

CURSO 2015-2016

Grado en Educación Infantil  
**Trabajo Fin de Grado**

***“JUGANDO ATENDERÁS”***

*Programa de intervención para la mejora de la  
atención en Educación Infantil*

**SARA CEJUDO GARCÍA**

Facultad de Ciencias de la Educación  
Universidad de Granada



### **ACLARACIÓN:**

---

Sobre el género: a largo de estas páginas se ha evitado la alternancia -a/-o y -as/-os en expresiones tales como: “el niño y la niña”, “los alumnos y las alumnas”, “los compañeros y las compañeras” empleando el masculino en sentido genérico en su lugar, con el fin de hacer que la lectura sea más fácil y cómoda, sin que ello implique ninguna postura sexista.

# **ÍNDICE:**

<b>RESUMEN Y DESCRIPTORES.....</b>	<b>4</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. ANÁLISIS DE NECESIDADES.....</b>	<b>9</b>
<b>3. FINALIDAD.....</b>	<b>11</b>
<b>4. OBJETIVOS.....</b>	<b>11</b>
<b>5. DESTINATARIOS.....</b>	<b>12</b>
<b>6. METODOLOGÍA.....</b>	<b>13</b>
<b>7. RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES.....</b>	<b>13</b>
<b>8. PRODECIMIENTO DE APLICACIÓN.....</b>	<b>13</b>
<b>9. TEMPORALIZACIÓN.....</b>	<b>14</b>
<b>10. SESIONES.....</b>	<b>14</b>
<b>11. EVALUACIÓN.....</b>	<b>35</b>
<b>12. CONCLUSIONES.....</b>	<b>37</b>
<b>13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>38</b>
<b>14. ANEXOS.....</b>	<b>39</b>

## **RESUMEN:**

La atención es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, la del alumnado de Educación Infantil es en general muy dispersa. Lograr aumentar su capacidad de atención se convierte en todo un desafío y en el objetivo prioritario a conseguir antes de acabar el 2º ciclo de Educación Infantil.

Con esta finalidad, se presenta el diseño, implementación y evaluación de un programa de intervención educativa para la mejora de la atención en Educación Infantil. A través de él, se pretende trabajar todos los tipos de atención mediante actividades lúdicas y dinámicas, de ahí su denominación “*Jugando atenderás*”. Se ha puesto en práctica en el Segundo Ciclo de Educación Infantil, más concretamente con niños de 5-6 años.

El programa tiene una duración de siete semanas y consta de 20 sesiones realizadas tres veces en semana, en las que se incluyen diversidad de actividades para estimular la atención sostenida, selectiva, dividida, visual y auditiva, entre otras. Para evaluar a los destinatarios y conocer el impacto del programa hemos utilizado los test de evaluación de la atención “*CUMANIN*” y “*CARAS-R*”, con un diseño cuasi-experimental pretest-postest de grupo único. Los resultados demuestran que el programa ha contribuido a la mejora de la atención y que el tamaño del efecto ha sido moderado. También, se ha realizado una evaluación de seguimiento por medio de la observación y asambleas, quedando todo recogido en un registro anecdótico, y, se ha sometido a una evaluación final, para detectar errores y aspectos a mejorar.

**DESCRIPTORES:** Educación Infantil, atención, intervención, juegos y estimulación.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los seres humanos nos adaptamos continuamente al medio ambiente mediante las conductas y actividades mentales que desarrollamos. Ello, según López y García (2004), se consigue gracias a la actuación conjunta de diversos procesos psicológicos como la percepción, atención, aprendizaje, memoria, etc. Todos estos procesos interactúan entre sí, y a la vez cada uno de ellos cumple una función específica

En este contexto, *¿cuál es el papel de la atención? y ¿cuál es su definición?* La atención desempeña un importante papel en diferentes aspectos de la vida del hombre, en las actividades deportivas, las ejecuciones laborales,... y en durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, ya que el primer paso del aprendizaje es prestar atención, pues es imposible procesar algo que no se reconoce o se percibe.

Su definición es una cuestión problemática. Han sido múltiples los esfuerzos realizados por muchos autores para definirla, estudiarla y delimitar su estatus entre los procesos psicológicos. James (1890 citado en Batlle, 2009), la define por primera vez afirmando que todo el mundo sabe lo que es la atención; *“es el tomar de la mente, de forma clara y vívida, uno entre varios objetos posibles que aparecen simultáneamente. Su esencia son la focalización, concentración y consciencia. Implica dejar ciertas cosas para tratar efectivamente otras”* (pp. 403-404). Más recientemente, García (2013) define la atención como el *“mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica”* (p.29).

### 1.1. Fases de la atención

Castillo (2009 citado en Alba, Burgos, Fernández y Justicia, 2014), señala que la actividad atencional pasa por tres fases:

1. **Fase de inicio o captación de la atención.** Tiene lugar cuando se producen cambios en la estimulación ambiental o cuando se inicia una actividad nueva. Implica destacar una información sobre otras. En primer lugar, los receptores sensoriales (sentidos) se orientan hacia el estímulo y, posteriormente, se activan las estrategias atencionales adecuadas para realizar eficazmente una tarea. En esta primera fase influirán factores tales como las características de los estímulos ambientales o el propio aprendizaje.

2. **Fase de mantenimiento.** Suele aparecer después de unos pocos segundos. Consiste en permanecer atento al estímulo o tarea durante un determinado tiempo, el cual podrá variar en función de la tarea y las características del sujeto. Esta fase requiere un nivel de esfuerzo voluntario relacionado con la motivación y las experiencias previas del individuo. Si el tiempo de permanencia es largo, se habla de atención sostenida.
3. **Cese atencional.** Se produce cuando dejamos de prestar atención al estímulo o tarea. En el caso del primero, suele ocurrir cuando el estímulo se presenta repetidamente, con lo que el sujeto se habitúa a él, pierde el interés y deja de prestarle atención. Y en la tarea, el cese atencional ocurre porque se ha automatizado la realización de la misma debido a la práctica continuada.

## 1.2. Características de la atención

Atendiendo a López y García (2000) y Castillo (2009) podemos señalar que las características más importantes de la atención son:

- a. **Amplitud.** Hace referencia tanto a la cantidad de información que se puede atender a la vez como al número de tareas que se pueden realizar simultáneamente. El individuo tiene una serie de limitaciones tanto a nivel visual como a nivel de actuación, puesto que generalmente no podemos realizar más de dos tareas al mismo tiempo. La amplitud no es algo fijo e innato, sino que puede incrementarse con la práctica o el desarrollo de determinadas estrategias.
- b. **Intensidad.** Se refiere a la cantidad de atención que prestamos a un estímulo o tarea. No es siempre la misma sino que varía de unas situaciones a otras.
- c. **Oscilamiento.** Consiste en cambiar la atención de un estímulo a otro porque las condiciones del ambiente o las tareas en curso lo requieran. Pueden producirse dos fallos: que el cambio sea excesivamente lento (impide captar las variaciones que se producen en el ambiente) o que sea excesivamente rápido (impide captar toda la información del entorno y produce falta de concentración).
- d. **Control.** La atención puede ser libre o controlada. Libre, si no se dirige a ningún fin específico, y controlada, cuando sí se dirige a una meta concreta. Esta capacidad de control es muy importante. De hecho, las concepciones más actuales de la atención han acentuado precisamente esta función de control que lleva a cabo la atención.

### 1.3. Tipos de atención

Los principales tipos de atención son (Castillo, 2009; García, 2013):

- a) *Atención selectiva*. Es la capacidad para seleccionar estímulo en ambientes con muchos distractores y mantener la concentración en los mismos. Según esta dimensión el organismo está expuesto a un bombardeo continuo de información por parte del entorno, pero dada su capacidad limitada se requiere de la intervención de la atención, seleccionando la información o tarea pertinente a la que atender y desatendiendo al resto.
- b) *Atención dividida*. Se refiere a una situación en la que se exige atender a varias fuentes de estimulación o realizar varias tareas simultáneamente. En tales circunstancias, se despliegan los procesos encargados de distribuir recursos atencionales disponibles entre la estimulación y/o tareas posibles.
- c) *Atención sostenida*. Procesos de mantenimiento o sostenimiento de la atención. Se activa cuando tenemos que concentrarnos en una tarea durante periodos de tiempo relativamente largos. Un aspecto importante en este proceso es que el organismo mantenga un nivel de actividad fisiológica o arousal adecuado, lo que facilita el rendimiento.

### 1.4. La atención en Educación Infantil

La actividad cognitiva del escolar consiste en asimilar la realidad exterior a sus unidades cognitivas internas, a la vez que las va construyendo, acumulando y perfeccionando, apoyándose siempre en las que ya domina para resolver problemas de su medio, y, en último término, adaptarse a través de un repertorio de procesos cognitivos y estrategias (Román, Sánchez y Secadas, 1996 citado en Martínez-Figueira y Páramo-Iglesias, 2015). Esto implica que la atención se puede mejorar y modificar con la práctica.

En los primeros años de escolaridad, los procesos cognitivos ya van apareciendo y se van consolidando poco a poco (Martínez-Figueira y Páramo-Iglesias, 2015), por lo tanto en Educación Infantil deben ser reforzados y estimulados. En estas edades, la atención es muy relativa y está basada principalmente en lo atrayente para el niño. De acuerdo con Martín (2009), cuanto más pequeño es, menos habilidades atencionales posee y su atención se caracteriza por ser un acto involuntario. Durante la etapa de Educación Infantil, este acto involuntario se transformará en atención voluntaria guiada

en función de su interés, y poco a poco la capacidad atencional irá aumentando. Para ello es imprescindible la intervención de un adulto, en este caso la del maestro, lo cual supone un gran desafío debido a que las habilidades atencionales son fundamentales para el rendimiento escolar, ya que intervienen en la adquisición de aprendizajes básicos relacionados con la lectura, la escritura o el cálculo matemático (Alba, Burgos, Fernández y Justicia, 2014).

A través de actividades que fomenten su adquisición de forma gradual, según Martín (2009), el niño conseguirá una mejor capacidad selectiva, aumentará la capacidad o volumen de atención, y así podrá mantenerse durante más tiempo en una actividad que cuando era más pequeño. Además, podrá atender a situaciones más complejas, más abstractas, cuando anteriormente sólo podía mantener su atención sobre situaciones concretas. López y García (2004), señalan que entre los 5 y 6 años hay un incremento de la capacidad de distintos procesos cognitivos.

Según un estudio realizado en México (Ardila, Gumá, Matute, Rosselli y Sanz 2009) a niños de entre 5 y 16 años sobre atención y memoria, los procesos de atención y memoria están estrechamente relacionados y son paralelos durante el desarrollo. El mejoramiento de estas habilidades con la edad depende tanto de factores biológicos como ambientales. Entre los primeros, destaca la maduración de ciertas áreas del sistema nervioso central y dentro de los ambientales destaca el género y el tipo de escuela. En el caso del género, se encontró que las niñas superan a los varones en algunas de las pruebas de atención y memoria. Además, había un efecto principal del tipo de escuela en los niños; así, los niños de 5 a 8 años de escuelas privadas obtuvieron puntuaciones más altas que los de escuelas públicas. Se encontró una relación significativa entre la ejecución y la edad en todas las pruebas de atención y memoria; es decir, a mayor edad, puntuaciones más altas. Dicho aumento, puede depender tanto de una mayor eficiencia de los mecanismos para inhibir información irrelevante (Dempster, 1992; Gómez-Pérez et al., 2003 citado en Ardila et al., 2009) como del uso de estrategias cognoscitivas más efectivas.

Otro estudio realizado en Lugo (Martínez-Figueira y Páramo-Iglesias, 2015), se centra en analizar los niveles de atención y de planificación de un grupo de alumnos que cursan el tercer curso del 2º ciclo de Educación Infantil, y ver su posible relación con la variable género. En cuanto a las diferencias atencionales con respecto al género, en este estudio se corrobora el hallazgo de Tejedor, González y García (2008 citado en Martínez-Figueira y Páramo-Iglesias, 2015), encontrando que existen diferencias



significativas en el empleo de técnicas, variables y estrategias atencionales, siendo mejor la frecuencia de uso en las niñas que en los niños.

### **1.5. Cómo mejorar/estimular la atención**

Como ya he comentado en el apartado anterior, el papel clave en la estimulación y mejora de la atención lo tiene el maestro. Este debe ayudar a los niños a adquirir un repertorio de estrategias cognitivas y metacognitivas, sentando las bases del desarrollo y del conocimiento, a modo de poso intrapsicológico que permita llevar a cabo actividades mentales más complejas (Ortiz, Salmerón y Rodríguez, 2007).

Como expone García (2013), los materiales y estrategias para estimular cognitivamente la atención son muy variados (música, motricidad, cuentos, actividades mentales...) pero en las primeras edades la herramienta principal debe ser el juego—a través de este el niño consigue sus primeras experiencias de aprendizaje—. Además, según el autor, es necesario seguir unas pautas generales de actuación por parte del maestro como: un ambiente físico tranquilo y libre de distractores, motivación, respetar el tiempo que el niño puede mantener la atención, comenzar por tareas sencillas para asegurar su éxito, dar instrucciones claras y breves, mantener el contacto visual, conseguir que el niño escuche al maestro, organizar sesiones sistemáticas y continuas de trabajo y elegir el mejor momento para llevar a cabo la actuación.

También existen multitud de programas para el desarrollo de la atención dirigidos a Educación Infantil como por ejemplo: “*Pongo atención 1 y 2*”, “*Atención-1. Atender para aprender*” o “*Progresint 4*”; pero todos ellos, están basados en la realización de fichas y no en el juego. Así, con el objetivo de mejorar la atención de una forma más dinámica, atractiva y motivadora, se diseña el programa “*Jugando atenderás*”. Programa para la mejora de la atención en Educación Infantil, en el que la base del aprendizaje es el juego y las actividades originales, tanto grupales como individuales. También, se han utilizado algunas fichas pero siempre presentadas de forma lúdica.

## **2. ANÁLISIS DE NECESIDADES**

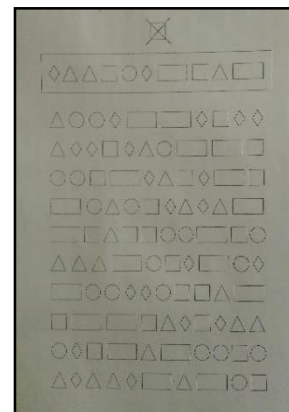
Este programa de intervención se ubica en un entorno urbano, concretamente en el colegio privado-concertado “Ave María la Quinta” de Granada. El nivel socioeconómico del que proceden la mayoría de los alumnos es medio-bajo.

El análisis de necesidades referente a la atención se realiza en un aula de 5 años de Educación Infantil, que cuenta con 25 alumnos ( $\bar{x}$ = 5.28 años), de los cuales 14 son niños y 11 niñas, y, 1 alumno presenta Necesidad Específicas de Apoyo Educativo. Los niños, por lo general, tienen un nivel matemático, de lecto-escritura y grafomotricidad propios para su edad. Sin embargo, desde el inicio de las prácticas, nos hemos dado cuenta de que su capacidad atencional no se potencia tanto como se debería. No saben prestar atención a la explicación de un juego o una actividad que se salga de lo común, es decir, que no sea una ficha. Además, no están acostumbrados a realizar actividades grupales, por lo que les cuesta mucho trabajo organizarse como tal, pero sí muestran interés por colaborar.

En el colegio, solo existe una línea de Educación Infantil por lo cual, no hemos podido contar con grupo control; utilizando un diseño cuasi-experimental, pretests- postes, de grupo único.

Para establecer la línea base se han seleccionado dos instrumentos:

- “*Cuestionario de Madurez Neuropsicológica Infantil-CUMANIN*” (Portellano, Mateos, Martínez, Granados y Tapia, 2002) para niños de 3-6 años. Formado por 13 escalas de las cuales se ha utilizado la prueba nº 10, que se corresponde con la atención. Se presenta al niño una hoja en la que aparecen 11 filas de figuras geométricas (100 en total), en las cuales debe identificar y tachar solamente las figuras geométricas idénticas a la figura



modelo, el cuadrado (20 en total), todo ello en 30 segundos. Se debe indicar con que mano ha realizado la prueba. La mayor parte de las escalas (excepto la de memoria viso-espacial,  $\alpha=.57$ ) tienen elevados coeficientes de fiabilidad: entre .72 y .92.

- “*Test CARAS-R o de Percepción de Diferencias*” (Thurstone y Yela, 2012), que evalúa la aptitud para percibir, rápida y correctamente, semejanzas, diferencias y patrones estimulantes parcialmente ordenados. Para ello, se muestra al niño 60 elementos gráficos, que representan dibujos esquemáticos de caras sencillas agrupadas de tres en tres. El niño debe



determinar, en un tiempo límite de tres minutos, cuál de las tres caras es diferente del resto y tacharla. La prueba tiene una fiabilidad casi perfecta y se utiliza con niños a partir de 6 años, algunos de los niños participantes ya tienen que esta edad, por lo que se decidió utilizar la prueba.

Ambas pruebas incluyen un ensayo inicial en la misma hoja, para una mejor explicación y ejecución. Para su corrección, se anota tanto el número de aciertos como de errores. En el caso del test CARAS-R, también se registra el número de aciertos netos (A-E) y el Índice de Control de Impulsividad  $(A-E / A+E) \times 100$ . Los test se han pasado individualmente durante dos semanas con sus explicaciones oportunas y siguiendo las instrucciones del manual.

A continuación, se presentan los resultados del pre-test (Tabla 1) obtenidos con el paquete estadístico SPSS versión 22.0 para Windows.

**Tabla 1.** *Media y desviación típica de la puntuación obtenida en el pre-test.*

<b>ATENCIÓN</b>	$\bar{x}$	<b>DT</b>
Aciertos Cumanin	11.24	4.47
Errores Cumanin	0.00	0.00
Aciertos CARAS-R	16.24	5.96
Errores CARAS-R	4.28	6.05
Total CARAS-R	12.36	10.06
<u>Índice control impulsividad</u>	<u>60.95</u>	<u>47.33</u>

### **3. FINALIDAD**

Este programa pretende consolidar la atención a través de su estimulación, de tal modo que los niños aprendan a adaptarse al medio. Las actividades que lo componen trabajan los distintos tipos de atención por lo que se desarrolla y potencia todo el proceso atencional.

### **4. OBJETIVOS**

*Objetivos generales:*

- Desarrollar y consolidar la atención.
- Fomentar todos los tipos de atención a través de actividades lúdicas.

*Objetivos específicos:*

Los objetivos específicos del programa son (Cuadro 1):

### **Cuadro 1. *Objetivos específicos del programa.***

<ul style="list-style-type: none"><li>• Potenciar la percepción visual.</li><li>• Desarrollar la capacidad de observar para descubrir elementos escondidos.</li><li>• Potenciar la capacidad de observación.</li><li>• Fomentar la capacidad de concentración.</li><li>• Trabajar la lateralidad.</li><li>• Desarrollar la percepción auditiva y espacial.</li><li>• Discriminar sonidos.</li><li>• Mejorar la percepción y discriminación visual.</li><li>• Desarrollar la memoria.</li><li>• Reconocer semejanzas y diferencias.</li><li>• Identificar elementos extraños en una serie.</li><li>• Aprender series de palabras.</li><li>• Potenciar la atención visual.</li><li>• Desarrollar los diferentes tipos de marcha.</li><li>• Reconocer características de los objetos teniendo en cuenta su forma.</li><li>• Construir una figura uniendo las piezas del tangram.</li><li>• Trabajar en equipo para lograr un fin.</li><li>• Colaborar en juegos de equipo y respetar al resto de compañeros.</li><li>• Encajar figuras a través de la observación y comparación.</li><li>• Controlar la fuerza y dirección del soplo.</li><li>• Afianzar la agudeza visual.</li><li>• Encontrar el camino correcto</li><li>• Centrar la atención en un objeto.</li><li>• Identificar personas a través del tacto.</li><li>• Potenciar la concentración.</li><li>• Resaltar la importancia del tacto como sentido.</li><li>• Potenciar la concentración</li><li>• Relacionar cada silueta con su dibujo</li><li>• Fomentar la capacidad de observación y atención visual.</li><li>• Desarrollar la percepción visual</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Potenciar la capacidad de observación</li><li>• Potenciar la memoria</li><li>• Observar cambios producidos en las posiciones corporales.</li><li>• Identificar las diferentes profesiones.</li><li>• Relacionar cada número con su color correspondiente.</li><li>• Desarrollar habilidades motrices</li><li>• Seguir una secuencia musical.</li><li>• Potenciar la atención auditiva.</li><li>• Seguir el ritmo del tambor con el cuerpo.</li><li>• Identificar símbolos para descifrar mensajes.</li><li>• Relacionar cada letra con su dibujo correspondiente.</li><li>• Fomentar la comunicación.</li><li>• Afianzar el esquema corporal y el control tónico.</li><li>• Desarrollar la capacidad de observación y atención visual para descubrir elementos escondidos.</li><li>• Situar elementos en el espacio.</li><li>• Seleccionar un elemento atendiendo a su posición.</li><li>• Discriminar sonidos.</li><li>• Reconocer algunos animales y e identificar los sonidos que emiten.</li><li>• Analizar los elementos y compararlos con el modelo.</li><li>• Señalar los que son iguales al modelo.</li><li>• Reconocer visualmente el modelo con detenimiento.</li><li>• Responder correctamente a determinadas preguntas sobre la lectura.</li><li>• Reconocer y discriminar las partes del cuerpo.</li><li>• Descifrar la palabra asignada.</li><li>• Imitar los sonidos de los animales.</li></ul>
--	--

## **5. DESTINATARIOS**

Los destinatarios del programa son niños 5-6 años que cursan el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. En caso necesario, se realizan las adaptaciones oportunas para los alumnos con NEAE.

## **6. METODOLOGÍA**

El programa se lleva a cabo a través de una metodología activa, globalizadora, motivadora, y sobre todo lúdica, ya que el juego es el elemento principal. Además, es flexible: se adapta en todo momento a las características y necesidades de los destinatarios, y se parte, en todo momento, de los conocimientos previos de los alumnos.

## **7. RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES**

### **7.1. Recursos humanos**

La persona encargada de la implementación del programa es la maestra de prácticas –bajo la supervisión de la tutora de prácticas–, que actúa como dinamizadora y guía; y que se encarga de registrar cualquier incidencia que se produzca. Además, de resolver todas las dudas que se presenten a lo largo del programa y fomentar la participación de todos los niños implicados.

### **7.2. Recursos materiales**

En cuanto a los recursos materiales necesarios para la implementación del programa, los mismos se detallan en la descripción de cada una de las actividades, dentro el apartado 10. *Sesiones*.

## **8. PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN**

En primer lugar, hemos realizado una evaluación inicial, con la administración individual de los test “CUMANIN” y “CARAS-R”, durante las dos primeras semanas del mes de marzo. De este modo, se han comprobado las habilidades atencionales previas, y nos ha servido para saber qué tipo de actividades se pueden llevar a cabo.

Tras la realización del pre-test, hemos explicado a los niños que durante los meses de marzo y abril se van a realizar unas actividades muy divertidas para trabajar la atención; comenzando con la implementación el día 14 de marzo. Una vez finalizadas las sesiones, volvemos a pasar los test (post-test) para comprobar si existen cambios en sus habilidades atencionales y evaluar el grado de eficacia del propio programa. Y finalmente, se ha realizado la evaluación final del programa por parte de los destinatarios, la tutora de prácticas y la persona encargada de la implementación.

## 9. TEMPORALIZACIÓN

El programa consta de un total de 20 sesiones (Cuadro 2), que se desarrollan a lo largo de 7 semanas. Cada semana consta de tres sesiones, y estas duran alrededor de 35 minutos. Dado que los niños no son capaces de mantener un alto grado de atención durante tanto tiempo, los 35 minutos están distribuidos a lo largo de la jornada escolar, así, cada actividad dura entre 15 y 20 minutos, incluyendo explicación y ejecución.

## 10. SESIONES

En este apartado, se describen las actividades que componen el programa. En cada una de ellas, se concretan los objetivos, contenidos, materiales, duración y desarrollo de las mismas. Se trabajan todos los tipos de atención a través de actividades, tanto grupales, como individuales.

### SESIÓN 1. POSICIÓN EN EL ESPACIO

#### *Actividad 1. En busca del objeto*

##### **Objetivos:**

- Potenciar la percepción visual.
- Desarrollar la capacidad de observar para descubrir elementos escondidos.
- Potenciar la capacidad de observación y atención visual.
- Fomentar la capacidad de concentración.

##### **Contenidos:**

- Aprendizaje de vocabulario.
- Motricidad fina.
- Posicionamiento de objetos en el espacio.
- Utilización de las TIC (pizarra digital).

**Materiales:** imagen con diversidad de elementos y pizarra digital.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** ponemos en la pizarra digital una imagen con diversidad de objetos y con el programa Paint cada niño debe señalar el elemento/s indicados. Si les cuesta trabajo le damos pistas sobre su posición.

**Cuadro 2.** Cronograma y relación de las actividades con los tipos de atención.

TEMPORALIZACIÓN	SESIONES	ACTIVIDADES	TIPOS DE ATENCIÓN				
			Selectiva	Sostenida	Dividida	Visual	Auditiva
Semana 14-18 de marzo	Sesión 1 “Posición en el espacio”	1. En busca del objeto	■	■		■	■
		2. Derecha-izquierda		■			■
	Sesión 2 “Identificamos números y colores”	1. Memory	■	■		■	■
		2. Aranca de qué color	■			■	■
	Sesión 3 “Buscando las diferencias”	1. ¿Qué carta falta?	■	■		■	
		2. Encuentra las diferencias	■	■	■	■	
Semana del 28-1 de abril	Sesión 4 “¡A ver si te acuerdas!”	1. Adivina el intruso	■	■	■	■	
		2. La caja	■			■	
	Sesión 5 “Siguiendo órdenes te moverás”	1. Simón dice	■	■			■
		2. El semáforo		■	■	■	
	Sesión 6 “Aprendemos las figuras”	1. Encuentra la forma	■			■	■
		2. Tangram	■	■	■	■	
Semana del 4-8 de abril	Sesión 7 Jugamos soplando	1. Laberinto de pintura		■	■	■	
		2. En busca del globo	■			■	
	Sesión 8 “¿Quién es quién?”	1. ¿Quién eres?	■	■			
		2. Siluetas	■	■	■	■	
	Sesión 9 “Nos fijamos en los cambios”	1. ¿Qué objeto falta?	■	■		■	
		2. ¿Qué ha cambiado?	■	■		■	

**Cuadro 2.** Cronograma y relación de las actividades con los tipos de atención. (Continuación)

TEMPORALIZACIÓN	SESIONES	ACTIVIDADES	TIPOS DE ATENCIÓN				
			Selectiva	Sostenida	Dividida	Visual	Auditiva
Semana 11-15 de abril	Sesión 10 “Aprendemos las profesiones”	1. Cubo de profesiones	■	■		■	
		2. Colorea y descubre	■	■	■	■	
	Sesión 11 “Acción-reacción”	1. Casas e inquilinos		■			■
		2. Día y noche	■	■	■	■	
Sesión 12 “Seguimos el ritmo”	1. Canción consecutiva		■	■		■	
	2. Al ritmo del tambor	■	■	■		■	
Semana 18-22 de abril	Sesión 13 “Desciframos mensajes”	1. Jeroglífico	■	■	■	■	
		2. Teléfono escacharrado	■				■
	Sesión 14 “Historia en movimiento”	1. Cuento motor	■	■	■	■	■
	Sesión 15 “Localizamos el objetivo”	1. Director de orquesta	■	■		■	
2. En busca de las sandalias		■	■		■		
Semana 25-29 abril	Sesión 16 “En busca del animal”	1. Coordenadas del animal	■	■	■	■	
		2. ¿Dónde está mi animal?	■	■	■		■
	Sesión 17 “Discriminamos características”	1. Tengo, tengo...	■				■
		2. Dibujos idénticos al modelo	■	■		■	
Sesión 18 “Escucha con atención”	1. Lectura y preguntas	■	■	■	■	■	
Semana 2-6 mayo	Sesión 19 “Jugamos con el cuerpo”	1. Frente a frente	■	■			■
		2. ¡Que pare la música!		■	■		■
	Sesión 20 “¡Corre! ¡Descifra y busca!”	1. Yincana	■	■	■	■	



## **Actividad 2. Derecha-izquierda**

### **Objetivos:**

- Trabajar la lateralidad.
- Fomentar la capacidad de concentración.
- Desarrollar la percepción auditiva y espacial.
- Discriminar sonidos.

### **Contenidos:**

- Lateralidad.
- Nociones espaciales: derecha-izquierda.
- Coordinación de los movimientos.
- Colaboración en juegos de equipo y actitud de respeto por los compañeros.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** se ponen en pie los niños de dos en dos equipos y se sitúan al fondo de la clase. La maestra da la orden de “derecha” o “izquierda” y los niños tienen que saltar para el lado indicado. Los niños que se confundan de lado o se queden parados se eliminan y pasan a ser observadores, para ayudar a la maestra. Pasados unos minutos, el juego se complica y con un orden doble: “derecha-izquierda” o “izquierda-derecha”.

## **SESIÓN 2. IDENTIFICAMOS NÚMEROS Y COLORES**

### **Actividad 1. Memory**

#### **Objetivos:**

- Desarrollar la atención visual y espacial
- Mejorar la percepción y discriminación visual.
- Desarrollar la memoria.
- Distinguir entre igual y diferente.

#### **Contenidos:**

- Aprendizaje de números y colores
- Identificación de la igualdad entre objetos
- Respeto de normas

**Materiales:** cartas del juego UNO.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** revolvemos todas las cartas boca abajo y a continuación los niños, de uno en uno, van levantando pares de cartas. Si las dos cartas escogidas son iguales, se las queda. En el juego tradicional, cogería otras dos cartas, pero como juega toda la clase, pasamos el turno al siguiente compañero para que todos tengan la oportunidad de jugar. Si por el contrario, las dos cartas escogidas son diferentes, se vuelven a colocar boca abajo y pasa el turno al siguiente. El siguiente jugador si ha estado atento, puede formar parejas con más facilidad. Gana el que más pares de cartas tenga en su montón.



### **Actividad 2. Arancha de qué color**

#### **Objetivos:**

- Fomentar de la atención.
- Desarrollar de la percepción visual y auditiva.
- Discriminar los colores.
- Desarrollar la motricidad gruesa.

#### **Contenidos:**

- Diferenciación de colores.
- Realización de juegos tradicionales.
- Percepción visual y auditiva.
- Participación en juegos de equipo.

**Materiales:** los colores de los objetos de la clase.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** los niños hacen un círculo y cantan “Arancha de qué color, azul y blanco lo quiero yo, color color”. En este momento la maestra dice un color en voz alta y todos los niños deben correr y buscar en el aula algún objeto que contenga ese color.

## **SESIÓN 3. BUSCANDO LAS DIFERENCIAS**

### **Actividad 1. ¿Qué carta falta?**

#### **Objetivos:**

- Desarrollar la atención y percepción visual.
- Potenciar la capacidad de observación.

- Fomentar la capacidad de concentración.
- Potenciar la memoria.

**Contenidos:**

- Números y colores.
- Curiosidad por averiguar que carta falta.
- Interés por describir situaciones de cambio.

**Materiales:** cartas del juego UNO.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** enseñamos a los niños varias cartas con diferentes números y colores. Primero quitamos una carta y los niños deben adivinar cuál falta, luego aumentamos el nivel quitando dos cartas. Así consecutivamente.

**Actividad 2. Encuentra las diferencias**

**Objetivos:**

- Potenciar la capacidad de observación y atención visual.
- Reconocer semejanzas y diferencias.

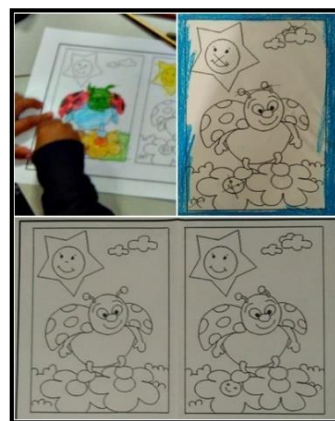
**Contenidos:**

- Comparación de imágenes visuales.
- Observación de semejanzas y diferencias.

**Materiales:** ficha de las diferencias.

**Duración:** 20 min

**Descripción:** individualmente los niños deben encontrar las 6 diferencias que existen entre dos imágenes aparentemente iguales. Cuando encuentren las diferencias, colorean una de las imágenes para adornar la clase de primavera.



**SESIÓN 4. ¿A VER SI TE ACUERDAS!**

**Actividad 1. Adivina el intruso**

**Objetivos:**

- Desarrollar la percepción visual.
- Potenciar la capacidad de observación.

- Identificar elementos extraños en una serie.
- Aprender series de palabras.

**Contenidos:**

- Identificación de elementos diferentes.
- Colaboración para identificar el intruso.
- Interés por formar series y clasificaciones.

**Materiales:** flashcard con las imágenes de las series.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** se presentan varias series de flashcard en las cuales hay un intruso que no pertenece a dicho grupo. Los niños deben detectar cuál es el intruso. Las series son:

- Serie 1 (frutas): manzana, cereza, fresa, plátano y pelota de fútbol.
- Serie 2 (transportes): coche, avión, bicicleta, barco, mesa.
- Serie 3 (deporte): raqueta, balón de fútbol, canasta, pelota de rugby, cerdo.
- Serie 4 (animales): perro, cerdo, jirafa, pájaro, fresa.
- Serie 5 (Universo): planetas, estrella, Luna, Sol, raqueta.

## **Actividad 2. La caja**

**Objetivos:**

- Potenciar la capacidad de observación.
- Memorizar las imágenes que se introducen en la caja.
- Desarrollar la atención auditiva y visual.

**Contenidos:**

- Iniciativa e interés por participar en situaciones de comunicación.
- Vocabulario diverso.
- Utilización de la memoria.

**Materiales:** caja y flashcards.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** aprovechando los flashcards de la actividad anterior, la maestra escoge algunos de estos, los muestra y luego los mete en una caja. El niño que sea nombrado tiene que decir los objetos (flashcard) que recuerde que hay dentro de la caja. Todos los niños, deben permanecer atentos por si su compañero no recuerda todos los objetos y el maestro les pide que lo ayuden.

## SESIÓN 5. SIGUIENDO ÓRDENES TE MOVERÁS

### Actividad 1. *Simón dice*

#### Objetivos:

- Potenciar la atención auditiva.
- Trabajar la concentración.

#### Contenidos:

- Seguimiento de instrucciones.
- Coordinación de los movimientos.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** los niños están dispersos por el espacio. La maestra les explica que tienen que obedecer la orden que ella diga siempre y cuando le antecedan las palabras "Simón dice", si dice una orden y no menciona estas palabras deben permanecer inmóviles.

### Actividad 2. *El semáforo*

#### Objetivos:

- Potenciar la atención visual.
- Desarrollar los diferentes tipos de marcha.

#### Contenidos:

- Coordinación de los movimientos.
- Seguimiento de instrucciones.
- Colores.

**Materiales:** semáforo de goma EVA con los tres círculos de colores (verde, amarillo y rojo).

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** los niños se dispersan por el espacio y la maestra tiene en su mano un semáforo con tres círculos (verde, amarillo y rojo), cada uno de los cuales representa una orden. Por ejemplo, el rojo parar, el amarillo caminar muy despacio, y el verde correr. En el momento en el que la maestra muestre alguno de los círculos deberán de ejecutar la orden lo más rápido posible.



## SESIÓN 6. EXPLORAMOS LAS FIGURAS

### Actividad 1. *Encuentra la forma*

#### Objetivos:

- Potenciar la atención visual.
- Reconocer características de los objetos teniendo en cuenta su forma.

#### Contenidos:

- Identificación de formas geométricas.
- Interés por participar en juegos de equipo.

**Materiales:** las formas que existen en el aula.

**Duración:** 10 min.

**Descripción:** para hacer un recordatorio de las formas geométricas, la maestra nombra una, y los niños deben identificarla en los objetos que componen el aula. Por ejemplo, un rectángulo, en la puerta.

### Actividad 2. *Tangram*

#### Objetivos:

- Construir una figura uniendo las piezas del tangram.
- Trabajar en equipo para lograr un fin.
- Encajar figuras a través de la observación y comparación.

#### Contenidos:

- Reconocimiento de siluetas visuales.
- Interés por participar en actividades manipulativas.
- Figuras que componen el tangram y sus tamaños.

**Materiales:** piezas de goma EVA del Tangram y hoja con la figura modelo.

**Duración:** 25 min.

**Descripción:** trabajamos por equipos, a cada uno se le da las siete piezas de goma EVA que componen el Tangram y una figura modelo para que se fijen. Los niños deben montar dicha figura con todas las piezas.



## SESIÓN 7. JUGAMOS SOPLANDO

### Actividad 1. *Laberinto de pintura*

#### Objetivos:

- Controlar la fuerza y dirección del soplo.
- Afianzar la agudeza visual.
- Encontrar el camino correcto.

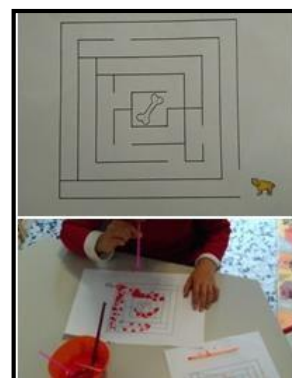
#### Contenidos:

- Curiosidad por conocer las habilidades del soplo.
- Manipulación de material cotidiano con un fin creativo.

**Materiales:** pajitas, pintura, pincel, agua y ficha del laberinto.

**Duración:** 25 min.

**Descripción:** presentamos a los niños una ficha<sup>1</sup> con un laberinto. Primero, dibujan con lápiz el camino que debe seguir el perro para coger el hueso que ha perdido. Una vez que hayan encontrado el camino correcto, dejamos caer sobre el papel gotas de pintura disuelta en agua. Los niños deben seguir el camino marcado anteriormente, soplando sobre las gotas de pintura a través de una pajita.



### Actividad 2. *En busca del globo*

#### Objetivos:

- Centrar la atención en un objeto.
- Afianzar la agudeza visual.

#### Contenidos:

- Interés por trabajar en equipo.
- Identificación de colores.

**Materiales:** globos de colores.

**Duración:** 10 min.

**Descripción:** aprovechando la división de los niños por equipos de colores (rojo, verde, azul y amarillo), repartimos seis globos de cada uno de estos colores. Cada niño debe inflar un globo y, sin atarlo, soltarlo a la señal de la maestra; para que cada grupo busque por toda la clase los globos del color al que pertenece.

<sup>1</sup>Extraída de Yuste y Trallero (2002, p. 113)

## SESIÓN 8. ¿QUIÉN ES QUIÉN?

### Actividad 1. ¿Quién eres?

#### Objetivos:

- Identificar personas a través del tacto.
- Potenciar la concentración.
- Resaltar la importancia del tacto como sentido.

#### Contenidos:

- Esquema corporal.
- Reconocimiento a través del tacto.
- Cooperación.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 20 min

**Descripción:** con los niños sentados, la maestra escoge a un voluntario que se tapa los ojos y se pone de espaldas al resto de compañeros. A continuación sale otro niño, el cual debe ser identificado por su compañero a través del tacto. El niño con los ojos cerrados se da la vuelta y toca a su compañero, cuando sepa quién es dirá su nombre.

### Actividad 2. Siluetas

#### Objetivos:

- Potenciar la concentración.
- Relacionar cada silueta con su dibujo.
- Fomentar la capacidad de observación y atención visual.

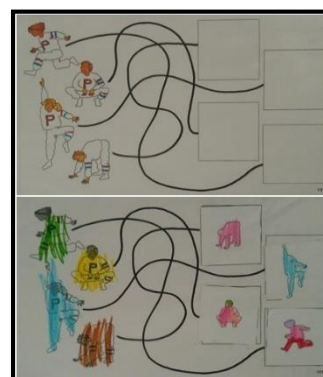
#### Contenidos:

- Reconocimiento de siluetas visuales
- Caminos superpuestos.

**Materiales:** ficha para recortar y pegar.

**Duración:** 15 min

**Descripción:** se les entregan dos láminas<sup>2</sup>. En una, aparece el dibujo de cuatro personajes en diferentes posiciones unidas por laberintos a cuatro cuadros; y en otra se encuentran las siluetas en blanco y negro de dichos personajes. Los niños deben relacionar la silueta con su modelo siguiendo el laberinto correspondiente. Para ello, recortan las siluetas y las pegan con su dibujo correspondiente.



<sup>2</sup>Extraídas de Yuste y Trallero (2002, pp. 117 y 125)



## SESIÓN 9. NOS FIJAMOS EN LOS CAMBIOS

### Actividad 1. *¿Qué objeto falta?*

#### Objetivos:

- Desarrollar la atención y percepción visual.
- Potenciar la capacidad de observación.
- Fomentar la capacidad de concentración.
- Potenciar la memoria.

#### Contenidos:

- Mejora de la capacidad de concentración.
- Curiosidad por averiguar que objeto falta.
- Interés por describir situaciones de cambio.

**Materiales:** objetos (muñeco Minions, llaves, reloj, cera, goma, figurita de Rey Mago, letra “C” y pulsera).

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** mostramos a los niños varios objetos (cera, goma, reloj...). Una vez observados, pedimos que cierren los ojos, quitamos un objeto de la colección y los niños tienen que adivinar cuál falta. Posteriormente, aumentamos el nivel quitando un mayor número de objetos.

### Actividad 2. *¿Qué ha cambiado?*

#### Objetivos:

- Desarrollar la percepción visual.
- Potenciar la capacidad de observación.
- Potenciar la memoria.
- Observar cambios producidos en las posiciones corporales.

#### Contenidos:

- Manejo del concepto de cambio.
- Iniciativa e interés por participar en actividades grupales.
- Nociones espaciales.
- Interés por describir situaciones de cambio.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** ponemos a varios alumnos en una determinada posición como si fuesen estatuas. El resto de compañeros cierra los ojos mientras una de las estatuas cambia su

posición. Al abrir de nuevo los ojos tienen que adivinar que niño ha cambiado su posición y cuál era su posición inicial. Posteriormente, aumentamos el nivel cambiando la posición de un mayor número de niños.

## SESIÓN 10. APRENDEMOS LAS PROFESIONES

### Actividad 1. Cubo de profesiones

#### Objetivos:

- Potenciar la atención visual.
- Identificar las diferentes profesiones.

#### Contenidos

- Identificación y exploración de las profesiones.
- Observación del vestuario y herramientas utilizadas en las diferentes profesiones.

**Materiales:** cubo de las profesiones e imágenes relacionadas.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** los niños lanzan un cubo cuyas caras están formadas por diferentes profesiones. El juego consiste en buscar las imágenes que tengan relación con la profesión que indica el cubo. Por ejemplo, el médico con la jeringuilla, termómetro, estetoscopio.



### Actividad 2. Colorea y descubre

#### Objetivos:

- Potenciar la atención visual.
- Relacionar cada número con su color correspondiente.

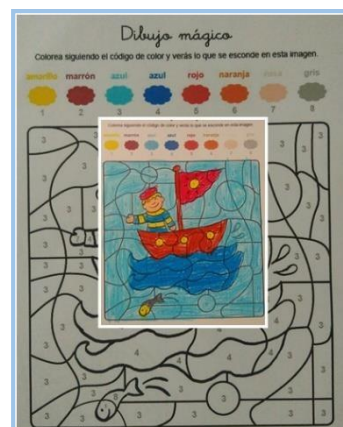
#### Contenidos:

- Identificación de números y colores.
- Mostrar interés por colorear correctamente.

**Materiales:** fichas con el dibujo correspondiente.

**Duración:** 15 min

**Descripción:** damos a los niños un dibujo en el que aparece un personaje oculto. Deben colorear cada número con el color correspondiente (especificado en el dibujo) y adivinar de qué se trata.



## SESIÓN 11. ACCIÓN - REACCIÓN

### Actividad 1. Casas e inquilinos

#### Objetivos:

- Potenciar la atención auditiva.
- Desarrollar la capacidad de concentración.

#### Contenidos:

- Cooperación.
- Seguimiento de instrucciones.
- Rapidez.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** asignamos a los niños un papel, unos serán casas y otros inquilinos. Las casas, están formadas por dos alumnos con las manos enlazadas, y los inquilinos, se colocan, en medio, uno por casa. Cuando la maestra diga la palabra “inquilinos”, estos deben salir de la casa en la que están e ir a otra. Cuando se escuche la palabra “casa”, las parejas deben buscar otro inquilino. Y si se escucha la palabra “terremoto”, todos deben cambiarse.

### Actividad 2. Día y noche

#### Objetivos:

- Potenciar la atención visual.
- Desarrollar habilidades motrices.

#### Contenidos:

- Orientación temporal.
- Acción- reacción.

**Materiales:** sol y luna de cartulina.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** la maestra se mueve por el espacio con la cartulina del sol y la luna en sus manos. Cuando levanta la luna, es de noche y los niños deben desplazarse despacio haciendo el mínimo ruido posible. Cuando muestre el sol, es de día y, entonces, deben correr haciendo el máximo ruido posible.



## SESIÓN 12. ¿SEGUIMOS EL RITMO!

### Actividad 1. *Canción consecutiva*

#### Objetivos:

- Potenciar la atención auditiva.
- Seguir una secuencia musical.

#### Contenidos:

- Interpretación de canciones consecutivas.
- Disfrute con las canciones y la música en general.

**Materiales:** canción y vídeo “A mi burro le duele la cabeza”.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** la maestra enseña la canción consecutiva de “A mi burro le duele la cabeza” (Anexo 1). Los niños deben cantar a la vez que se tocan la parte correspondiente del cuerpo.

### Actividad 2. *Al ritmo del tambor*

#### Objetivos:

- Potenciar la atención auditiva.
- Seguir el ritmo del tambor con el cuerpo.

#### Contenidos:

- Coordinación de los movimientos.
- Capacidad para seguir ritmos variados.

**Materiales:** tambor o similar.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** los niños se desplazan por el espacio al ritmo que marca la maestra con el tambor. Si el tambor suena lento, los niños se desplazan a paso de tortuga y si por el contrario suena rápido, corriendo.

## SESIÓN 13. DESCIFRAMOS MENSAJES

### Actividad 1. *Jeroglífico*

#### Objetivos:

- Identificar símbolos para descifrar mensajes.
- Relacionar cada letra con su dibujo correspondiente.

#### Contenidos:

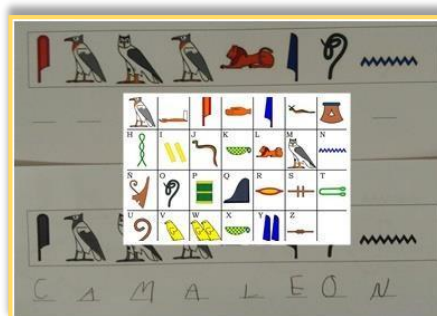
- Alfabeto egipcio.

- Correspondencia entre letra y símbolo.

**Materiales:** ficha y alfabeto egipcio.

**Duración:** 10 min.

**Descripción:** se entrega a los niños una ficha en la que aparece una serie de símbolos egipcios. Deben observar con atención el alfabeto egipcio e identificar que letra se corresponde con el símbolo que están buscando. De este modo, deben unir las letras para descifrar una palabra.



### **Actividad 2. Teléfono escacharrado**

**Objetivos:**

- Potenciar la atención auditiva.
- Fomentar la comunicación.

**Contenidos:**

- Comunicación con los compañeros.
- Interés por cooperar en actividades grupales.

**Materiales:** piezas de construcciones.

**Duración:** 25 min.

**Descripción:** los niños se sientan en círculo y la maestra le dice a uno de ellos un mensaje al oído. Este mensaje debe ser transmitido de uno en uno al resto de compañeros hasta que el último lo comunique al resto en voz alta. En este caso, la maestra sitúa en el centro del círculo piezas para hacer construcciones, indica una suma fácil al primer niño, y el último debe hacer una torre con las piezas correspondientes. De esta forma, se comprueba si se ha transmitido bien el mensaje.

## **SESIÓN 14. HISTORIA EN MOVIMIENTO**

### **Actividad 1. Cuento motor**

**Objetivos:**

- Fomentar la atención auditiva.
- Desarrollar habilidades motrices.

**Contenidos:**

- Mostrar interés por actividades que fomenten la imaginación y la creatividad.

- Dramatización del cuento motor.

**Materiales:** cuento motor

**Duración:** 35 min.

**Descripción:** la maestra prepara el aula con los materiales correspondientes. Posteriormente, narra el cuento motor “*Lucas se va al campo*” (Anexo 2), y los niños deben representar lo narrado.

## SESIÓN 15. LOCALIZAMOS EL OBJETIVO

### *Actividad 1. Director de orquesta*

**Objetivos:**

- Potenciar la atención visual.
- Afianzar el esquema corporal y el control tónico.

**Contenidos:**

- Movimientos e instrumentos musicales imaginarios.
- Juego de imitación.
- Socialización con los compañeros.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** para esta actividad<sup>2</sup>la clase forma un círculo, y la maestra pide a un niño que se salga fuera del aula. Mientras está fuera, la maestra nombra un director de orquesta. A la señal de esta, el niño vuelve a entrar y se une al círculo intentando localizar al director de orquesta. Todos los niños del círculo repiten los gestos y ritmos que marca el director (palmadas, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.). El niño tiene dos intentos para localizar al director.

### *Actividad 2. En busca de las sandalias*

**Objetivos:**

- Potenciar la percepción visual.
- Desarrollar la capacidad de observación y atención visual para descubrir elementos escondidos.
- Fomentar la capacidad de concentración.

**Contenidos:**

- Búsqueda y posicionamiento de objetos en el espacio.

**Materiales:** ficha.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** se le da a cada niño una ficha<sup>3</sup> con la ilustración de una playa. Deben buscar y rodear las siete zapatillas que aparecen en la ilustración.



## SESIÓN 16. EN BUSCA DEL ANIMAL

### Actividad 1. *Coordenadas del animal*

#### Objetivos:

- Situar elementos en el espacio.
- Seleccionar un elemento atendiendo a su posición.
- Potenciar la capacidad de observación.

#### Contenidos:

- Seguimiento visual.
- Animales.

**Materiales:** ficha.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** esta actividad se trabaja a través de una ficha<sup>4</sup> en la que aparecen varios animales. Los niños deben situarlos en una tabla compuesta por números y por letras y escribir en un recuadro qué letra y qué número le corresponde a dichos animales.



### Actividad 2. *¿Dónde está mi animal?*

#### Objetivos:

- Discriminar sonidos.
- Reconocer algunos animales e identificar los sonidos que emiten.

<sup>3</sup>Extraído de Yuste y Trallero (2002, p. 47).

<sup>4</sup>Adaptado de García (2013)

**Contenidos:**

- Imitación de sonidos.
- Cooperación para formar los grupos.

**Materiales:** tarjetas con los diferentes animales.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** los niños se desplazan libremente por el espacio al ritmo de la música. Mientras, la maestra reparte a cada uno una tarjeta con un animal. Cuando la música pare, los niños deben emitir el sonido de su animal y buscar al grupo de compañeros que tienen su mismo animal. Únicamente, pueden comunicarse mediante dicho sonido, no con palabras, para encontrar a su grupo.

## SESIÓN 17. DISCRIMINAMOS CARACTERÍSTICAS

### *Actividad 1. Tengo, tengo...*

**Objetivos:**

- Fomentar la atención auditiva y visual.
- Potenciar las actividades en grupo.

**Contenidos:**

- Identificación y exploración de características personales.

**Materiales:** ninguno.

**Duración:** 25 min.

**Descripción:** todos los niños se colocan sentados en círculo menos uno que se pone en el centro. El niño situado en el centro debe decir: yo tengo, yo tengo... (pelo rubio; dos hermanos; botas...) y todos los niños que también lo tengan, deben levantarse y cambiarse de sitio. El niño que se quede sin sitio donde sentarse, se coloca en el centro.

### *Actividad 2. Dibujos idénticos al modelo*

**Objetivos:**

- Reconocer semejanzas y diferencias.
- Analizar los elementos y compararlos con el modelo.
- Señalar los que son iguales al modelo.
- Reconocer visualmente el modelo con detenimiento.

**Contenidos:**

- Identificación de modelos.

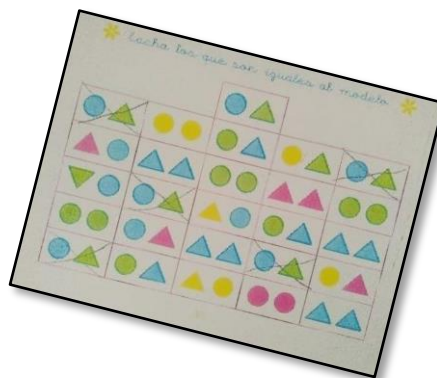


- Capacidad de concentración.
- Identificación de diferencias y semejanzas.

**Materiales:** ficha.

**Duración:** 10 min.

**Descripción:** se les da a los niños una ficha<sup>5</sup> en la que aparece un dibujo “modelo” en la parte superior y dibujos iguales y diferentes debajo de este. Deben señalar los dibujos idénticos al modelo.



## SESIÓN 18. ESCUCHA CON ATENCIÓN

### Actividad 1. Lectura y preguntas

#### Objetivos:

- Desarrollar la atención auditiva.
- Responder correctamente a determinadas preguntas sobre la lectura.

#### Contenidos:

- Interés y curiosidad por conocer las características de los elefantes.
- Diferenciación entre Elmer y el resto de elefantes.
- Interés por la lectura.

**Materiales:** libro “ELMER”, folios y lápices o ceras de colores.

**Duración:** 35 min.

**Descripción:** la maestra lee el cuento de “ELMER” (Anexo 3) y después realiza una serie de preguntas como por ejemplo: *Elmer es muy distinto del resto de elefantes. ¿En qué se diferencia de ellos?* o *¿Qué ocurre cuando empieza a llover?* Por último, les enseña durante unos segundos la página en la que salen diversos animales de la selva y luego, una vez cerrado el libro, deben citar los animales que aparecen (hay unos más visibles y otros más escondidos).

## SESIÓN 19. JUGAMOS CON EL CUERPO

### Actividad 1. Frente a frente

#### Objetivos:

- Reconocer y discriminar las partes del cuerpo.

<sup>5</sup>Extraído de Puerta y Ortega (2011), p. 35.

- Fomentar la atención auditiva.

**Contenidos:**

- Exploración e identificación del propio cuerpo.
- Coordinación corporal.

**Materiales:** aros.

**Duración:** 15 min.

**Descripción:** se colocan todos por parejas con un aro, excepto un niño que se sitúa en centro. El que está en el centro va nombrando partes del cuerpo, que las parejas deben poner en contacto. Cuando se nombra un objeto diferente a una parte corporal, todos se deben cambiar de aro, sin que sea necesario mantener las parejas. El que se queda sin aro y sin pareja pasa a ser el que nombra las partes del cuerpo.

### **Actividad 2. ¡Que pare la música!**

**Objetivos:**

- Reconocer y discriminar las partes del cuerpo.
- Potenciar la atención auditiva.

**Contenidos:**

- Exploración e identificación del propio cuerpo.
- Seguimiento de instrucciones.

**Materiales:** música y aros.

**Duración:** 20 min.

**Descripción:** se distribuyen por el espacio tantos aros como niños participen en el juego, menos uno, de tal forma que siempre haya un niño que se queda sin aro. La maestra pone la música y los niños se tienen que desplazar por todo el espacio. En el momento en el que se pare la música, los niños deben correr hacia los aros y meterse dentro. El niño que se quede sin aro debe decir qué parte del cuerpo debe estar dentro del aro. Por ejemplo, si dice el codo, todos los niños deben introducir el codo dentro del aro.

## **SESIÓN 20. ¡CORRE! ¡DESCIFRA Y BUSCA!**

### **Actividad 1. Yincana**

**Objetivos:**

- Descifrar la palabra asignada.
- Imitar los sonidos de los animales.

- Fomentar la capacidad de concentración.

**Contenidos:**

- Trabajo en equipo.
- Animales y sus sonidos.
- Búsqueda de objetos.

**Materiales:** tarjetas de los animales y hoja con la palabra a descifrar.

**Duración:** 35 min.

**Descripción:** se trata de una yincana basada en el desciframiento de una palabra para la búsqueda de un animal. Los niños se dividen en equipos y cada uno de ellos tiene una palabra que deben descifrar con el alfabeto egipcio. Dicha palabra, corresponde a un objeto o lugar de la clase donde se deben dirigir para encontrar la tarjeta de un animal. Cuando consigan averiguar de qué animal se trata deben realizar el sonido que emite.

## 11. EVALUACIÓN

La técnica empleada en la evaluación de este programa es principalmente la observación directa y sistemática. Durante la puesta en marcha de las actividades, se ha realizado una evaluación de seguimiento después de cada sesión que ha sido registrada y nos ha servido de guía para saber si todo va bien o si, por el contrario, es necesario hacer alguna modificación. Además, las sesiones han sido evaluadas por los propios niños en la asamblea, quedando todo reflejado en un registro anecdótico.

La evaluación del producto, ha consistido en volver a pasar los test “CUMANIN” y “CARAS-R”. En la Tabla 2, se presentan los resultados del postest.

**Tabla 2.** *Media y desviación típica de la puntuación obtenida en el postest.*

<b>ATENCIÓN</b>	<b><math>\bar{x}</math></b>	<b>DT</b>
Aciertos Cumanin	13.32	3.55
Errores Cumanin	0.00	0.00
Aciertos CARAS-R	20.80	6.91
Errores CARAS-R	4.12	5.16
Total CARAS-R	17.08	8.14
<u>Índice control impulsividad</u>	<u>70.51</u>	<u>31.03</u>

Para comprobar el grado de eficacia del programa, y si existe una evolución atencional en los niños, se han comparado las medias pre-postest a través de la prueba t para muestras relacionadas, y, se ha calculado el tamaño del efecto, utilizando el parámetro de Cohen (1988) (Tabla 3).

**Tabla 3. Efecto del programa.**

ATENCIÓN	$\bar{x}$	DT	t	p	d
Aciertos Cumanin	-2.08	2.91	-3.57	.002***	0.52^^
Aciertos CARAS-R	-4.56	4.50	-5.06	.000***	0.71^^
Errores CARAS-R	.160	4.74	.169	.867	0.02^
Total CARAS-R	-4.72	5.59	-4.21	.000***	0.52^^
Índice control impulsividad	-9.56	33.98	-1.41	.172	0.23^



Nota: Estadísticamente significativas: \* $p < .05$  \*\* $p < .01$  \*\*\* $p < .001$

^ Tamaño del efecto pequeño:  $d \leq .49$  ^^ Tamaño del efecto moderado:  $d =$  entre .50 y .79 ^^ Tamaño del efecto grande:  $d \geq .80$



Si tenemos en cuenta la vía de la significación estadística, apreciaremos que se producen diferencias estadísticamente significativas ( $p < .05$ ) entre el pretest y postest, a favor del segundo, y por tanto, el programa ha contribuido a la mejora de la atención. Si tomamos en consideración la vía de la significación sustantiva, los tamaños del efecto son moderados.

Por último, el programa en sí mismo ha sido evaluado tanto por la tutora de prácticas (Anexo 4), como por la persona encargada de la implementación (Anexo 5). En ambos casos, el grado satisfacción ha sido muy alto. Además, los destinatarios han dado su valoración final a través de dos cuestiones:

**1. ¿Te han gustado las actividades?**

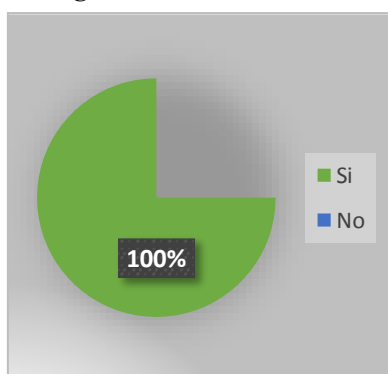



**2. ¿Te han parecido fáciles las actividades?**

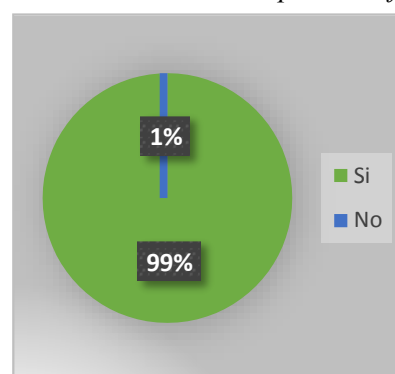



Como podemos observar en los Gráficos 1 y 2, al 100% de los niños les han gustado las actividades. Y el 99% considera que las actividades realizadas han sido fáciles, por lo que han estado perfectamente adaptadas a su edad.

**Gráfico 1.** Porcentaje de destinatarios a los que les han gustado las actividades.



**Gráfico 2.** Porcentaje de destinatarios a los que les han parecido fáciles las actividades.



## 12. CONCLUSIONES

Una vez realizado este proyecto y echando la vista atrás, nos consideramos muy afortunados de haber tenido la oportunidad de poner en marcha un intervención real en el aula de Educación Infantil. Ha sido una experiencia muy positiva.

Como ha quedado patente a lo largo del trabajo, la atención es fundamental para el procesamiento cognitivo de la información y por lo tanto, es imprescindible para conocer y entender el mundo que nos rodea. Así mismo, en el ámbito de la educación, es imprescindible para el proceso de aprendizaje; para aprender hay que atender. En la etapa infantil la atención es muy dispersa, y es necesario que el maestro tenga la capacidad y las herramientas necesarias para estimularla. Actualmente, la atención se trabaja a base de fichas y no de forma lúdica, lo cual ha hecho que este fuera uno de los retos al diseñar el programa.

El juego es la herramienta más importante en Educación Infantil. Es por ello que la mayoría de las actividades planteadas en este proyecto son juegos, ya que a través de estos es mucho más fácil captar la atención de los niños. Además, se han utilizado materiales llamativos y originales para este fin. No obstante, también he considerado necesario utilizar alguna ficha para trabajar la atención de forma más individual, pero siempre planteándolas de forma lúdica, no como una tarea más.

Siguiendo este planteamiento, los niños se han mostrado deseosos de realizar las actividades preparadas, en todo momento. Al principio, unos participaban más que otros, pero poco a poco todos se han involucrado por igual. Todas las dificultades se han ido superando con total normalidad.

Por lo general, valoramos la evolución ha sido positiva, el programa ha tenido un efecto moderado y la atención ha mejorado. Así mismo, la valoración del programa por parte de la tutora de prácticas y de los propios destinatarios ha sido muy positiva.

Como prospectivas de mejora, algunos de los materiales deben ser mejorados, y se puede aumentar el grado de dificultad de algunas actividades. Y como limitaciones del trabajo, para comprobar la eficacia del programa hubiera sido deseable haber contado con un grupo control, pero en este el centro de prácticas no lo hacía posible.

### 13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, G., Burgos, A., Fernández, M. y Justicia, A. (2014). Intervención optimizadora en el desarrollo atencional. En A. Justicia y M. C. Pichardo (Coords.), *Optimización del desarrollo y prevención de riesgos en el aula de Educación Infantil* (pp. 65-85). Madrid: Pirámide.
- Ardila, A., Gumá, E., Matute, E., Rosselli, M. y Sanz, A. (2009). Influencia del nivel educativo de los padres, el tipo de escuela y el sexo en el desarrollo de la atención y la memoria. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 41(2), 257-276.
- Battle, S. (2009). Evaluación de la Atención en la Infancia y la Adolescencia (Trabajo Fin de Máster no publicado). Colegio Oficial de Psicólogos de Catalunya. Barcelona.
- Castillo, M. D. (2009). *La atención*. Madrid: Pirámide.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the meta-analysis*. Orlando, FL: Academic press.
- García, J. (2013). *Cómo mejorar la atención del niño*. Madrid: Pirámide.
- López, C. y García, J. (2004). *Problemas de atención en el niño*. Madrid: Pirámide.
- Martín, M.D.V. (2009). *La atención de los niños y niñas en Educación Infantil*. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/feb09/LA%20ATENCION%20DE%20LOS%20NINOS%20Y%20NINAS%20EN%20EDUCACION%20INFANTIL.pdf>
- Martínez-Figueira, M. E. y Páramo-Iglesias, M. B. (2015). Una Mirada a los Procesos Cognitivos de Atención y Planificación en el Alumnado en Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 8(1), 26-40.
- McKee, D. (2013). *ELMER*. Barcelona: Vicens-Vives.
- Ortiz, L., Salmerón, H. y Rodríguez, S. (2007). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación infantil. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 11(2), 1-22.
- Portellano, J. A., Mateos, R., Martínez, R., Granados, M. J. y Tapia, A. (2002). *CUMANIN. Cuestionario de Madurez Neuropsicológica Infantil*. Madrid: Tea Ediciones.
- Puerta, M. C. y Ortega, J. (2011). *Fichas de atención 2* (p.35). Granada: GEU.
- Thurstone, L. L. y Yela, M. (2012). *CARAS-R. Test de Percepción de Diferencias*. Madrid: Tea Ediciones.
- Yuste, C. y Trallero, M. (2002). *Progresint 4: Programas para la estimulación de las habilidades de la inteligencia* (pp.47, 113, 117 y 125). Madrid: CEPE.

## 14. ANEXOS

### ANEXO 1. Canción “a mi burro le duele la cabeza”

A mi burro, mi burro  
le duele la cabeza  
y el médico le ha dado  
una gorrita gruesa  
una gorrita gruesa  
Mi burro enfermo está (x2)

A mi burro, mi burro  
le duelen las orejas  
y el médico le ha dado  
jarabe de frambuesa  
jarabe de frambuesa  
una gorrita gruesa  
Mi burro enfermo está (x2)

A mi burro, mi burro  
Le duele la garganta  
y el médico le manda  
una bufanda blanca  
una bufanda blanca  
jarabe de frambuesa  
una gorrita gruesa  
Mi burro enfermo está (x2)

A mi burro, mi burro  
le duelen las rodillas

y el médico le ha dicho  
que tome una pastilla  
que tome una pastilla  
una bufanda blanca  
jarabe de frambuesa  
una gorrita gruesa  
Mi burro enfermo está (x2)

A mi burro, mi burro  
le duele el corazón  
Y el médico le ha dicho  
que escuche esta canción  
que escuche esta canción  
que tome una pastilla  
una bufanda blanca  
jarabe de frambuesa  
una gorrita gruesa  
Mi burro enfermo está (x2)

A mi burro, mi burro  
ya no le duele nada  
Y el muy perezoso  
durmiendo está en la cama  
mi burro sano está (x2)  
mi burro duerme ya.

- **Webgrafía:** <https://www.youtube.com/watch?v=4K5UKqpJzh4>

## ANEXO 2. Cuento “ELMER”

Esto era una vez un rebaño de elefantes. Había elefantes jóvenes, elefantes viejos, elefantes gordos, elefantes altos y elefantes flacos. Elefantes así y asá y de cualquier otra forma, todos diferentes, pero todos felices y todos del mismo color, menos Elmer.

Elmer era diferente. Elmer era de colores. Elmer era amarillo y naranja y rojo y rosa y morado y azul y verde y negro y blanco. Elmer no era color elefante. Y era Elmer el que hacía felices a los elefantes. Algunas veces Elmer jugaba con los elefantes, otras veces los elefantes jugaban con él; pero casi siempre que alguien se reía era porque Elmer había hecho algo divertido.

Una noche Elmer no podía dormir porque se puso a pensar, y el pensamiento que estaba pensando era que estaba harto de ser diferente. “¿Quién ha oído nunca hablar de un elefante de colores?”, pensó. “Por eso todos se ríen cuando me ven.” Y por la mañana temprano, cuando casi nadie estaba todavía despierto del todo, Elmer se fue sin que los demás se dieran cuenta.

Caminó a través de la selva y se encontró con otros animales. Todos le decía: Buenos días, Elmer. Y Elmer contestaba a cada uno: ¡Buenos días!

Después de una larga caminata, Elmer encontró lo que andaba buscando: un árbol bastante alto. Un árbol lleno de frutos color elefante. Elmer agarró el tronco con la trompa y sacudió el árbol hasta que todos los frutos cayeron al suelo.

Cuando el suelo quedó cubierto de frutos, Elmer se tiró encima de ellos y se revolvió una vez y otra, de un lado y del otro, hasta que no quedó ni rastro de amarillo, de naranja, de rojo, de rosa, de morado, de azul, de verde, de negro o de blanco. Cuando terminó de revolcarse, Elmer era igual que cualquier otro elefante.

Después de esto, Elmer emprendió el camino de vuelta a su rebaño. Se encontró de nuevo con los animales. Esta vez le decían todos: Buenos días, elefante. Y Elmer sonreía y contestaba: Buenos días – y estaba encantado de que no le reconocieran.

Cuando Elmer se encontró con los otros elefantes vio que estaban todos de pie y muy quietos. Ninguno se dio cuenta de que Elmer se acercaba y se ponía en el centro del rebaño.

Al cabo de un rato Elmer se dio cuenta de que algo raro pasaba; pero ¿Qué podía ser? Miró a su alrededor: era la misma selva de siempre, el mismo cielo luminoso de siempre, la misma nube cargada de lluvia que aparecía siempre de vez en cuando y finalmente los mismos elefantes de siempre. Elmer los miró bien.

Los elefantes permanecían completamente quietos. Elmer no los había visto nunca tan serios. Cuanto más miraba a aquellos elefantes tan serios, tan silenciosos, tan quietos y tan aburridos, más ganas le entraban de reír. Por fin no pudo aguantarse más, levantó la trompa y gritó con todas sus fuerzas: ¡¡¡TURURÚÚÚ. . . !!!

Los elefantes saltaron por el aire de pura sorpresa y cayeron patas arriba: ¡Ah, uh, oh! exclamaron, y luego vieron a Elmer que se moría de risa. ¡Elmer! –dijeron. ¡Seguro que es Elmer! Y todos los elefantes empezaron a reírse como nunca se habían reído antes.



Y mientras se estaba riendo empezó a llover; la nube descargaba toda el agua que llevaba y los colores de Elmer empezaban a verse otra vez. Los elefantes se reían cada vez más al ver que la lluvia duchaba a Elmer y le devolvía sus colores naturales.

¡Ay, Elmer! Tus bromas han sido siempre divertidas, pero ésta ha sido la más divertida de todas –dijo un viejo elefante, ahogándose de risa. Y otro propuso: Vamos a celebrar una fiesta en honor de Elmer. Todos nos pintaremos de colores y Elmer se pondrá de color elefante. Y eso fue justamente lo que todos los elefantes hicieron. Cada uno se pintó como mejor le pareció y, desde entonces, una vez al año repiten esta fiesta. Si en uno de esos días especiales alguien ve a un elefante color elefante, puede estar seguro de que es Elmer.

FIN

- Las preguntas que deberán contestar los niños son las siguientes:
  1. Elmer es muy distinto del resto de elefantes. ¿En qué se diferencia de ellos?
    - Es el más pequeño de todos.
    - Tiene la piel de colores.
    - Tiene las orejas más grandes.
    - Es el más divertido.
  2. Una noche, Elmer no puede dormir: ¿Qué le preocupa?
    - Que los otros elefantes se rían de él.
    - Está preocupado porque no llueve.
    - Está cansado de ser diferente.
    - No sabe cómo hacer reír a sus amigos.
  3. Después de dar un paseo por el bosque, ¿qué encuentra?
    - Un árbol cargado de frutas de color elefante.
    - A un mono muy simpático.
    - Un árbol con frutas de colores diferente.
    - A otra manada de elefantes.
  4. ¿Qué ocurre cuando empieza a llover?
    - Los elefantes corren hacia los árboles para protegerse de la lluvia.
    - El agua lava a Elmer y hace que se le vean los colores.
    - Los elefantes se echan a reír.
  5. Al final un elefante tiene una idea. ¿Qué les propone a los demás?
    - Que todos los años celebren una fiesta que se llamará Día de Elmer.
    - Que todos los elefantes se una para gastarle una broma a Elmer.
    - Que todos los elefantes corran a bañarse en el lago.

- **Extraído de Pérez (2009)**

### **ANEXO 3. Cuento motor “Lucas se va al campo”**

Os voy a contar un cuento de un niño llamado Lucas, al cual le encanta hacer excursiones con su familia. Ahora nos vamos a imaginar que todos somos Lucas.

Lucas se sube en el coche (*nos sentamos todos en el suelo como si fuésemos en el coche*) para ir de excursión al campo con sus padres y su hermana. Cuando llegan a su destino, Lucas y su hermana se bajan del coche, cogen su pelota (*nos levantamos y hacemos como que salimos del coche*) y se van corriendo a su árbol favorito (*corremos*), el manzano. Pero para llegar al árbol primero tienen que pasar por un puente para cruzar el río (*pasamos en fila y haciendo equilibrio por el banco*). Una vez allí, juegan un rato al pilla-pilla y luego a la pelota. De repente, la hermana le da tan fuerte que la pelota se queda encajada en lo alto del árbol. Lucas intenta cogerla dando saltos (*damos saltos con las manos hacia arriba*), incluso tira una piedra para intentar darle, pero es imposible, lo único que caen son manzanas.

El y su hermana cogen algunas manzanas y se meten dentro de una pequeña cueva para descansar a la sombra (*nos escondemos debajo de las mesas*). Pasan las horas y deciden volver al manzano. Para sorpresa de ellos (ponemos cara de sorpresa), la pelota ya no está. Van corriendo a decírselo a sus padres (*corremos por el espacio*), pero a la vuelta, Lucas se tropieza con una piedra y se cae al río. El pobre se hace daño en la rodilla (*nos tocamos las rodillas*) y encima se moja entero. Debe continuar el camino a la pata coja con la ayuda de su hermana.

Cuando llegan con sus padres, Lucas les cuenta lo que ha pasado (*hablamos con los compañeros*) y su padre le dice que la pelota la tiene él, que ha ido a buscarlos, la ha visto en el árbol y la ha cogido. Mientras su madre lo cambia de ropa y deciden volver a casa para descansar. Cuando todos están metidos en el coche (*nos sentamos otra vez como si fuésemos en el coche*), el padre de Lucas arranca (*hacemos el ruido de un coche*) y vuelven de camino a casa. Un día de mala suerte lo tiene cualquiera.

FIN

#### ANEXO 4. Evaluación final del programa por la tutora de prácticas del centro.

Rellene el cuestionario del 1 al 5, siendo la puntuación más baja el 1 y la más alta el 5:

	1	2	3	4	5
<b>El número de actividades es adecuado</b>				X	
<b>La duración de las actividades es apropiada</b>					X
<b>Las actividades están adaptadas a la edad del alumno</b>				X	
<b>Las actividades son originales</b>					X
<b>El número de sesiones es adecuado</b>					X
<b>Las sesiones son eficaces</b>					X
<b>Se ha motivado a los alumnos</b>					X
<b>El trato ha sido correcto</b>					X
<b>Los problemas se han solucionado con éxito</b>					X
<b>OBSERVACIONES:</b> Me ha gustado como ha realizado el programa, y algunas actividades han sido muy originales. Le he pedido que me haga una lista con algunas actividades para poder realizarlas el año que viene, porque tanto los niños como yo estamos encantados.					

**ANEXO 5. Evaluación final de la alumna de prácticas que ha llevado a cabo la implementación del programa.**

Rellene el cuestionario del 1 al 5, siendo la puntuación más baja el 1 y la más alta el 5:

	1	2	3	4	5
<b>El número de actividades es adecuado</b>				X	
<b>La duración de las actividades es apropiada</b>					X
<b>Las actividades están adaptadas a la edad del alumno</b>				X	
<b>Las actividades son originales</b>				X	
<b>El número de sesiones es adecuado</b>					X
<b>Las sesiones son eficaces</b>				X	
<b>Se ha motivado a los alumnos</b>					X
<b>El trato ha sido correcto</b>					X
<b>Los problemas se han solucionado con éxito</b>					X
<b>OBSERVACIONES:</b>					
Una vez hechas las actividades me he dado cuenta de que algunas podrían haber tenido un mayor grado de dificultad porque con 5 años saben muchas más cosas de las que uno se piensa.					