lucía en el bosque

Anexos 78, 79, 80.



Anexo 79. Actividad de lectura participativa. EI 2-3 años

Lucía tiene un plan

Esta actividad es una propuesta de cómo trabajar diferentes aspectos del desarrollo infantil a través de la narración de un cuento. En este caso, vamos a utilizar la lectura del cuento "Lucía tiene un plan"

A través de la lectura participativa de cuentos, se favorece el uso y entrenamiento de múltiples capacidades: razonamiento verbal, creatividad, lenguaje comprensivo y expresivo y, por supuesto, también podemos trabajar las funciones ejecutivas (control atencional, memoria de trabajo, control inhibitorio, flexibilidad y planificación) ...

A continuación, vamos a proponer un ejemplo de cómo utilizar un cuento en este sentido, centrándonos principalmente en el desarrollo de las funciones ejecutivas.

INTERVENCIÓN: ATENCIÓN A ALUMNOS CON NEDESIDADES DE APOYO EDUCATIVO

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

Atención ACNEAE

- Todos los alumnos deben participar:
 - Acompañamiento en el desarrollo de la actividad.
 - Potenciar uso de imágenes y claves visuales para facilitar la comprensión del mensaje.
 - Ofrecer diferentes formas de expresión.
 - Simplificación del objetivo, el material lingüístico / manipulativo, la secuencia...

Juego 21. El semáforo	Adaptación del juego 21
<p>Para realizar este juego utilizaremos la imagen de un semáforo con dos huecos para colocar un acetato de color rojo en el hueco superior y uno de color verde en el inferior. Además de la indicación general al grupo, colocaremos en un lugar visible para el alumno, a modo de recuerdo, las claves visuales (de espacio de juego que le corresponde, o de juego libre por los diferentes espacios). También podemos colocar un gomet de ese color en el dorso de su mano, para que lo tenga presente durante ese tiempo. Por ejemplo:</p> <p>Para realizar este juego utilizaremos la imagen de un semáforo con dos huecos para colocar un acetato de color rojo en el hueco superior y uno de color verde en el inferior.</p> <p>Así, cuando esté colocado el acetato de color rojo, los niños deberán permanecer en el espacio del aula en el que están desarrollando juego libre, sin cambiarse a otro.</p> <p>Por otra parte, cuando esté colocado el acetato de color verde en el semáforo, los niños podrán moverse libremente por los diferentes espacios del aula.</p>	<p>Para realizar este juego utilizaremos la imagen de un semáforo con dos huecos para colocar un acetato de color rojo en el hueco superior y uno de color verde en el inferior. Además de la indicación general al grupo, colocaremos en un lugar visible para el alumno, a modo de recuerdo, las claves visuales (de espacio de juego que le corresponde, o de juego libre por los diferentes espacios). También podemos colocar un gomet de ese color en el dorso de su mano, para que lo tenga presente durante ese tiempo. Por ejemplo:</p>   <p>Espacio sensoriomotor</p>   <p>Espacio sensoriomotor</p> <p>Espacio de juegos</p> <p>Espacio de juegos</p> <p>Espacio de juegos</p> <p>Así, cuando esté colocado el acetato de color rojo, los niños deberán permanecer en el espacio del aula en el que están desarrollando juego libre, sin cambiarse a otro. Por otra parte, cuando esté colocado el acetato de color verde en el semáforo, los niños podrán moverse libremente por los diferentes espacios del aula. Previa a la realización de la actividad con el grupo, la modelaremos, para que comprenda lo que hay que hacer. Además, los acompañaremos siempre en el proceso, a la vez que les enseñamos las claves visuales que tiene en la mano para recordarles la instrucción.</p>

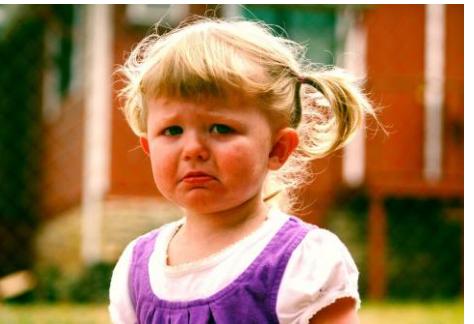
INTERVENCIÓN: AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

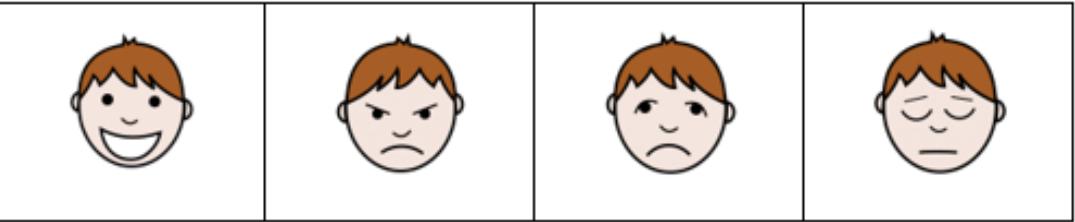
Gestionar las emociones y reconducir conductas inadecuadas



- **Vinculado al desarrollo de las FE:** dificultades en la gestión de las emociones.
 - Clima de aula positivo.
 - Integrar la identificación de las emociones en el trabajo de aula.
 - Cuentos.
 - Desarrollo de tolerancia a la frustración.

Gestionar las emociones y reconducir conductas inadecuadas

- Rabietas:
 - ✓ Mantener la calma.
 - ✓ Extinción, si no compromete bienestar del niño o los amigos.
 - ✓ Zona de la calma (espacio intrapersonal).
- Trabajar las emociones.
- Otras conductas: normas de convivencia del aula.
- Actividad 33. La baraja de las emociones.



INTERVENCIÓN: IMPLICACIÓN DE LAS FAMILIAS

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

Intervención: implicación de las familias

- Pautas generales para fomentar la autonomía (desarrollo de las FE) en el ámbito familiar.
 - Anexo 81. Díptico familias: ayudemos a crecer a nuestros hijos
- Además...
 - Anexo 32. Díptico familias: pautas de alimentación
 - Anexo 33. Díptico familias: pautas para el uso de pantallas
 - Anexo 35. Díptico familias: pautas para la lectura de cuentos
 - Anexo 76. Selección de juegos de mesa para fomentar las FE

Intervención: implicación de las familias

Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Ayudemos a crecer
a nuestros hijos



¿Qué podemos tener en cuenta
para ayudar a crecer a nuestros hijos?

1. RUTINAS

Tener unas rutinas familiares estables. Se pueden hacer cambios, siempre que estén justificados y se expliquen a los niños.



2. HORARIO DE SUEÑO

Incluir dentro de las rutinas diarias tiempo suficiente de sueño (al menos 8 horas), fijando una hora estable para irse a dormir.

3. EXPOSICIÓN A PANTALLAS

El uso de la televisión, móviles y otros aparatos electrónicos debe ser muy puntual y acompañado por adultos. No dejes que los usen sin tu supervisión.



1



Transmite a tu hijo, en
todo momento, amor
y confianza en él
y en ti mismo



Y recuerda... los adultos
somos un modelo
para los niños

6

Intervención: implicación de las familias

Otros dípticos del Equipo

¿Qué hay que tener en cuenta?

LA ALIMENTACIÓN

LA ALIMENTACIÓN DEL BEBÉ

- Comienza con la succión
- Ir introduciendo alimentos según van creciendo.
- 7-8 meses: semisólidos.
- Uso de vasos adaptados desde los 8 meses..
- 24-36 meses: si fuera el biberón!
- A los 36 meses: solo sólidos. Los triturados, de forma puntual.



ALGUNAS PAUTAS

- Favorecer su autonomía. Que pruebe a comer solo.
- Disminuir progresivamente los biberones de un día
- Inicialmente, que coja los alimentos con la mano.
- Los hermanos mayores y los adultos somos sus modelos.

Imágenes de pixabay.com/es

LOS CHUPETES

SU FUNCIÓN



- Suponen la calma para el bebé. El reflejo de succión continuo les relaja y tranquiliza.
- El reflejo de succión desaparece con el tiempo, pasando a ser un acto voluntario.

LAS CONSECUENCIAS DE UN USO PROLONGADO

- El chupete hace que succione continuamente: función inadecuada de la lengua y el paladar.
- El tiempo que tiene el chupete en la boca no puede comunicarse con lenguaje oral.
- Es un objeto extraño en la boca: presiona el paladar y no deja cerrar los labios adecuadamente.
- Si aún lo usa: abordar su retirada entre los 24-36 meses.



ESTRATEGIAS PARA ELIMINAR SU USO

- Sustituir por un objeto de apego (peluche, mantita), para favorecer la calma del niño, sin chupete.
- Si lo demanda: desviar su atención con un juego, canción, etc.

1. ¿Qué podemos tener en cuenta para promover un uso responsable de las pantallas?

1. SEAMOS UN MODELO

Las normas en el uso de las pantallas no deben ser sólo para los niños, también para los adultos. Nuestros hijos deben ver a diario que hacemos un uso adecuado de las pantallas.



2. ESTABLECE UN TIEMPO DE USO

El tiempo de uso de las pantallas, como elemento de ocio, debe estar claramente limitado para todos los miembros de la familia, en función de su edad.



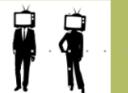
3. DELIMITA ESPACIOS LIBRES DE PANTALLAS

Hay que establecer zonas de la casa donde no estará permitido el uso de pantallas: los dormitorios, el comedor...



3

¡RECUERDA! NO DEBES DEJAR QUE LAS PANTALLAS SE CONVIERTAN EN EL PRINCIPAL COMPAÑERO DE JUEGO DE TUS HIJOS.



4. ESTABLECE TIEMPOS LIBRES DE PANTALLAS

Delimita aquellos momentos del día en los que ningún miembro hará uso de las pantallas: en las comidas, en los momentos compartidos de ocio, cuando se habla con otras personas, mientras caminamos por la calle....



5. ACOMPAÑA A TUS HIJOS EN EL USO DE LAS PANTALLAS

No dejes que los momentos de uso de las pantallas sean un tiempo en el que los niños estén solos.



6. SELECCIONA LOS CONTENIDOS

Debes seleccionar, con sumo cuidado, aquellos contenidos y aplicaciones a los que tus hijos tengan acceso.

7. MUÉSTRALES FORMAS ALTERNATIVAS DE OCIO

Enséñales a jugar a otras cosas, a disfrutar leyendo un cuento, a jugar con otros niños, a jugar solos...

4

EVALUACIÓN TRAS LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA

EOEP ESPECÍFICO DE DEA, TEL Y TDAH



Comunidad de Madrid

¿Hemos obtenido los resultados esperados?

- Evaluación fundamentalmente cualitativa.
- Basada en la observación y/o la aplicación del inventario de desarrollo antes y después de implementar el programa.
- Cuestionario disponible: **Anexo 82.**

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA. Anexo 82

Anexo 82. VALORACIÓN TRAS LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA INCLUSIVO PARA EL DESARROLLO DE LAS FE. (E. INFANTIL)

El presente cuestionario tiene como objetivo valorar los resultados del *Programa inclusivo para el desarrollo de las funciones ejecutivas en Educación Infantil*, puesto en marcha en su aula.

NOMBRE DEL CENTRO	
NOMBRE DEL PROFESOR	
FECHA	

A continuación, les presentamos algunas cuestiones, que deberán valorar, siguiendo una escala de 1 a 4 (siendo 1 "nada de acuerdo" y 4, "totalmente de acuerdo").

	1	2	3	4
1. La implementación del programa ha mejorado el control atencional de los alumnos.				
2. La implementación del programa ha mejorado la memoria de trabajo de los alumnos.				
3. La implementación del programa ha mejorado el control inhibitorio y la flexibilidad de los alumnos.				
4. La implementación del programa ha mejorado la planificación de los alumnos.				
5. La implementación del programa ha mejorado en los alumnos la identificación y gestión de sus emociones.				
6. De forma global, el programa ha contribuido a mejorar la autonomía de los alumnos en el aula.				
7. La implementación del programa ha mejorado la implicación de las familias.				
8. De forma global, la implementación del programa ha facilitado la realización de actividades en el aula para fomentar el desarrollo de las funciones ejecutivas.				

Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC



9. Haga en este apartado una valoración cualitativa acerca de los resultados de la aplicación del programa en su aula.

GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN



EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH. Madrid

eoep.tdah.madrid@educa.madrid.org

<https://www.educa2.madrid.org/web/dificultades-de-aprendizaje-trastornos-del-lenguaje-y-tdah>

- Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: [ARASAAC](http://www.arasaac.org) (<http://www.arasaac.org>).
- Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón (España)
- Imágenes de <https://pixabay.com/es/>