



## Trabajo Fin de Grado

Diseño de un programa de intervención: el rol del juego en la inclusión del alumnado de 2º de educación infantil que presenta Trastorno del Espectro Autista

*Design of an intervention program: the role of play in the inclusion of 2nd grade students in early childhood education who have Autism Spectrum Disorder*

Autor/es

Paola López Sancho

Director/es

Fernando Martín Bozas  
Ana Gracia Gil

Grado en Magisterio en Educación Infantil

2023/2024

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres y a mi tío, por apoyarme y permitirme cumplir el sueño de mi vida y luchar por los que todavía quedan por cumplir.

A Christian por animarme a seguir cuando pensaba que no podía más, por ver luz en donde yo veo oscuridad, por confiar siempre en mí y por ser la persona que me hace sonreír todos los días.

A mi yayo, porque sé que desde el cielo me guías y me das fuerza para cumplir todos mis objetivos. Sé que te sentirás muy orgulloso por todo lo que he conseguido y por la mujer en la que me he convertido. Siempre serás la razón de todo mi esfuerzo

Por último, a mí misma, por tu constancia y tu esfuerzo durante estos años. Tienes lo que te mereces.

## Diseño de un programa de intervención: el rol del juego en la inclusión del alumnado de 2º de educación infantil que presenta Trastorno del Espectro Autista

### RESUMEN

Este documento muestra el diseño de un programa cuyo objetivo principal es potenciar la inclusión del alumnado que presenta Trastorno del Espectro Autista (TEA) mediante el uso de la metodología Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Garantizar una educación de calidad e inclusiva es el principal objetivo de la educación actual, por ello, se desarrolla una propuesta innovadora mediante el uso del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), en la que el juego sea el elemento principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionándole al alumnado múltiples posibilidades en el contexto educativo a través de la manipulación, la interacción, la exploración y la creatividad. La propuesta se caracteriza por ser motivadora para el alumnado, debido al factor lúdico, el cual permite llamar su atención y les anima a adquirir determinados conocimientos y habilidades. Se pondrá especial énfasis en el desarrollo de la comunicación, mediante el uso de diferentes tipos de lenguajes, así como en la creación de vínculos y en el respeto por las diferencias entre el alumnado. Al final del documento, se exponen las conclusiones finales con las que se responde al cumplimiento de los objetivos planteados, las limitaciones encontradas durante el proceso y la propuesta de mejora.

*Palabras clave:* Juego, Diseño de intervención, Alumnado, Inclusión y Trastorno del Espectro Autista.

*Design of an intervention program: the role of play in the inclusion of 2nd grade students in early childhood education who have Autism Spectrum Disorder*

### ABSTRACT

This document shows the design of a program whose main objective is to promote the inclusion of students with Autism Spectrum Disorder (ASD) through the use of the

Play-Based Learning (ABJ) methodology. Ensuring a quality and inclusive education is the main objective of current education, therefore, an innovative proposal is developed through the use of Universal Design for Learning (UDL), in which the game is the main element of the teaching-learning process, providing students with multiple possibilities in the educational context through manipulation, interaction, exploration and creativity. The proposal is characterized by being motivating for the students, due to the playful factor, which attracts their attention and encourages them to acquire certain knowledge and skills. Special emphasis will be placed on the development of communication, through the use of different types of languages, as well as on the creation of bonds and respect for differences among students. At the end of the document, the final conclusions are presented in response to the achievement of the objectives set, the limitations found during the process and the proposal for improvement.

*Key words:* Play, Intervention design, Student body, Inclusion, Autism Spectrum Disorder.

## **ÍNDICE**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
1.1. Justificación	6
1.2. Objetivos	8
a) Objetivo general	8
b) Objetivos específicos	8
1.3. Metodología	9
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>9</b>
2.1. Aprendizaje basado en el juego	9
2.2. Autismo	11
2.3. Innovación educativa	12
2.4. Inclusión educativa	14
2.5. Marco legal	16
<b>3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA</b>	<b>29</b>
3.1. Justificación de “Jugando con la inclusión”	29
3.2. Contextualización del centro y del grupo-clase	30
3.3. Elementos curriculares y objetivos de la propuesta	31
3.4. Temporalización	32
3.5. Secuencia didáctica	32
3.6. Metodología	38
3.7. Evaluación	38
<b>4. CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORA</b>	<b>45</b>
<b>5. CONSIDERACIONES FINALES</b>	<b>47</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>49</b>
<b>7. ANEXOS</b>	<b>54</b>
ANEXO 1 - Inserción curricular de las sesiones	54
ANEXO 2 - Recursos e imágenes	74

## **1. INTRODUCCIÓN**

Cuando se tuvo que decidir qué trabajo fin de grado se quería realizar, la autora tenía muy claro que iba a estar relacionado con el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Es una de las metodologías que siempre ha supuesto un mayor índice de motivación e intriga para ella, ya que el juego es una de las formas más sencillas de impartir conocimientos en la etapa de Educación Infantil. Está relacionado con su vida personal: si algo no ha faltado en su vida ha sido precisamente los juegos y juguetes. Es decir, la inmersión ha sido continua. Pero ¿qué le hizo decidirse por el ABJ? Seguramente que frente a su facilidad para encontrarlo e identificarlo en la vida diaria de todos los infantes, ha sido muy consciente de la importancia que este presenta y de la multitud de posibilidades y beneficios que puede generar en edades tempranas. Además, la autora es muy consciente de la motivación e interés que genera el juego como estrategia para el aprendizaje. Se busca que sus procesos de enseñanza-aprendizaje no se basen en metodologías tradicionales y obsoletas, sino que pretende desarrollar el interés y las ganas de aprender a través del juego. Se trata de una forma de impartir y transmitir conocimientos de manera más accesible y llamativa en todo el alumnado y especialmente, en el de Educación Infantil, sirviendo como elemento motivador a la hora de favorecer su desarrollo en todos los niveles posibles. Por otro lado, se considera una de las principales metodologías en las que se lleva a cabo una participación activa por parte del alumnado, motivadora, cooperativa e inclusiva.

### **1.1. Justificación**

La propuesta de intervención “Jugando se hace la inclusión” pretende introducir al alumnado de Educación Infantil en el mundo del ABJ asentando las bases sobre los beneficios, usos, barreras y su historia tanto en la actualidad, como en años anteriores. Para ello se pretende llevar a cabo una serie de sesiones donde se desarrollarán diversas actividades, en las cuales se conocerán diferentes tipos de juegos y los elementos que intervienen en los mismos. Se trata de relacionar el juego que realizan los niños y niñas en su día a día con el juego como potenciador en la adquisición y asentamiento de los diferentes conocimientos impartidos en esta etapa escolar. Además, se pretende relacionar la importancia y beneficios de esta metodología con la inclusión del alumnado que presenta Trastorno del Espectro Autista (TEA), trabajando aspectos tales como las interacciones sociales mediante el juego, la expresión oral, la motivación y la experimentación. Además, se trabajarán aspectos básicos sobre la afectación del trastorno en las distintas áreas del

desarrollo, las posibles metodologías y adaptaciones curriculares favorecedoras para el correcto desarrollo del menor, así como, las características presentadas por los alumnos y alumnas con TEA.

El juego es un aspecto fundamental para el desarrollo de los niños y niñas, debido a que desde edades tempranas se presenta en la vida diaria de cada uno de estos sujetos. Por ello, se trabajará la relevancia del mismo y las múltiples posibilidades que presenta en el correcto desarrollo global de los infantes. Para poder llevar a cabo el ABJ, se debe dar libertad para el juego libre, en el que el sujeto experimenta y explora con todos los elementos de su alrededor. Este trabajo, precisamente, se inscribe en la línea de elaboración de una propuesta de intervención para alumnos y alumnas de 2º de Educación Infantil, es decir alumnado de 4 años, relativa a la metodología basada en el juego y los beneficios que puede presentar respecto a la inclusión de alumnado no normativo, es decir, los niños y niñas que presentan algún trastorno o Necesidad Específica de Apoyo Educativo. Se ha tenido presente la legislación anterior (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, LOE) y (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, LOMCE) así como la actual (LOMLOE, RD. 95/2022) y en concreto la ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón, en materia de enseñanza infantil, su reglamentación en lo referido a competencias, saberes básicos y criterios de evaluación.

Tal y como se nombra en el RD 95/2022, las enseñanzas impartidas deben de atender al modelo de inclusión educativa, en el que se llevan a cabo los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), diseñando procesos de enseñanza-aprendizaje en los que se atienda y responda de forma individualizada a las características y necesidades que presenta cada uno de los alumnos y alumnas que forman el grupo-clase. Por ello, con esta propuesta de intervención, todo el alumnado se sentiría parte del grupo y desarrollaría al máximo sus potencialidades, mediante una metodología más lúdica como es el ABJ. Además, en esta propuesta se desarrollarán situaciones de aprendizaje en las que se acerca al alumnado al entorno más próximo.

A su vez, teniendo en cuenta lo establecido en la Orden ECD/853/2022 y atendiendo a los principios pedagógicos establecidos, la práctica educativa deberá estar enfocada en desarrollar y asentar las bases que faciliten al máximo el desarrollo de todo el alumnado. Las propuestas educativas deberán basarse en experiencias significativas y

emocionalmente positivas, en la experimentación y exploración y en el juego en las que se potencie su autoestima e integración social.

Uno de los principios generales metodológicos que se deberán seguir, de acuerdo a la Orden ECD/853/2022, tiene que ver con el juego. Este será una actividad común para todo el alumnado mostrando gran relevancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que se expone como el principal recurso metodológico de la etapa. Asimismo, tal y como se ha nombrado anteriormente, este será desarrollado en torno a contenidos concretos, pero también deberá ser utilizado para el desarrollo de materiales de uso cotidiano que le aproximen a su vida diaria. Esta metodología servirá a los docentes para extraer información mediante la observación sobre aspectos como el lenguaje, las relaciones sociales, las conductas, sus intereses y sus diversos estados de ánimo.

Por ello, se llevará a cabo el diseño de esta intervención en la que se desarrollen diferentes áreas de conocimiento, potenciando el desarrollo del alumnado en todos sus ámbitos, teniendo en cuenta las posibles dificultades que pueda presentar el alumnado TEA. Se pretenderá desarrollar al máximo las potencialidades de este alumnado, mediante la realización de diferentes actividades basadas en el ABJ.

## **1.2. Objetivos**

### **a) Objetivo general**

- Diseñar un programa basado en el ABJ que promueva la inclusión del alumnado con TEA en un aula de 2º de Educación Infantil.

### **b) Objetivos específicos**

- Analizar las características y necesidades del alumnado de educación infantil que presenta TEA.
- Indagar sobre las potencialidades metodológicas que proporciona el ABJ para el alumnado que presenta TEA.
- Promover la inclusión del alumnado, llevando a cabo actividades que respondan a las características de todos ellos.
- Potenciar los aspectos sociales del alumnado que presenta TEA, mediante las propuestas didácticas basadas en el ABJ.



### **1.3. Metodología**

El desarrollo del trabajo ha seguido una secuencia lógica y ordenada, utilizando una metodología basada en aspectos teóricos y prácticos, es decir, primero se realiza una indagación sobre los pensamientos y creencias de distintos autores, para posteriormente, planificar una intervención basada en los aspectos teóricos en los que se ha indagado. Dicho trabajo se divide en 2 partes principales: la primera trata del marco teórico y la segunda de la propuesta de intervención. Para el desarrollo del marco teórico se ha buscado información referente a la legislación actual en la que se engloban las principales metodologías que se deben seguir, los principios pedagógicos, los objetivos generales de etapa, las áreas de conocimientos y los elementos curriculares que las forman. Además, se han buscado referencias en cuanto a aspectos como la inclusión, la innovación, el ABJ y el autismo. Por ello, se han consultado diversos buscadores académicos referidos a los puntos nombrados anteriormente, para poder tener una visión general sobre las similitudes y divergencias en sus contenidos. A continuación se ha desarrollado una búsqueda de información sobre la evolución e historia del juego y sus posibilidades, así como las posibles diferencias con otras metodologías. Asimismo, se ha investigado sobre los diferentes aspectos que puede presentar el autismo, las áreas más afectadas por este trastorno y las posibles maneras de resolver estas dificultades presentadas. Todo este trabajo de recopilación bibliográfica ha tenido como resultado la realización de una propuesta de intervención encuadrada en el 2º curso del segundo ciclo de Educación Infantil referida a aspectos introductorios sobre Aprendizaje Basado en el Juego e inclusión.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Aprendizaje basado en el juego**

En la actualidad, Yañez *et al.* (2023), exponen que la educación ha evolucionado a un paradigma más actualizado a los tiempos en los que se encuentra la sociedad, dejando de lado el papel del alumnado como un sujeto pasivo, el cual debía acatar instrucciones del docente, para dejar paso a situaciones y experiencias de aprendizaje en las que el alumnado adquiere un papel de protagonista de sus propios procesos de aprendizaje. Es decir, el alumnado se muestra como un sujeto activo en la búsqueda y adquisición de conocimientos, en los que el papel del profesor se limita a ejercer de guía en todo este proceso. Todo esto ha sido posible gracias a las distintas estrategias metodológicas que han ido surgiendo con el paso de los años, como puede ser el ABJ.

Tal y como expone Organización Mundial de la Salud (2013) la etapa de educación infantil muestra una estrecha relación con el desarrollo personal, siendo esta indispensable en los procesos de crecimiento del alumnado, ya que las situaciones y experiencias que transcurren a lo largo de los primeros años del alumnado pueden tener una gran influencia en la vida de los sujetos. Asimismo, Lindsey (2013) explica que las situaciones de aprendizaje del alumnado no pueden ser separadas en distintas áreas de desarrollo, sino que estas son dependientes las unas de las otras y se encuentran enlazadas, proporcionando un equilibrio entre ellas. A su vez, según la autora, este equilibrio se produce gracias al juego, el cual, permite crear situaciones interactivas y creativas, sirviendo de andamiaje en todas las áreas del desarrollo.

Un estudio realizado por Orozco y Moriña (2020) revela que muchos docentes, en la etapa de Educación Infantil, utilizaban el juego como una estrategia metodológica. Estos docentes explicaban el empleo de distintos tipos de juego como pueden ser; los juegos de mesa, los juegos dirigidos y los juegos cooperativos, los cuales proporcionan al alumnado la capacidad de mostrarse libremente y poder confiar en los docentes. Además, estos profesionales, destacan la importancia del componente lúdico en las actividades que realizaban, debido a que este proporcionaba una mayor motivación, socialización entre iguales y autonomía de cada uno de los protagonistas de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En esa misma línea, resaltan la capacidad que presenta el juego respecto a la inclusión, ya que permite que el alumnado se sienta parte del proceso y respete los ritmos de aprendizaje individuales.

Cuando se habla de juego, se debe tener en cuenta la gamificación, la cual, según López *et al.* (2022) se puede definir como una metodología educativa en la que se utilizan elementos característicos de los juegos en entornos no lúdicos, con el objetivo de que cada sujeto pueda adquirir conocimientos y habilidades proporcionadas por el entorno en el que se encuentran, de una forma más dinámica y entretenida. Así pues, se puede decir que la gamificación no implica juego como tal, sino que se emplean las dinámicas de estos en distintos contextos, para llevar a cabo una serie de actividades propuestas. A su vez, estos autores destacan la posibilidad de desarrollar una mayor autonomía y mayor eficacia del alumnado en las actividades educativas.

Del mismo modo, López *et al.* (2022) manifiestan que la gamificación permite dividir la meta final de la actividad en pequeños objetivos, que deberán ir cumplimentando y que están relacionados entre sí. Esto favorecerá su implicación y motivación por los procesos de enseñanza-aprendizaje diseñados por el profesorado. Prieto (2020) expone que la

gamificación, con una connotación pedagógica o educativa, no implica crear de cero un juego con estos matices, sino implementar las dinámicas que conllevan los juegos digitales en las diferentes prácticas educativas.

## 2.2. Autismo

El autismo es un trastorno del neurodesarrollo que afecta la comunicación, la imaginación y las habilidades sociales de un individuo. Se caracteriza por dificultades en la interacción social, dificultades en la comunicación verbal y no verbal, patrones de comportamiento restrictivos y repetitivos y sensibilidad sensorial. (American Psychological Association, 2022). Tal y como exponen Fortea *et al.* (2014), para poder diagnosticar este trastorno, es necesario que los síntomas estén presentes desde la niñez, a pesar de que este trastorno puede ser diagnosticado tiempo después, ya que durante los primeros años de vida, las demandas sociales son escasas. Además, según Barthélémy *et al.* (2008), el autismo es un trastorno que se presenta de manera crónica y que puede tener distintas manifestaciones según la persona que lo presenta. A su vez, estos autores le dan gran importancia a la identificación de las competencias y las limitaciones que presenta cada individuo, con el fin de proporcionar una respuesta adecuada a sus características. Algunos autores como Zaragoza *et al.* (2023), afirman que el TEA presenta un gran abanico en cuanto a gravedad y variedad, por lo que actualmente se denomina espectro de forma más formal.

Por otro lado, Matson y Kozlowski (2011), resaltan el aumento de la prevalencia de este trastorno en las últimas décadas del siglo XXI, pasando de ser 4 o 5 casos por cada 10000 a 260 por cada 10000. La verdadera causa del diagnóstico de TEA todavía no es comprendida al 100%. Hernández *et al.* (2021) explican que los primeros síntomas de este trastorno aparecen en los primeros años de desarrollo, es decir, alrededor de un 1% de la población infantil en todo el mundo. Asimismo, como se ha expuesto anteriormente, Liesa *et al.* (2018) destacan las barreras que presenta el alumnado con TEA en el aspecto social e interacción con sus iguales, a pesar de no presentar un grado alto de afectación en la funcionalidad de los mismos, constituyéndose una necesidad educativa. Según estos autores, las dificultades en ámbitos de juego pueden tener una gran influencia en las habilidades comunicativas y en la interacción social que pueden llegar a desembocar en situaciones de aislamiento en este tipo de alumnado.

García *et al.* (2003) afirman que el juego es un elemento esencial en la práctica de destrezas sociales, las cuales desempeñan un papel fundamental en el desenvolvimiento exitoso del alumnado en áreas educativas. Dado que los niños y niñas que presentan TEA

suelen enfrentar muchas dificultades en el aspecto de las habilidades de juego, es necesario que los docentes posean competencias en una variedad de enfoques pedagógicos para abordar estas necesidades. De acuerdo con Martín (2014) a través del juego se intervienen en algunos aspectos como el desarrollo del lenguaje y los turnos de palabra. A su vez, se incide en el contacto con sus iguales, favoreciendo las posibilidades comunicativas con los mismos, así como en la motivación que el juego puede generar en este tipo de alumnado si se tienen en cuenta los intereses y preferencias de estos.

Otras autoras como Pérez *et al.* (2023) consideran el cuento infantil como un recurso que, a través de la lectura, potencia de forma positiva la formación integral del alumnado con este trastorno. Esto se da principalmente en el ámbito lingüístico y en aspectos socializadores, en el ámbito lingüístico según estas autoras, el cuento infantil como recurso les proporciona multitud de oportunidades respecto a la adquisición de vocabulario nuevo pudiendo utilizar en cualquier situación comunicativa. Es más, en cuanto al aspecto socializador, el cuento permite al infante desarrollar su propio yo y las habilidades sociales adecuadas para vivir en sociedad. Por otra parte, un estudio realizado por López-Bouzas *et al.* (2023) demuestra la gamificación mediante el uso de las TIC como una estrategia educativa que permite aumentar las habilidades comunicativas del alumnado con TEA.

### **2.3. Innovación educativa**

En primer lugar, se debe definir la innovación educativa. Esta es, según Barraza (2005) la implementación de una idea nueva que trae como consecuencia de su desarrollo una serie de mejoras y cambios. En adición a esto, García (2015) expone que la innovación supone la creación de algo nuevo, el proceso en el que se aplica la idea nueva y la mejora obtenida como resultado del proceso que se ha implementado. Además, estas innovaciones deberán responder a las necesidades de la sociedad actual y deberán ser transferibles a todo tipo de contextos.

Tal y como se ha nombrado anteriormente, el principal objetivo de la innovación educativa es mejorar el aprendizaje. Por ello, algunos autores como Ortega *et al.* (2007) definen el proceso de la innovación educativa como un cambio o mejora de una situación o de un aspecto de la educación. De la misma manera, estos autores conciben la innovación como el planteamiento de un problema que presenta la necesidad de un cambio o una mejora respecto a la situación original.

Otra de las ideas que se exponen es que la innovación en educación no tiene nada que ver con la innovación educativa. Sobre esta idea, Álvarez *et al.* (2016) exponen que la

innovación en educación se trata de un enfoque más general en el que introducen nuevas tecnologías, nuevos planteamientos sobre la educación y nuevas metodologías que se pueden llevar a cabo. Sin embargo, respecto a la innovación educativa, Moreno (2000) la define como una intervención realizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se establece como objeto de la intervención. Por ello, esta autora concreta que este proceso está orientado a conseguir unas determinadas mejoras o cambios enfocados a las prácticas educativas. Por tanto, Palacios *et al.* (2021) concluyen en que la diferencia entre estos dos términos se da en el nivel de concreción, ya que se establece la innovación en educación como los cambios o mejoras que se realizan dentro del ámbito educativo, pero teniendo en cuenta que estos incluyen diferentes tipos de innovaciones como pueden ser las educativas, tecnológicas y económicas. Sin embargo, en la innovación educativa cada una de estas novedades implementadas están enfocadas a mejorar o cambiar un proceso de enseñanza-aprendizaje concreto.

Del mismo modo, se debe tener en cuenta el carácter multidireccional de la innovación educativa, lo que quiere decir que esta se desarrolla en distintas áreas y con distintos agentes implicados en este proceso. Autores como Nieto y Portela (2001) explican cómo los profesores y las familias se establecen como principales agentes de la innovación. Sin embargo, los procesos de innovación requieren el trabajo conjunto de otros profesionales, entidades u organizaciones que ejercen un papel secundario, pero sin las que sería mucho más complejo llevar a cabo estos cambios y mejoras educativas. A su vez, Ramos (2008) expone que la innovación educativa se lleva a cabo por diferentes agentes, que se asemejan a los niveles de decisión en el ámbito educativo. Estos agentes que intervienen en los procesos innovadores son; las políticas educativas realizadas, las cuales necesitan de los equipos directos y del profesorado para lograr cambios en los procesos educativos.

Respecto a la unión entre la investigación y las innovaciones educativas, se encuentran autores como Miralles *et al.* (2012) los cuales exponen que estos dos términos deben de estar ligados a las prácticas docentes. Sin embargo, deben ser estos agentes los que las lleven a cabo. A su vez, proponen a los docentes como los principales actores para llevar a cabo innovaciones educativas en las que se deben implicar procesos de investigación. Para ello, debe haber una voluntad de cambio por parte del profesorado, ya que ellos mismos son los encargados de implementar estas prácticas innovadoras que repercutirán en los procesos de enseñanza del alumnado. En esa misma línea, Moreno (2000) explica que a pesar de que muchas investigaciones por parte del profesorado no implican terminar en una innovación, los procesos de innovación educativa requieren de la investigación. Es más, esta autora

destaca la idea de que para desarrollar estas innovaciones, todo el profesorado deberá mantener una formación constante a lo largo de toda su trayectoria educativa, con el fin de instalar prácticas innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje de todo el alumnado.

Por último, se debe destacar la sostenibilidad en el tiempo de las innovaciones educativas. Respecto a esto, Pila *et al.* (2020) afirman que el principal problema de las innovaciones educativas se encuentra en la falta de conexión entre estas y la perdurabilidad en el tiempo de las mismas. Por ello, se hablará de innovaciones educativas siempre que sean sostenibles en el tiempo y que estas puedan ser realizadas en otro tipo de contextos. Otros autores, como Arencibia y Moreno (2010) afirman que la mayoría de las innovaciones educativas que se realizan no duran más de un curso académico. Esto se debe a la falta de extracción de conclusiones una vez finalizados. Además, nombran que la sostenibilidad en el tiempo depende de la colaboración entre los docentes, ya que sin la cooperación de estos y de las entidades educativas es insostenible mantener un proyecto de innovación educativa.

#### **2.4. Inclusión educativa**

Además, otros autores como Booth y Ainscow (2000) reconocen que la inclusión educativa se trata de un proceso que no tiene fin, por lo que supone que los centros educativos se pregunten de manera constante sobre las mejoras que se pueden implementar en el proceso de aprendizaje, con el objetivo obtener la máxima participación de todo el alumnado. En cuanto a esto, Duk y Murillo (2016) afirman que este proceso requiere una búsqueda constante de información y renovación de la misma, con el fin de responder de manera más efectiva a las diferencias que puedan surgir en la sociedad actual. A su vez, aclaran que, debido a esto, la inclusión requiere un proceso continuado del aprendizaje y la renovación de estrategias en el ámbito educativo.

Algunos autores como Blanco (2006) afirman que la inclusión requiere de un proceso de participación y de éxito de todo el alumnado, así como del desarrollo de una educación de calidad, sin ningún tipo de distinción. Esta autora establece que la educación de calidad es un derecho que implica que todo el alumnado desarrolle al máximo sus capacidades y la igualdad de oportunidades. Gamonales *et al.* (2024) exponen que en la actualidad, el propósito central de la inclusión educativa es mitigar las brechas de desigualdad y evitar cualquier forma de opresión, con el objetivo de instaurar un sistema educativo que sea equitativo y de alto nivel para todos los estudiantes. Esto implica promover el éxito académico, la participación plena y erradicar cualquier tipo de discriminación en el entorno educativo.

Por ello, se puede decir que uno de los objetivos de la inclusión es la lucha contra la exclusión social, debido a que tal y como nombra Blanco (2006) para conseguir esto se deberá avanzar hacia una sociedad más equitativa, proporcionando recursos a cada uno de los sujetos, estableciendo una igualdad de condiciones entre ellos. Blanco (2008) también afirma que el derecho a una educación de calidad, establece el máximo desarrollo de las potencialidades de un individuo, por medio de vivencias educativas que se adapten a las necesidades y características de cada uno de los alumnos y alumnas de un grupo. A su vez, una de las estrategias que se implementan para llevar a cabo las prácticas inclusivas, es la creación de grupos heterogéneos.

Algunas autoras, como Roldán y Holland (2010) establecen que las actuaciones inclusivas se pueden clasificar como exitosas, debido a que implican el uso de recursos personales y materiales extra dentro de una misma aula. Además, según estas autoras, estos ajustes ayudan a disminuir la exclusión social del alumnado con necesidades especiales y favorecen el éxito escolar en todo el alumnado. Por otro lado, según Padrós (2009) algunas investigaciones realizadas demuestran que la exclusión o la implementación de grupos homogéneos en el aula, afectan al rendimiento y a los resultados escolares, puesto que, en esta forma de clasificación, los alumnos y alumnas con menor nivel educativo obtienen peores resultados que estando en los grupos heterogéneos.

Por último, Grau (1998) señaló que una de las principales características que debe tener la educación inclusiva son la colaboración y la cooperación entre todos los agentes educativos, es decir, entre las familias y el equipo educativo principalmente. Para ello, todo el profesorado deberá estar de acuerdo en llevar a cabo actuaciones inclusivas, ya que si esto no ocurre, los resultados obtenidos no serán los mismos. A su vez, el alumnado con necesidades educativas especiales, se sentirá más integrado en el sistema educativo y con ello, favorecerá la participación de los mismos en los procesos educativos. Del mismo modo, Calvo *et al.* (2016) añaden que el camino hacia la educación inclusiva requiere que todos los agentes participen y colaboren de forma activa en la educación de los menores, con el fin de alcanzar la plenitud inclusiva, el éxito escolar y una calidad de vida mayor. Todo esto será de gran importancia para conseguir una educación de calidad, tal y como se ha nombrado anteriormente en otra de las ideas. Para estos autores, la mayor participación que puede ejercer la familia se encuentra en el consejo escolar, debido a que se caracteriza por ser el máximo órgano que promueve la participación de padres y madres en las cuestiones de gestión en el centro escolar, proponiendo soluciones y participando en la toma de decisiones.

## 2.5. Marco legal

Al elaborar la propuesta de intervención, se tendrá en cuenta la legislación estatal y la autonómica, en referencia a lo establecido para las enseñanzas mínimas de Educación Infantil y sus competencias, saberes básicos, criterios de evaluación y objetivos de etapa.

Respecto al primer nivel de concreción curricular, el sistema educativo español ha estado regido por varias leyes orgánicas que establecen el tipo de educación y su aplicación en todo el territorio español. Hasta hace unos años, las leyes vigentes han sido la LOE 2/2006 y la LOMCE 8/2013, que modificó la LOE en un solo artículo. La Ley Orgánica actual, la LOMLOE 3/2020, modifica la LOE y revoca la LOMCE. La Ley Orgánica se consulta para conocer el funcionamiento de la misma, de manera general, siendo la base para definir el currículum educativo y regulando los elementos que determinan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos elementos son: los objetivos generales de la etapa educativa, las competencias clave, las competencias específicas de cada una de las áreas o ámbitos, criterios de evaluación y los saberes básicos.

En referencia a lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Se encuentran los siguientes principios generales que afectan al diseño de intervención realizado para la etapa de educación infantil:

**Tabla 1**

*Artículo 12. Principios generales. Elaboración propia.*

<b>Principio</b>	<b>Respuesta con la propuesta diseñada.</b>
1. La educación infantil constituye la etapa educativa con identidad propia que atiende a niñas y niños desde el nacimiento hasta los seis años de edad.	Respecto a este principio, en la propuesta diseñada se pretende dar respuesta en la etapa educativa de Educación Infantil, concretamente en el segundo ciclo.
2. Los centros que acojan de manera regular durante el calendario escolar a niños y niñas con edades entre cero y seis	El centro en el que se pretende poner en práctica el diseño de intervención, se



años deberán ser autorizados por las Administraciones educativas como centros de educación infantil.	caracteriza por ser un centro educativo de educación infantil y primaria.
3. La educación infantil tiene carácter voluntario y su finalidad es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado, así como la educación en valores cívicos para la convivencia.	En la propuesta diseñada se pretende incidir en el desarrollo del alumnado en todas sus dimensiones, así como, instruir al alumnado en valores que permitan una adecuada convivencia entre ellos.
4. Con objeto de respetar la responsabilidad fundamental de las madres y padres o tutores legales en esta etapa, los centros de educación infantil cooperarán estrechamente con ellos.	Al principio de la intervención, se les informará a las familias, del proyecto que se pretende realizar, así como, se mantendrá contacto de forma constante con las familias.
5. La programación, la gestión y el desarrollo de la educación infantil atenderán, en todo caso, a la compensación de los efectos que las desigualdades de origen cultural, social y económico tienen en el aprendizaje y evolución infantil, así como a la detección precoz y atención temprana de necesidades específicas de apoyo educativo.	La actual propuesta pretende dar respuesta a las necesidades específicas detectadas, como puede ser el caso de presentar TEA. A su vez, se proporcionará una educación equitativa en igualdad de oportunidades y de calidad para todo el alumnado.

Este currículum se publica en el BOE en forma de Real Decreto y cada etapa educativa tiene su Real Decreto. El correspondiente a Educación Infantil es el Real Decreto 95/2022 del 1 de febrero por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Por otro lado, en el segundo nivel de concreción curricular, cada Comunidad Autónoma tiene las competencias que le permiten regular algunos aspectos educativos,

siempre basándose en la Ley Orgánica y en el Real Decreto vigente. En la Comunidad Autónoma de Aragón, se concreta en la ORDEN ECD/853/22, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. En cuanto a los principios pedagógicos de la ORDEN ECD/853/2022, se encuentran los siguientes que afectan a la propuesta educativa:

**Tabla 2**

*Artículo 4. Principios pedagógicos, donde quedarán aquí reflejados los que se van a desarrollar a través de la intervención. Elaboración propia.*

<b>Principio</b>	<b>Cómo se responde en la propuesta</b>
1. La práctica educativa en esta etapa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten el máximo desarrollo de cada niño y de cada niña.	Mediante el desarrollo de la propuesta, el alumnado llevará a cabo actividades en las que se potencie su máximo desarrollo en todos los ámbitos posibles.
2. Dicha práctica se basará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego. Además, deberá llevarse a cabo en un ambiente de afecto y confianza para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro. Asimismo, se velará por garantizar desde el primer contacto una transición positiva desde el entorno familiar al escolar, así como la continuidad entre ciclos y entre etapas.	La propuesta estará basada en el ABJ, llevando a cabo actividades en las que el alumnado tenga la posibilidad de experimentar, manipular y aprender mediante el uso del juego. Asimismo, se potenciará la seguridad personal a través de la creación de un sentimiento de pertenencia al grupo, proporcionando un ambiente en el que el alumnado sea capaz de pedir ayuda a sus compañeros y se valoren las capacidades personales de cada uno de ellos.
3. En los dos ciclos de esta etapa, se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, a la gestión emocional, al desarrollo de las	Respecto al segundo ciclo al que se dirige la propuesta, se trabajarán aspectos como la expresión de las emociones, el

conductas motrices y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, la educación en valores, así como al descubrimiento del entorno, de los seres vivos que en él conviven y de las características físicas y sociales del medio en el que viven.	desarrollo de las conductas motrices, el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal, el desarrollo de valores como el respeto y la igualdad de oportunidades y el respeto por el entorno.
5. Además, se favorecerá que niños y niñas adquieran autonomía personal y elaboren una imagen de sí mismos positiva, equilibrada e igualitaria, libre de estereotipos discriminatorios.	El alumnado desarrollará intervenciones en las que se potencie la autonomía de cada uno de ellos, potenciando una imagen positiva e igualitaria en todos ellos.
7. De igual modo, sin que resulte exigible para afrontar la Educación Primaria, se podrá favorecer una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación, en la expresión visual y musical y en cualquiera otras que el departamento competente en materia de educación no universitaria determine.	A través de la intervención se aproximará al alumnado a las habilidades numéricas básicas como son la suma de cantidades mediante el juego.

Además, también se ven reflejados en la intervención educativa diseñada los siguientes objetivos generales de etapa que se trabajarán a lo largo de la propuesta:

### **Tabla 3**

*Artículo 8. Objetivos generales de la etapa. Elaboración propia*

<b>Objetivo</b>	<b>Cómo respondes a este con tu propuesta</b>
b) Observar y explorar su entorno familiar, natural, cultural y social	El alumnado realizará actividades durante la intervención, que le permitan explorar el entorno en el que se encuentran.
c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.	A lo largo del desarrollo de la propuesta el alumnado hará uso de su autonomía en el desarrollo de las actividades planificadas, progresando en el uso de su autonomía en el día a día.
d) Descubrir, nombrar y desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.	Respecto a la intervención, se fomentará la expresión de las emociones, así como la normalización de las mismas, sean positivas o negativas.
e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.	A lo largo del desarrollo de todas las actividades propuestas, el alumnado deberá relacionarse con sus iguales en una actitud de igualdad y de respeto, así como se desarrollarán normas de convivencia esenciales.
f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.	El alumnado deberá emplear sus habilidades lingüísticas en las actividades planteadas.

g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura.	En la propuesta, el alumnado se iniciará en las habilidades lógico-matemáticas y en la escritura, llevando a cabo diversidad actividades.
h) Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas.	Se hará uso de las habilidades artístico expresivas, con la intención de que el alumnado exprese sus sentimientos e ideas.

Respecto al siguiente artículo en el que se reflejan los principios metodológicos que deben seguir las programaciones educativas, se encuentran los siguientes en el diseño realizado:

**Tabla 4**

*Artículo 9. Principios metodológicos generales. Elaboración propia.*

<b>Principio</b>	<b>Cómo se responde a este en la propuesta</b>
b) Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje como guía para el diseño de situaciones de aprendizaje. Mediante este enfoque el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, en vez de adaptar de forma particular las características de la enseñanza diseñada sin tener en cuenta dichas diferencias. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de dichos principios permiten aprender a aprender y sentar las bases	La intervención está diseñada mediante los diferentes principios que forman el DUA, permitiendo el desarrollo de actividades de una forma personalizada y global. Es decir, todas las actividades presentarán un diseño que permita responder a las necesidades del alumnado. Por ello, se llevarán a cabo múltiples formas de representación, múltiples formas de acción y expresión y la implicación, proporcionando actividades atractivas y de interés para el alumnado.

para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.	
c) Los procesos de enseñanza y aprendizaje deben tender a un enfoque globalizador e integrador de las áreas de conocimiento del currículo como principio didáctico de esta etapa, de modo que permitan incorporar las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado en las diferentes situaciones de esos procesos.	Las actividades diseñadas están enfocadas desde una perspectiva globalizadora, en la que se relacionan entre sí los saberes básicos de las distintas áreas de conocimiento que se pueden encontrar en el currículo.
d) El papel activo del alumnado es uno de los factores decisivos en la realización de los aprendizajes escolares. Por ello, en su proceso de aprendizaje el alumno o alumna deben desarrollar habilidades para obtener información y para transformarla en conocimiento propio, relacionando e integrando la nueva información con las ideas previas y con la experiencia personal y sabiendo aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en las situaciones de su realidad cotidiana.	A través de la propuesta, el alumnado desarrollará un papel activo en el que sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, deberá relacionar y experimentar mediante el uso de los conocimientos asentados previamente con los nuevos conocimientos.
e) El principio de globalización supone que aprender requiere establecer múltiples conexiones entre lo nuevo y lo conocido, experimentado o vivido. Es un proceso	El alumnado llevará a cabo actividades que le permitan establecer relaciones entre los conocimientos ya sentados y los nuevos adquiridos.

<p>global de acercamiento del alumnado a la realidad que quiere conocer, y será más fructífero cuando le permita establecer relaciones y construir significados más amplios y diversificados.</p>	
<p>f) El papel del educador o de la educadora será decisivo en este proceso, siendo necesaria una actitud equilibrada, impregnada de afectividad y disponibilidad en las relaciones con el alumnado. Al mismo tiempo, en su quehacer diario se unirán la escucha activa, que responda a las necesidades de los niños y las niñas, y una postura que les dé seguridad, permitiéndoles percibir los límites y posibilidades en sus actuaciones y así conseguir que evolucionen paulatinamente hacia una mayor autonomía.</p>	<p>La docente deberá ejercer un papel muy importante en la intervención, ya que deberá proporcionar seguridad y afecto al alumnado, proporcionándoles un espacio seguro para expresarse. Se potenciará la expresión de opiniones y preferencias y, en consecuencia, la escucha activa del alumnado.</p>
<p>h) Se potenciará la utilización de materiales diversos para favorecer el descubrimiento y permitir la observación, la simbolización y la representación.</p>	<p>A lo largo de la intervención se utilizarán diferentes tipos de materiales, con los que el alumnado experimentará durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p>i) El juego, actividad común de todos los niños y las niñas, tendrá gran relevancia en este proceso al constituirse en el principal recurso metodológico de la etapa. Será conveniente el empleo de juegos que desarrollen contenidos concretos, pero también de materiales de uso cotidiano con diferente funcionalidad</p>	<p>El juego será la principal metodología utilizada a lo largo de la intervención, mediante el uso de juegos concretos y actividades que les permitan desenvolverse en su vida diaria. Además, este permitirá crear un entorno adecuado para la observación del alumnado.</p>

que los acerquen a la vida real. Durante el juego, por medio de la observación, se podrán extraer importantes datos sobre las conductas de los niños y las niñas, las relaciones que establecen con los demás, su lenguaje, preferencias y estados de ánimo.	
j) Teniendo en cuenta las características y necesidades del alumnado, se considera fundamental para la consecución de los objetivos educativos la adecuada organización de un ambiente favorable que incluya espacios, recursos materiales y distribución del tiempo.	El espacio, el tiempo y los materiales estarán diseñados para atender a las necesidades educativas de todo el alumnado, proporcionando situaciones favorecedoras para los mismos. Además, las agrupaciones se realizarán de forma que atiendan las necesidades de todo el alumnado.

Para llevar a cabo una intervención educativa, se deben establecer las competencias clave que se desea que el alumnado alcance a través de la realización de las actividades. Por ello, se establecen las siguientes en la propuesta diseñada:

**Tabla 5**

*Anexo I. Competencias clave de la etapa de educación infantil. Elaboración propia.*

<b>Competencia clave</b>	<b>Cómo respondes a este con tu propuesta</b>
Competencia en comunicación lingüística.	La oralidad y la expresión lingüística, se desarrollará habitualmente en la intervención diseñada, mediante el uso de la comunicación verbal y no verbal.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	El alumnado pondrá en práctica la competencia matemática, desarrollando



	habilidades y destrezas lógico-matemáticas, mediante el juego y el conteo.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	El alumnado llevará a cabo actividades en las que se enfatice en la expresión emociones y en los sentimientos de respeto y empatía por las emociones del resto.
Competencia ciudadana	En la propuesta se llevarán a término actividades que fomenten valores positivos y relevantes para la sociedad, como la igualdad y el respeto a las diferencias.
Competencia emprendedora	Esta competencia será una de las más utilizadas a lo largo de la intervención, ya que el alumnado realizará actividades en las que sean los protagonistas de sus propios aprendizajes, mediante la exploración, curiosidad, imaginación y el juego.

Los contenidos educativos de la Educación Infantil se organizan en áreas de conocimiento correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se abordarán por medio de propuestas globalizadas de aprendizaje que tengan interés y significado para el alumnado. Las áreas de conocimiento de Educación Infantil son Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad. Además, estas áreas deberán estar relacionadas entre sí mediante la creación de situaciones de aprendizaje significativas y motivadoras. Todas estas áreas presentan sus competencias específicas, sus criterios de evaluación y sus saberes básicos. A continuación se exponen las áreas que se tendrán en cuenta en la intervención:

**Tabla 6**

*Anexo II. Áreas de conocimiento. Elaboración propia.*

Área de conocimiento	Cómo se responde en la propuesta
Crecimiento en Armonía	El alumnado deberá desarrollar acciones que tengan relación con su identidad, su cuerpo y sus posibilidades, así como con el ámbito de la relación social y la expresión de las emociones.
Descubrimiento y Exploración del Entorno	Por medio de este ámbito, el alumnado deberá desarrollar la competencia matemática a lo largo de la intervención. Además, se desarrollarán valores como el cuidado y el respeto por el entorno que les rodea.
Comunicación y Representación de la Realidad	A través de esta área el alumnado llevará a cabo acciones en las que se desarrolle el lenguaje verbal y no verbal, así como las diferentes formas de expresión.

Uno de los elementos más importantes que se deben implementar en las intervenciones educativas hace referencia a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) propuestos para la agenda 2030. Estos ODS se deben llevar a cabo desde edades tempranas, proporcionando al alumnado una educación en valores de respeto al medio ambiente y a las desigualdades, lo que favorecerá la formación del alumnado en valores que se ajusten a la realidad social. Durante la propuesta se trabajarán los siguientes: ODS 4. Educación de calidad, ODS 10. Reducción de las desigualdades y ODS 17. Alianzas para lograr los objetivos. A continuación se fijan los ODS que se utilizarán a lo largo de la intervención diseñada:

**Tabla 7**

*ODS. Elaboración propia.*

ODS	Cómo se responde a este con la propuesta
ODS 4. Educación de calidad	A lo largo de la intervención, se pretende ofrecer un programa que se caracterice por ser

	de calidad, debido a que se debe proporcionar una educación de calidad a todo el alumnado, independientemente de las características individuales de cada uno de ellos. Por ello, durante la intervención se promoverá la igualdad de oportunidades entre todo el alumnado.
ODS 10. Reducción de desigualdades	Durante el desarrollo de la propuesta se pretende ofrecer una intervención educativa en la que se reduzcan las desigualdades, promoviendo la inclusión del alumnado y valorando las características individuales de cada uno de ellos.
ODS 17. Alianzas para lograr los objetivos	Una de las principales características de la intervención es la formación de grupos y con ello el trabajo en equipo. Por ello, se promoverá el trabajo en equipo, ya sea en gran grupo o en pequeño grupo, para conseguir los objetivos de cada una de las actividades diseñadas.

Además, a lo largo de la propuesta de intervención se tendrá en cuenta el DECRETO 188/2017, de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la respuesta educativa inclusiva y la convivencia en las comunidades educativas de la Comunidad Autónoma de Aragón. Este documento pretende establecer las actuaciones generales y específicas que se deben seguir en caso de que el alumnado presente necesidades educativas específicas, regulando la respuesta educativa inclusiva. Estas actuaciones deberán responder a las necesidades y anticiparse a las mismas y deberán promover la equidad y la inclusión de todo el alumnado. Así pues, se deberán crear propuestas didácticas personalizadas respecto a las características del alumnado y que proporcionen una educación de calidad. Cada centro dispondrá de su autonomía para adecuar las respuestas educativas a las necesidades del

alumnado, asegurando la inclusión de los mismos y garantizando una educación de calidad a estos.

Uno de los aspectos más destacables que se deben de tomar como referencia para el desarrollo de la intervención son los principios generales. Teniendo en cuenta esto, se establecen los siguientes principios como referencia para el diseño de la intervención:

**Tabla 8**

*Artículo 3. Principios generales de actuación. Elaboración propia.*

<b>Principio general</b>	<b>Cómo se encuentra reflejado en la propuesta</b>
a) La prevención de las necesidades que pueden darse en los centros educativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y la anticipación a las mismas, de modo que puedan establecerse planes y programas de prevención que faciliten una detección e intervención temprana en las mismas.	Mediante la realización del programa diseñado se pretende dar respuesta a las posibles necesidades que puedan surgir en el grupo-clase. Así como anticiparse a las mismas estableciendo un plan en el centro escolar.
b) La equidad y la inclusión, como garantía de la igualdad de derechos y oportunidades para el pleno desarrollo de la personalidad y la superación de cualquier tipo de discriminación, y la accesibilidad universal a la educación.	A lo largo del desarrollo del programa se puede ver reflejado en las actividades diseñadas valores como la equidad y la inclusión. A través de estas actividades el alumnado participará de forma igualitaria en todas ellas, haciendo uso de la igualdad de oportunidades.
c) La personalización de la enseñanza, atendiendo a las características individuales, familiares y sociales del alumnado con objeto de proporcionar aquellas propuestas que permitan su desarrollo integral.	Cada una de las actividades del programa han sido diseñadas teniendo en cuenta las características individuales del grupo-clase, con el fin de ajustar la respuesta educativa al alumnado y sus necesidades.
d) La calidad de la educación para todo el alumnado, independientemente de sus	El programa de intervención diseñado pretende ofrecer una educación de calidad

condiciones y características.	para todo el alumnado, independientemente de las características que presente cada uno de ellos.
f) La convivencia, sentida como la transmisión, el desarrollo y la puesta en práctica de las competencias y valores que favorezcan la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto, la justicia y la valoración de las diferencias.	A lo largo del desarrollo de la propuesta, el alumnado trabajará aspectos relacionados con la convivencia y el clima del aula, como son los valores de respeto, tolerancia y valoración de las diferencias del alumnado.
h) La formación y el impulso de prácticas innovadoras en relación con las metodologías aplicadas al proceso de aprendizaje, que promuevan la autonomía de todo el alumnado y faciliten la adquisición de las competencias clave, fomentando la realización de proyectos y experiencias inclusivas.	Al llevar a cabo este programa de intervención, el alumnado desarrollará actividades innovadoras que fomenten la autonomía, la inclusión y la adquisición de las competencias clave previamente establecidas.

### 3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

#### 3.1. Justificación de “Jugando con la inclusión”

La propuesta de intervención que se va a desarrollar, “Jugando con la inclusión” hace referencia a una propuesta de intervención acerca del ABJ en el aula de Educación Infantil, con una intención inclusiva y motivadora para todo el alumnado. Trata sobre todo aspectos particulares como el juego en forma de metodología de enseñanza-aprendizaje, el juego como método de inclusión del alumnado y el juego como estrategia para la socialización. La propuesta en todo momento se ajusta a lo dispuesto en la legislación actual, es decir, a la ORDEN ECD/853/2022 del 13 de junio.

A su vez, a lo largo del desarrollo de la misma, se pretende potenciar y fomentar las habilidades comunicativas del alumnado que presenta TEA, debido a que como se ha nombrado anteriormente, el ámbito social es una de las áreas más afectadas por este trastorno. Por ello, se pretende aumentar dichas habilidades sociales mediante el uso del juego en el

aula. Además, a través de esta propuesta se pretende potenciar la autonomía del alumnado, la creatividad, las rutinas diarias, los valores positivos, la expresión de emociones y el conocimiento de sí mismo.

Dicha intervención, tiene en cuenta el Artículo 4 de la Orden 853/2022 del 13 de junio, en el que se establece como principios pedagógicos las experiencias de aprendizaje significativas, mediante el uso de situaciones en las que el alumnado desarrolle aspectos emocionales, de juego y de experimentación. En este documento legislativo, el juego se establece como una de las principales metodologías que se debe seguir en esta etapa educativa, por lo que la intervención se basará en ella. Agregando a lo anterior, se pondrán en práctica otras metodologías secundarias como el Aprendizaje Basado por Proyectos (ABP) y la metodología por rincones. De igual forma, para este diseño, se tendrán en cuenta las tres áreas del currículum de educación infantil, con el fin de proporcionar experiencias enriquecedoras a nivel educativo y de desarrollo personal.

### **3.2. Contextualización del centro y del grupo-clase**

El colegio que se va a tomar como referencia para el diseño de intervención es el colegio “Gustavo Adolfo Bécquer”, de Zaragoza, concretamente se encuentra en la localidad de Garrapinillos. Se trata de un centro escolar público, en el que se imparte educación infantil y primaria. Cada curso cuenta con dos vías, siendo el total de alumnado de educación infantil de 85. Dicha propuesta de intervención pretende trabajar sobre las distintas áreas del currículum de educación infantil, es decir, Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad. Se realizará una combinación entre asambleas iniciales, actividades basadas en el juego, trabajo cooperativo e individual. Este diseño pretende llevar a cabo una enseñanza basada en la participación activa del alumnado, ya que es el propio alumnado el que aprende distintos conocimientos a través de la experimentación y la manipulación. En el caso de las actividades cooperativas, se formarán grupos de forma heterogénea, en gran grupo y en pequeño grupo.

El grupo-clase se encuentra en 2º de Educación Infantil y cuenta con un total de 12 alumnos y alumnas, de los cuales 8 son niños y 4 son niñas. A su vez, se trata de un grupo muy autónomo y con un nivel cognitivo adecuado a su momento evolutivo. No existen alumnos o alumnas con discapacidades físicas, pero encontramos un alumno que presenta TEA. Su grado de afectación respecto a las capacidades cognitivas y del lenguaje es leve, pero hace que su ritmo de aprendizaje afecte al clima de trabajo del resto del aula, puesto que es un poco más lento que lo que corresponde respecto a su edad biológica. Sin embargo, se

considera conviene llevar a cabo esta intervención en la que el juego pueda potenciar las capacidades de todo el alumnado, pero en especial del que presenta TEA, ya que mediante actividades visuales, participación activa del alumnado y actividades cooperativas, estas necesidades que presenta pueden ser correctamente solventadas.

### **3.3. Elementos curriculares y objetivos de la propuesta**

Para llevar a cabo esta propuesta, se han diseñado un total de diez actividades, distribuidas en 8 sesiones. En consecuencia del diseño de este programa, se debe tener en cuenta el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, este se tendrá en cuenta debido a que la intervención se desarrollará a través de lo dispuesto en la ORDEN ECD/853/2022. El presente diseño de intervención se desarrollará en torno a las tres áreas de conocimiento establecidas en la ORDEN ECD/853/2022, fijando de esta manera los elementos curriculares del segundo ciclo de educación infantil que corresponden a cada una de las sesiones previstas.

Así pues, teniendo en cuenta las principales características del alumnado con TEA y del resto del alumnado, se establecen los siguientes objetivos de aprendizaje respecto a la propuesta diseñada:

- Favorecer la interacción social entre el alumnado.
- Mejorar la comunicación verbal y no verbal en el alumnado con TEA.
- Promover valores de respeto a las diferencias entre el alumnado
- Desarrollar la autonomía del alumnado mediante el juego.
- Utilizar el lenguaje verbal y no verbal para expresar opiniones y preferencias.
- Promover la ayuda entre el alumnado en situaciones necesarias.
- Fomentar la adquisición de conocimientos a través del aprendizaje lúdico, manipulativo y creativo.

Se pretende que cada uno de estos objetivos nombrados anteriormente estén estrechamente relacionados con las competencias clave establecidas para cada una de estas sesiones. Con el fin de alcanzar estos objetivos propuestos, el alumnado deberá llevar a cabo actividades en las que se deban desempeñar diferentes acciones que permitan adquirir las competencias establecidas previamente. Además, cada una de estas sesiones dispondrá de sus competencias específicas, objetivos, saberes básicos y criterios de evaluación que las concreten. La concreción de cada sesión con sus correspondientes elementos curriculares y objetivos se pueden encontrar en el Anexo 1.

### 3.4. Temporalización

El diseño de intervención estará programado en torno al segundo trimestre del curso escolar, teniendo 8 sesiones en total, que serán desarrolladas una vez a la semana. Todas estas actividades tendrán una duración de entre 30-40 minutos, siendo la duración de las sesiones variable, ya que algunas de estas estarán formadas por más de una actividad. Además, se tendrán en cuenta los ritmos de aprendizaje, respetando en todo momento cada uno de ellos, por lo que la temporalización será aproximada.

Semana	Sesión	Actividad	Nombre actividad	Duración
1	1	1	En mi día a día	40 minutos
1	1	2	Nuestras rutinas	30 minutos
2	2	3	Yo también soy diferente	40 minutos
3	3	4	¿Quién soy?	40 minutos
4	4	5	Adivina el sonido y el gesto	40 minutos
5	5	6	Busca y encuentra	40 minutos
6	6	7	Creamos nuestros propios bolos	30-40 minutos
6	6	8	Aprendiendo con los bolos	40 minutos
7	7	9	Simón dice	30-40 minutos
8	8	10	El pañuelo de colores	30-40 minutos

### 3.5. Secuencia didáctica

#### - Sesión 1: Actividad 1 - “En mi día a día”

En la primera actividad de la propuesta, el alumnado reflexionará sobre los aspectos cotidianos y los lugares que se encuentran en su entorno más cercano. Para ello, el alumnado



dispondrá de varios dados en los que se encuentren diferentes imágenes sobre los lugares que se pueden encontrar en su entorno, es decir, el hospital, el parque, la biblioteca, las tiendas, la calle y el colegio.

Tras identificar cada uno de estos lugares, se realizará en la asamblea un pequeño intercambio de ideas, en las que el alumnado deberá expresar su opinión acerca del comportamiento que se debe mantener en cada uno de estos lugares o situaciones.

Al finalizar esta reflexión acerca de las actitudes y comportamiento correctos en cada una de las situaciones seleccionadas, uno de los componentes del grupo, tirará los dados y, posteriormente, identificará el lugar que le ha tocado al azar. Asimismo, dispondrá de diferentes tarjetas que hagan referencia a los comportamientos o situaciones de cada una de estas imágenes, con las que, una vez observadas cada una de ellas, el alumnado que ha lanzado los dados, deberá seleccionar la tarjeta más adecuada respecto al lugar que le ha tocado.

Finalmente, el alumno o alumna protagonista, elegirá a uno de sus compañeros, para representar esa acción. El compañero que elija será el siguiente en lanzar los dados. Además, con el fin de saber si cada una de estas acciones están relacionadas correctamente con sus respectivos lugares, se establecerá el papel del profesor en uno de estos alumnos o alumnas. Desde el inicio del juego, será el alumnado que presente TEA, con el fin de potenciar el sentimiento de pertenencia al grupo y su capacidad de socialización y de decisión frente a situaciones relevantes. Este alumno o alumna deberá mostrar su acuerdo o desacuerdo con la selección de cada uno de sus compañeros.

#### Actividad 2: “Nuestras rutinas”.

En la misma sesión se realizará la siguiente actividad que consiste en trabajar las rutinas diarias del alumnado en el aula. Para ello, el alumnado se colocará en la zona de la asamblea en forma de semicírculo y la docente comenzará a realizarles distintas preguntas acerca de sus rutinas como “¿Qué hacéis cuando os despertáis?”, “¿Qué hay que hacer al llegar a clase?” y “¿Qué se hace antes de almorzar?”. La finalidad de las preguntas será comenzar a debatir y recordar las diferentes rutinas diarias que se establecen para el grupo-clase.

Posteriormente, la docente les mostrará el dominó creado, que contiene diferentes pictogramas de las acciones y rutinas que se siguen en el aula. Primero, el alumnado comenzará a identificar cada una de ellas nombrándolas y tras esto, se repartirá a cada uno de ellos una pieza del dominó. El encargado de repartir cada pieza será el alumnado que presente TEA y se le mostrará que solo debe repartir las piezas a los compañeros que estén

cumpliendo las normas del aula, es decir, que se encuentren sentados, con la mano levantada y sin hablar. Con esto se hará partícipe al alumnado con TEA, de la responsabilidad que presenta en esta pequeña decisión.

Una vez repartidas todas y cada una de las piezas, comenzará el juego del dominó y cada uno de los miembros del grupo irán colocando su pieza, siguiendo el orden en el que están colocados en el aula. En caso de poder colocar la pieza se levantarán y la colocarán nombrando la rutina a la que se refiere. Si les toca el turno de colocar y no pueden debido a que la pieza que presentan no es la correcta, pasará el turno al siguiente compañero.

- **Sesión 2: Actividad 3 - “Yo también soy diferente”**

A lo largo de la siguiente actividad, el alumnado deberá escuchar y reflexionar acerca de un cuento infantil, en este caso el cuento será “Orejas de mariposa”. La docente leerá el cuento con el fin de que al finalizar la lectura, el alumnado reflexione a través de las preguntas que la docente les realice como “¿Qué le decían a Mara de sus orejas?”, “¿Mara se sentía mal?”, “¿Qué le decía su madre?” y “¿Todos somos iguales?”.

Tras esto, el alumnado realizará un juego en el que la docente les nombrará diferentes situaciones y el alumnado deberá expresar las emociones que les producen estas situaciones, ya sean positivas o negativas. Para ello, el alumnado deberá realizar gestos o señales que le identifiquen con la emoción que desean expresar. Finalmente, se realizará una ronda de palabras en las que el alumnado deberá mostrar y expresar una palabra bonita, una característica que le guste del compañero de al lado o un gesto. Para finalizar la actividad, el alumnado reflexionará junto con la maestra sobre la diversidad que existe entre todos nosotros, ya que nadie es perfecto y cada uno posee características diferentes que el resto debe respetar.

La presente actividad nos ayudará a trabajar valores como la empatía y el respeto por las diferencias entre el alumnado, proporcionando una visión entre ellos mucho más inclusiva.

- **Sesión 3: Actividad 4 - “¿Quién soy?”**

En la siguiente actividad, uno de los componentes del grupo-clase deberá adivinar el alumno o alumna que se encuentra en su cabeza, sin poder mirar. Para llevar a cabo esta actividad, uno de los alumnos o alumnas será el que comience a adivinar por lo que se encontrará con los ojos cerrados, mientras tanto, el resto deberá escoger una carta con la foto de uno de sus compañeros o compañeras.

Una vez escogida la carta que debe ser adivinada, el alumnado con los ojos tapados deberá realizarles preguntas a sus compañeros acerca de las características de sus compañeros

y el resto solo podrá responder con sí o no. Para facilitar el juego, el alumno con los ojos cerrados tendrá a su disposición un tablero plastificado con todas las imágenes de sus compañeros, en el que podrá tachar con rotulador en caso de haber descartado a alguno de los mismos.

Cuando el alumnado adivine el componente del grupo-clase al que hace referencia su carta, el siguiente por orden será el que se tenga que tapar los ojos. En caso del alumno que presenta TEA, él elegirá a uno de sus compañeros o compañeras para que le ayude a realizar las preguntas necesarias para adivinar su carta. De esta forma, se potenciarán las habilidades de comunicación del alumnado con TEA, las relaciones sociales entre los miembros del grupo y la inclusión, ya que él realizará lo mismo que el resto de sus compañeros, simplemente adaptando la actividad a sus características individuales.

- **Sesión 4: Actividad 5 - “Adivina el sonido y el gesto”**

Durante la siguiente actividad el alumnado se organizará en parejas o grupos de tres, los cuales tendrán asignados un color. El juego consiste en una baraja de cartas en las que unas son rosas y otras azules, cada uno de estos colores hace referencia a gestos o sonidos, por lo que habrá dos montones sobre los que elegir. Comenzará jugando una pareja, que deberá escoger una carta entre las de sonidos y las de mímica y, posteriormente, deberán representarla, ya sea con gestos o con sonidos.

El resto de los grupos deberán intentar adivinar el elemento al que hace referencia esa representación y el que consiga adivinarlo será el siguiente en salir a representar una de esas cartas. Una vez finalizadas cada una de estas representaciones, cada uno de los grupos deberá decidir si la representación del grupo ha sido divertida, en caso de serlo, deberán darle un gomets del color de cada uno de los grupos.

Por ello, cada grupo tendrá un carnet en el que deberán coleccionar todos los gomets recibidos por el resto de sus compañeros. La intención de este gesto es valorar de forma positiva todas y cada una de las representaciones realizadas por cada grupo, sin necesidad de calificarlas como buenas o malas, con el objetivo de que todo el alumnado obtenga el mismo número de gomets y no se establezca ninguna competitividad entre el alumnado.

- **Sesión 5: Actividad 6 - “Busca y encuentra”.**

Para llevar a cabo la sexta actividad del diseño de intervención, el alumnado desarrollará la actividad a través del juego “Busca y encuentra”, este juego se caracteriza por presentar una baraja de cartas en las que se disponen diferentes dibujos de distintos elementos. En este caso, se jugará por parejas o grupos de 3 con el objetivo de que sea más sencillo.

El juego consistirá en repartir una carta boca abajo a cada uno de los equipos, mientras que la docente situará en el centro otra de las cartas del resto de la baraja. Primero, el alumnado deberá identificar todos los elementos de la carta del centro, para ello, la docente les realizará preguntas acerca de los mismos. A continuación, a la cuenta de tres, cada grupo deberá girar su carta hacia arriba y deberán analizar los elementos que se pueden observar en su carta.

Una vez identificados los elementos de su propia carta, el alumnado deberá observar la carta del centro y encontrar el elemento que se repite en su carta. En el caso de encontrar dicho elemento, un componente del grupo deberá tocar la campana antes de que ningún otro grupo lo haya hecho. Tras esto, se comprobará que el elemento doble es correcto y, en consecuencia, ganarán la carta del centro. El grupo o la pareja que más cartas haya conseguido será el ganador del juego. En caso de no tocar el timbre o la campana para ganar la carta, la respuesta no será considerada válida.

Esta actividad puede tener diversas variantes y niveles de complejidad, ya sea estableciendo grupos más grandes o jugando individualmente. Es más, se pueden establecer otros modos de juego como encontrar el elemento idéntico respecto a las cartas de otros compañeros.

#### **Sesión 6: Actividad 7 - “Creamos nuestros propios bolos”.**

A lo largo de esta sesión, el alumnado jugará a los bolos al mismo tiempo que aprende acerca del conteo y la suma de distintos números. Para ello, se crearán un total de seis bolos mediante objetos reciclados, es decir, con botellas grandes de agua. Tras esto, el alumnado en parejas o grupos de tres personas, pintarán los bolos de color blanco mediante el uso del pincel. Primero el alumnado deberá pintar una parte de la botella y cuando se haya secado la terminarán pintando por el otro lado.

Una vez secados, el alumnado le colocará dos trozos de cinta adhesiva roja, para simular las rayas de los bolos reales.

#### **Actividad 8 - “Aprendiendo con los bolos”.**

En la siguiente parte de la sesión el alumnado, deberá jugar a los bolos. Para llevar a cabo el juego, el alumnado será distribuido por la docente en grupos de 3 o parejas. La distribución en forma de grupos o parejas, permitirá al alumnado que presenta TEA sentirse más seguro y llevar a cabo la actividad como el resto del alumnado. Posteriormente, se les explicarán las reglas del juego en las que cada turno tendrán dos posibles tiradas para intentar derrumbar todos los bolos. Una vez realicen la primera tirada deberán colocar, en el panel contador de bolos, el número de bolos que han derrumbado en la primera tirada.

En la segunda tirada realizarán lo mismo. Sin embargo, para establecer el número total lanzado en las dos tiradas, el alumnado deberá colocar debajo tantos bolos plastificados como el número hayan colocado en la primera y en la segunda tirada. Mediante el conteo, el alumnado resolverá el total de bolos derribados en esa ronda.

- **Sesión 7: Actividad 9 - “Simón dice”.**

Durante la siguiente sesión, el alumnado deberá llevar a cabo el clásico juego “Simón dice”. Este juego consiste en que una persona se encargará de ser Simón y el resto debe colocarse alrededor de esta persona. La docente o el alumnado con el papel de Simón debe decir “Simón dice tócate el brazo” y seguidamente, todo el alumnado debe realizar esta acción nombrada.

En este caso, comenzará mandando las instrucciones a realizar la docente, con el fin de que el resto del alumnado pueda disfrutar del juego y observar la dinámica del juego. Sin embargo, para facilitar las instrucciones, la docente irá mostrando los pictogramas necesarios para apoyar las instrucciones expresadas, con el objetivo de que todo el alumnado, pero en particular el alumnado que presenta TEA, comprenda de forma más sencilla las indicaciones de la docente. Además, en cada una de las acciones la docente podrá facilitar un pequeño ejemplo de lo que deben realizar, para facilitar el juego al alumnado con TEA.

Este juego les permite tomar conciencia de su cuerpo y sus posibilidades, a la vez que se pueden trabajar aspectos como el equilibrio, la direccionalidad y la conciencia espacial.

- **Sesión 8: Actividad 10 - “El pañuelo de colores”.**

La siguiente actividad se llevará a cabo en la zona del recreo o del gimnasio, ya que se debe disponer de un espacio muy amplio para realizar esta actividad. Para realizar esta actividad se deberá distribuir al alumnado en dos filas, una en frente de la otra, con el mismo número de alumnado, en caso de ser posible. Cada uno deberá colocarse un peto de diferente color, de manera que haya dos petos iguales distribuidos en ambos equipos. De esta forma, el alumnado será identificado mediante el color de su peto, proporcionando una mayor facilidad al alumnado con TEA, para comprender la mecánica del juego.

La docente deberá sacar el pañuelo de un color determinado, lo que indicará que el alumnado que lleve ese color de peto deberá intentar coger el pañuelo y llevarlo a su grupo. Cada vez que el pañuelo consiga llegar al grupo de referencia, se les asignará un punto al equipo.

### **3.6. Metodología**

La metodología que se va a utilizar a lo largo de toda la secuencia didáctica se basa en la participación activa del alumnado y en el Aprendizaje Basado en el Juego. Para ello, el alumnado desarrollará un papel activo mediante el que experimente, juegue, manipule, coopere con los elementos que le rodean. A su vez, la secuencia empleará metodologías secundarias como puede ser el trabajo cooperativo y la inteligencia emocional a través de las cuales el alumnado podrá adquirir determinados aprendizajes y conocimientos.

Una de las principales finalidades educativas de este diseño es el trabajo en equipo y la mejora de las habilidades sociales, que se irán desarrollando poco a poco en cada una de las actividades que se lleven a cabo. Este aspecto será de gran importancia, debido a que es muy importante fomentar la socialización de todo el alumnado, especialmente del alumnado que presenta TEA, por lo que la interacción entre iguales será uno de los principales elementos que se tendrán en cuenta.

Asimismo, la secuencia estará organizada en referencia al ABJ, que se caracteriza por ser una metodología educativa que consiste en el desarrollo de actividades lúdicas o juegos en los que el alumnado es capaz de desarrollar sus habilidades académicas, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la realización de actividades motivadoras, divertidas y efectivas para su desarrollo. Esta metodología puede llegar a ser muy beneficiosa para el alumnado, debido a que permite captar la atención de estos de una forma mucho más sencilla, les motiva considerablemente, permite proporcionarles un feedback inmediato en referencia a las actividades y facilita el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como otro tipo de habilidades.

Además, el aula está dividida por rincones, lo que permite que el alumnado desarrolle un aprendizaje mucho más autónomo, lúdico y que permite la socialización entre el alumnado. La distribución del aula mediante rincones favorece la experimentación, la capacidad de decisión, la observación y la creatividad del alumnado, al mismo tiempo que posibilita que el profesorado pueda mantener una atención más individualizada para el alumnado que lo requiera.

### **3.7. Evaluación**

Teniendo en cuenta la ORDEN del 13 de junio del gobierno de Aragón que se relacionan las competencias específicas de cada ámbito, la evaluación será global, continua y formativa.

Será global, puesto que con esta evaluación se tendrá en cuenta todas las dimensiones que se trabajan en los distintos proyectos. Es continua, debido a que se considera un elemento indispensable del proceso educativo en el que se va a hacer un seguimiento al inicio, desarrollo y final de los proyectos que se quieren trabajar y una evaluación formativa, reguladora y orientadora, ya que es una información constante donde permite que se vaya profundizando en los procesos de los niños y niñas para las posibles mejoras educativas.

Por lo que hace referencia a los instrumentos de evaluación, el principal instrumento de evaluación es la observación por parte del profesorado que interviene en el aula. Los momentos en los que se va a realizar la evaluación son: evaluación inicial en la que se comprobarán los conocimientos previos que tienen los alumnos y alumnas de los conceptos a trabajar. Lo realizaremos mediante la observación durante el mes en el que se comience con la intervención. Mediante esta evaluación el alumnado expresará sus conocimientos acerca de la temática que se va a tratar en cada una de las sesiones, los conocimientos previos nos ayudarán a establecer los gustos e intereses del alumnado, partiendo de sus propios conocimientos.

Además, la evaluación será continua como se ha mencionado anteriormente, para ir recogiendo todos los avances que vayan teniendo el alumnado acerca de la intervención diseñada, se realizará mediante la observación sistemática. Esta evaluación será formativa de manera que nos permita regular y orientar el proceso educativo, introduciendo los cambios necesarios en los procesos en función de los resultados que va produciendo la intervención educativa. Esta evaluación se llevará a cabo mediante una pauta de observación de hábitos y una valoración de los contenidos curriculares.

Por último, la evaluación final que permite identificar los aprendizajes que se han adquirido y comprobar si se han conseguido los objetivos que se habían previsto, así como ver el ritmo y la evaluación del alumnado teniendo en cuenta los criterios de evaluación de cada una de las áreas. Se comprobará mediante una pauta de observación, si se han desarrollado todas las competencias y si se cumplen todos los objetivos. Además, se realizará una evaluación mediante una pauta de valoración, de forma general, de los criterios de evaluación establecidos para la intervención. Finalmente, se realizará una valoración de los objetivos propuestos para el diseño, comprobando si el programa diseñado ha proporcionado mejoras significativas en los aspectos sociales especialmente. A continuación, se presenta un ejemplo de la evaluación del alumnado en cuanto a los contenidos curriculares adquiridos a lo largo del programa de intervención:

**Tabla 9**

*Tabla de evaluación. Elaboración propia.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ÍTEMS	FRECUENCIA		
		Nunca	A veces	Siempre
CA3.1.2° Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con actitud de respeto, mostrando autoconfianza e iniciativa.	- Muestra respeto realizando actividades relacionadas con el entorno.			
DEE3.1.2° Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, el patrimonio y los espacios compartidos en la localidad, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre estos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra actitud de respeto ante los espacios del entorno en el que vive.</li> <li>- Identifica las acciones correctas e incorrectas respecto a los espacios de la localidad.</li> </ul>			
CRR1.1.2° Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra respeto ante las expresiones del resto del alumnado.</li> <li>- Expresa oralmente sus opiniones ajustándose al contexto de la conversación.</li> </ul>			



ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.				
CRR2.2.2° Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.	- Escucha y se muestra interesado ante las comunicaciones de sus compañeros.			
CA1.2.2° Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.	- Manifiesta seguridad en las actividades planteadas.			
CA3.2.2° Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.	- Respeta las rutinas establecidas para el grupo-clase.			

DEE1.5.2° Organizar su actividad, ordenando las secuencias, utilizando las nociones temporales básicas y apreciando la duración de intervalos temporales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordena las rutinas en el orden cronológico correcto.</li> <li>- Utiliza las nociones temporales para expresarse.</li> </ul>			
CA2.1.2° Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica sus sentimientos.</li> <li>- Es capaz de expresar verbalmente o no sus sentimientos.</li> </ul>			
CA4.3.2° Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad y la igualdad de género.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene una actitud activa en la reflexión sobre normas sociales</li> </ul>			
CA1.4.2° Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en los juegos planteados.</li> </ul>			
CRR.3.3.2° Evocar y expresar espontáneamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa oralmente ideas u opiniones.</li> </ul>			

ideas a través del relato oral.				
CRR.2.1.2° Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende los mensajes transmitidos por la docente.</li> </ul>			
DEE1.1.2° Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece relaciones entre los objetos.</li> </ul>			
CA1.3.2° Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra control en la coordinación óculo-manual.</li> <li>- Desarrolla correctamente la psicomotricidad fina.</li> </ul>			
CRR.3.4.2° Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza creaciones plásticas mediante el uso de pinceles y pintura.</li> <li>- Participa con actitud en las actividades</li> </ul>			

en grupo cuando se precise.	grupales.			
CA1.1.2° Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la coordinación del movimiento durante las actividades.</li> </ul>			
DEE1.2.2° Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa oralmente el número de bolos lanzados.</li> <li>- Utiliza cuantificadores básicos durante la actividad.</li> <li>- Reconoce visualmente los números.</li> </ul>			
CA4.1.2° Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra actitud de respeto e inclusión con el resto de compañeros.</li> <li>- Participa en los juegos relacionándose con el alumnado.</li> </ul>			
DEE1.3.2° Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sitúa correctamente en el espacio durante las</li> </ul>			

en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.	actividades. - Muestra control de las nociones espaciales.			
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	--	--	--

#### 4. CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORA

Tras la realización del presente diseño de intervención, se concluye que, de forma general, se cumplen tanto los objetivos específicos de la propuesta como el objetivo general de la misma respecto al diseño creado. Respecto al objetivo principal del trabajo, este se ha cumplido en su totalidad, debido a que el presente documento consta de una propuesta de intervención inclusiva mediante el uso de la metodología ABJ. En referencia a los objetivos específicos, al diseñar las sesiones a través del uso de la metodología ABJ, se considera esta metodología favorecedora para el desarrollo social del alumnado que presenta TEA, debido a que como se ha expuesto en el marco teórico, estos niños y niñas presentan muchas dificultades en el ámbito social y en la comunicación. Por ello, por medio de esta propuesta se crea la posibilidad de responder ante estas necesidades, mejorándolas significativamente, con ayuda de los recursos necesarios. En esta misma línea, se puede afirmar que la metodología utilizada a lo largo de la propuesta se demuestra como una metodología activa en la que el alumnado es el propio protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje, ejerciendo el docente un papel secundario. Con esto se responde al segundo objetivo específico en el que se indaga sobre las potencialidades de la metodología. Del mismo modo, en cuanto al tercer objetivo específico, esta propuesta ha permitido crear un ambiente inclusivo, diseñando actividades en las que se le da gran valor al trabajo en equipo, a la ayuda entre el alumnado y al sentimiento de pertenencia al grupo de referencia, permitiendo el éxito educativo de todo el alumnado. Asimismo, se considera que a través de “Jugando con la inclusión” se ha alcanzado el último objetivo específico, ya que la propuesta crea el contexto necesario para que el alumnado con TEA pueda implicarse en procesos de interacción con sus iguales y en los diferentes aspectos de la comunicación, mediante la realización de actividades motivadoras y llamativas para estos. Este objetivo es logrado, puesto que tal y

como se expone en el marco teórico, el alumnado con TEA presenta más posibilidades de socialización en contextos lúdicos.

Por otro lado, la inclusión del alumnado con TEA, se ve favorecida a través de la propuesta, puesto que el ABJ permite fomentar valores como el respeto a las diferencias y a los distintos ritmos de aprendizaje, así como permite proporcionar igualdad de oportunidades a todo el alumnado en las actividades planteadas. El diseño de intervención creado se caracteriza por utilizar agrupaciones heterogéneas, las cuales responden a la necesidad de crear situaciones de aprendizaje en igualdad de oportunidades, proporcionándoles una educación de calidad.

A su vez se puede establecer el ABJ, como una metodología efectiva en la etapa de Educación Infantil, ya que a pesar de que el juego se presenta como un elemento tradicional e innato proveniente del ser humano, mediante el uso del mismo se pueden diseñar intervenciones innovadoras que respondan a las necesidades actuales de la sociedad. Por ello, tal y como se expone en la revisión bibliográfica realizada previamente, la innovación requiere de un cambio o una mejora de un proceso, por lo que se establece el ABJ como estrategia innovadora que permite responder a las necesidades presentadas en el grupo de referencia. En conclusión, mediante el diseño de intervención creado se pretende responder de forma original a las características individuales del alumnado a través del uso de la experimentación, la manipulación, la observación y la exploración, a la vez que se adquieren determinados conocimientos imprescindibles. Finalmente, se debe destacar la importancia que presenta el juego en las leyes vigentes, las que lo establecen como un elemento imprescindible para llevar a término el desarrollo del alumnado en todos sus ámbitos.

Sin embargo, el ABJ trata temas a través del aprendizaje de forma muy general, por lo que debe ser imprescindible utilizar otras metodologías secundarias, con el fin de garantizar el éxito de todo el alumnado y la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. A su vez, es muy importante utilizar diferentes tipos de juegos con los que el alumnado pueda sentir interés, así como distintos materiales y objetos con los que explorar y manipular utilizando el juego como fuente principal de aprendizaje. Otra de las limitaciones presentadas por esta metodología tiene que ver con el grado de afectación presentado en el TEA, es decir, se considera poco efectiva esta propuesta en caso de que el alumnado que presenta TEA se caracterice por mostrar mayor grado de afectación a nivel cognitivo, social y emocional que el expuesto en el diseño de intervención. Por otro lado, el número de alumnos y alumnas presentado en el grupo-clase, puede llegar a ser una limitación, puesto que el tiempo de

atención individualizada se ve disminuido en caso de presentar mayor número de alumnado y la misma cantidad de recursos personales.

En referencia a los resultados obtenidos durante la propuesta de intervención, estos no pueden ser expuestos, ya que no se ha podido llevar a cabo la propuesta de intervención en un contexto educativo real. Sin embargo, se han desarrollado algunas de las actividades planteadas en un aula con alumnado TEA. Por ello, teniendo en cuenta los objetivos planteados al principio del programa, se puede considerar que, a grandes rasgos, el diseño creado cumple con los objetivos de aprendizaje propuestos. Pese a esto, es importante recalcar que no se puede afirmar al 100% la efectividad del programa, debido a que no se ha llevado a cabo al completo en un contexto educativo. En consecuencia, la propuesta de mejora que se plantea tiene que ver con la puesta en práctica del programa diseñado, ya que se considera imprescindible llevar a cabo este programa en el futuro, con el objetivo de conocer la efectividad o no del mismo respecto a la mejora de habilidades sociales del alumnado con TEA. A su vez, sería muy interesante conocer los resultados del mismo en diferentes contextos, obteniendo mayor número de resultados y posibilidades de intervención mediante el uso de otros recursos educativos que fomenten la inclusión.

## **5. CONSIDERACIONES FINALES**

A nivel personal, me ha resultado muy gratificante realizar este diseño de intervención, debido a que la principal metodología utilizada es una de mis favoritas y considero que presenta muchos beneficios entre el alumnado. La investigación llevada a cabo para el desarrollo de la propuesta, me ha permitido aprender y conocer nuevos aspectos que todavía desconocía, así como reflexionar acerca de la inclusión educativa y de su dificultad en multitud de ocasiones. A su vez, este trabajo me ha permitido aproximarme a la creación de una programación y de los diferentes aspectos que se deben de tener siempre presentes para la creación de las mismas. A pesar de esto, en muchas ocasiones me he sentido frustrada por no encontrar la información que me gustaría o simplemente por la falta de inspiración en muchos momentos.

El diseño creado me ha permitido reflexionar acerca de las posibilidades que presenta el uso de metodologías más actuales, debido a que considero que la educación es un ámbito en el que se debe estar constantemente actualizado, puesto que la sociedad se encuentra en constante cambio, por lo que se debe investigar sobre las metodologías educativas que más se ajustan a la realidad actual. Por otro lado, considero de vital importancia investigar e

informarse sobre el TEA, sus grados de afectación y las necesidades que presentan, ya que al encontrarnos en una profesión como es la educación, es imprescindible conocer este tipo de trastorno y las posibles estrategias que se pueden llevar a cabo en el ámbito educativo. Asimismo, este trastorno se caracteriza por ser uno de los más diagnosticados en la actualidad, presentándose de forma diferente en cada persona, lo que supone mantenerse en formación de manera constante, con el fin de responder de la mejor manera posible a las necesidades presentadas. Por último, cabe destacar que algunas de las actividades diseñadas para la propuesta, han sido llevadas a cabo en un aula de 2º de Educación Infantil, con alumnado TEA. En consecuencia, considero que el programa creado se ajusta a las necesidades presentadas por este grupo-clase, respondiendo de forma efectiva a las características individuales del alumnado.



## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, E., Bellezza, A., y Caggiano, V. (2016). Realidad aumentada: innovación en educación. *Didáctica y Educación*, 7(1), 195-212. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/466/465>
- American Psychological Association. (2022). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales: DSM-V-TR. *American Psychiatric Publishing*.
- Arencibia, J. S., y Moreno, J. M. (2010). La innovación educativa en España desde la perspectiva de grupos de discusión: El caso de la comunidad autónoma de Canarias. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 14(1), 192-214. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/20537>
- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5(28), 19-31. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Barthélémy, C., Fuentes, J., Howlin, P., y Van Der Gaag, R. (2008). Personas con trastorno del espectro del autismo. Identificación, comprensión, intervención. *Autismo Europa*. 1-40. [https://www.autea.org/continguts/multimedia/arxiu/People-with-Autism-Spectrum-Disorder-Identification-Understanding-Intervention\\_Spanish-version.pdf](https://www.autea.org/continguts/multimedia/arxiu/People-with-Autism-Spectrum-Disorder-Identification-Understanding-Intervention_Spanish-version.pdf)
- Blanco, R. (2006). La Equidad y la Inclusión Social: Uno de los Desafíos de la Educación y la Escuela Hoy. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 4(3), 1-15. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55140302.pdf>
- Blanco, R. (2008). Construyendo las bases de la inclusión y la calidad de la educación en la primera infancia. *Revista De Educación*, 347, 33-54. <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/72280>
- Booth, T., y Ainscow, M. (2002). *Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva: desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas*. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17276/indice%20de%20inclusión.pdf?sequence=1>
- Calvo, M<sup>a</sup>. I., Verdugo, M. Á., y Amor, A. M. (2016). Family Participation is an Essential Requirement for an Inclusive School. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 10(1), 99-113. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782016000100006>
- DECRETO 188/2017, de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la respuesta educativa inclusiva y la convivencia en las comunidades educativas de la

- Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 240, de 18 de diciembre de 2017.  
<https://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=994406845050>
- Duk, C., y Murillo, F. J. (2016). La Inclusión como Dilema. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 10(1), 11-14.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782016000100001>
- Forteza, M. del S., Escandell, M. O., y Castro, J. J. (2014). Nuevas formas de abordaje del proceso diagnóstico del tea después del dsm-5. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 243–250.  
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v1.367>
- Gamonales, J. M., Hernández, V., Muñoz, J., y García, A. (2024). Evolución de los documentos relacionados con la Inclusión Educativa en el área de Educación Física. *Revista Retos*, 55, 126-137.  
<https://www-scopus-com.cuarzo.unizar.es:9443/record/display.uri?eid=2-s2.0-85191588589&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=c0174a175509e9358fa30c7050866a42&sot=b&sdt=cl&cluster=scoexactkeywords%2C%22Education%22%2C%22Inclusion%22%2C%22Child%22%2C%22Bscosubjabbr%2C%22SOCl%22%2C%22Bscosubtype%2C%22ar%22%2C%22Bscolang%2C%22Spanish%22%2Ct&s=TITLE-ABS-KEY%28%22inclusion%22+and+%22education%22%29&sl=42&sessionSearchId=c0174a175509e9358fa30c7050866a42&relpos=4>
- García, J. N., Fernández, M., y Fidalgo, R. (2003). Intervención psicopedagógica en el espectro autista: ilustración en el ámbito educativo. *Intervención psicoeducativa en niños con trastornos generalizados del desarrollo*, 101-117.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2689893>
- García-Peñalvo, F. J. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. *Education in the Knowledge Society*, 16(4), 6-23. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554760001.pdf>
- Grau, C. (1998). Educación especial: de la integración escolar a la escuela inclusiva. *Colección Universitaria*. <http://roderic.uv.es/handle/10550/41421>
- Hernández, O., Schilling, C., Gómez-Campos, R., Cossio-Bolaños, M., y Spencer, R. (2021). La Preparación de los Maestros para Estimular la Socialización De los Educandos con Autismo en Condiciones de Inclusión. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 27, 355-370. <https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0197>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 04 de mayo de 2006.

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013.

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17264-consolidado.pdf>

Liesa, M., Latorre, C., y Vázquez, S. (2016). Sistemas de ayuda entre iguales con poblaciones de niños del espectro autista en escuelas inclusivas. Una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 97-111. DOI: <https://doi.org/10.5209/RCED.52032>

Lindsey, H. (2013). Play and creativity at the center of curriculum and assessment: a New York city school's journey to re-think curricular pedagogy. *Revista de pedagogía: Bordón* 65(1), 131-146. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED557403.pdf>

López-Bouzas, N., Del Moral, M. E., y Castañeda, J. (2023). Estimulando la Competencia Comunicativa en Alumnado con TEA a Partir de un Entorno Gamificado Aumentado. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 29, 1-20. <https://www.scielo.br/j/rbee/a/QBQtdrdrfT3w7J3P9L7Fy9m/?lang=es#>

López-Marí, M., Peirats-Chacón, J., y San Martín-Alonso, Á. (2022). Visiones sobre la gamificación como estrategia metodológica inclusiva en educación primaria. *Aloma, Revista de psicología: Ciències de l'Eduació i de l'Esport* 40(2), 60-69. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.2.59-69>

Martín, C. (2014). Propuesta de intervención en el juego con personas con autismo en el aula de educación infantil. *Trabajos Fin de Grado UVa*, 1-54. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/5166>

Matson, J., y Kozlowski, A. (2011). The increasing prevalence of Autism Spectrum Disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 5, 418-425. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2010.06.004>

- Miralles, P., Maquilón, J. J., Hernández, F., y García, A. (2012). Presentación: Dificultades de las prácticas docentes de innovación educativa y sugerencias para su desarrollo. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 19-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4616487>
- Moreno, M. G., (2000). Formación de docentes para la innovación educativa. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, 17, 24-32. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99817933004.pdf>
- Nieto, J. M., y Portela, A. (2001). La cooperación entre agentes de innovación educativa: formas y elementos básicos. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 5(1), 1-14. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/18997/rev51ART1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 116, de 17 de junio de 2022. <https://educa.aragon.es/documents/20126/2789383/%5B00%5D+Orden+parte+dispositiva.pdf/ec556f31-dbe2-d519-a818-1e6c719c0d48?t=1661767188718>
- Organización Mundial de la Salud (2013). El desarrollo del niño en la primera infancia y la discapacidad: documento de debate. [http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/78590/9789243504063\\_spa.pdf;jsessionid=F84A50ECE6759A1226EC585D87F9D5F4?sequence=1](http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/78590/9789243504063_spa.pdf;jsessionid=F84A50ECE6759A1226EC585D87F9D5F4?sequence=1)
- Orozco, I., y Moríña, A. (2020). Estrategias Metodológicas que Promueven la Inclusión en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(1), 81-98. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.1.004>
- Ortega, P., Ramírez, M. E., Torres, J. L., López, A. E., Servín, C. Y., Suárez, L., y Ruiz, B. (2007). Modelo de innovación educativa. un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(1), 145-173. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427206010.pdf>
- Padrós, N. (2009). La teoría de la inclusión : entre el desarrollo científico y la casualidad cotidiana. *Revista el largo camino hacia una educación inclusiva : la educación especial y social del siglo XIX a nuestros días : XV Coloquio de Historia de la Educación*, 1, 171-180. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/45422>

- Palacios, M., Toribio, A., y Deroncele, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n5/2218-3620-rus-13-05-134.pdf>
- Pérez, M., Fuster-Rico, A., y Gozávez, C. (2023). El cuento como recurso educativo para el infante con TEA: catálogo de cuentos. *Revista General de Información y Documentación*, 33(2), 585-604. <https://doi.org/10.5209/rgid.93011>
- Pila, J. C., Andagoya, W. G., y Fuertes, M. E. (2020). El profesorado: un factor clave en la innovación educativa. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(2), 212-232. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i2.1327>
- Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la educación. Revista interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Ramos, J. L. (2008). Reformas, investigación, innovación y calidad educativa. *Revista Iberoamericana De Educación*, 46(2), 1-12. <https://doi.org/10.35362/rie4622002>
- Roldán, S. M., y Holland, C. (2010). Educación especial e inclusión: aportaciones desde la investigación. *Revista Educación y Pedagogía*, 22(56), 31-43. [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2010/202099/eduped\\_a2010v22n56p31.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2010/202099/eduped_a2010v22n56p31.pdf)
- Yañez, R. A., Hurtado-Almonacid, J., Olivares-Arancibia, J., Cortés-Roco, G., Gudenschwager, K., Añasco-Rodríguez, P., Trigo-Alvarez, J., y Muñoz-Rojas, C. (2023). Efectos de los juegos didácticos en la clase de Educación Física en el logro de aprendizaje transversal sobre hábitos de higiene escolar en estudiantes de 6 y 7 años. *Retos*, 49, 237–244. <https://doi-org.cuarzo.unizar.es:9443/10.47197/retos.v49.97764>
- Zaragozá, M., Echegoyen, Y., y Martín, A. (2023). Creativity in boys and girls with autism spectrum disorder (ASD) and attention and/or hyperactivity disorder (ADHD). *REMIE–Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 13(2), 116-142. <https://doi.org/10.17583/remie.11143>

## 7. ANEXOS

### ANEXO 1 - Inserción curricular de las sesiones

De acuerdo a lo dispuesto en la ORDEN ECD/853/2022 del 13 de junio del Gobierno de Aragón, las actividades diseñadas tendrán como referencia las tres áreas de conocimiento y sus respectivos elementos curriculares que las componen. A continuación se especifican los elementos curriculares, del segundo ciclo de Educación Infantil, para cada una de las sesiones programadas:

**Tabla 10**

*Actividad 1. Elaboración propia*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
1	1	“En mi día a día”.
Aula	Lugar	Tiempo
2º EI	Aula de referencia.	40 minutos.
Materiales empleados	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dados grandes.</li> <li>- Imágenes de espacios cotidianos.</li> <li>- Tarjetas de distintos comportamientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente de referencia.</li> </ul>
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la reflexión en el alumnado.</li> <li>- Potenciar hábitos correctos en los distintos lugares.</li> <li>- Aumentar el vocabulario.</li> <li>- Potenciar el intercambio de opiniones a través del lenguaje oral.</li> </ul>	
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística (CCL).</li> </ul> <p>Esta competencia implica el desarrollo del lenguaje oral como vehículo de transmisión de conocimientos y de intercambio de opiniones. Por ello, se verá reflejada en la actividad mediante la escucha atenta por parte del alumnado, el respeto por el turno de palabra y los intercambios lingüísticos con sus iguales y con la docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia ciudadana (CC).</li> </ul>	

	<p>La siguiente competencia implica el desarrollo de actitudes de respeto por parte del alumnado hacia ellos mismos, la docente y el entorno en el que se encuentra. Se llevará a cabo mediante la promoción de valores como el respeto y el buen comportamiento, que les permitan convivir en sociedad mediante la apreciación de los lugares de su entorno más próximo.</p>
<b>Competencias específicas</b>	<p>CA.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</p> <p>DEE.3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.C.3. Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.</li> <li>- DEE.C.5. La localidad como espacio compartido del medio físico y social.</li> <li>- CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> <li>- CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li> </ul>

<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA3.1.2° Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con actitud de respeto, mostrando autoconfianza e iniciativa.</li> <li>- DEE3.1.2° Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, el patrimonio y los espacios compartidos en la localidad, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre estos.</li> <li>- CRR1.1.2° Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</li> <li>- CRR2.2.2° Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	A lo largo de esta actividad el alumnado que presente necesidades específicas, podrá llevar a cabo esta actividad debido al uso de imágenes y pictogramas. A su vez, en lo que respecta al lenguaje oral, en caso de no poder hacer uso de él el alumnado podrá mostrar su acuerdo o desacuerdo ante las situaciones presentadas mediante el uso de gestos.

**Tabla 11**

*Actividad 2. Elaboración propia.*

<b>Nº Sesión</b>	<b>Nº Actividad</b>	<b>Nombre actividad</b>
1	2	“Nuestras rutinas”
<b>Aula</b>	<b>Lugar</b>	<b>Tiempo</b>
2º EI	Aula de referencia.	30 minutos
<b>Materiales</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>



<b>empleados</b>	- Dominó rutinas.	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar cada una de las rutinas y hábitos mediante el uso de pictogramas.</li> <li>- Potenciar la expresión oral.</li> <li>- Fomentar el uso de nociones temporales.</li> </ul>	
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística (CCL).</li> </ul> <p>Esta competencia implica el desarrollo del lenguaje oral como vehículo de transmisión de conocimientos y de intercambio de opiniones. Por ello, se verá reflejada en la actividad mediante la escucha atenta por parte del alumnado, el respeto por el turno de palabra y los intercambios lingüísticos con sus iguales y con la docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</li> </ul> <p>El alumnado deberá hacer uso de su autonomía, siendo conscientes de sus capacidades y sus limitaciones respecto al desarrollo de la actividad.</p>	
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- CA.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</li> <li>- DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.</li> <li>- CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</li> </ul>	

<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</li> <li>- CA.C.3. Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.</li> <li>- DEE.A.7. El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, antes, después, presente, pasado, futuro.</li> <li>- CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.2.2° Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</li> <li>- CA3.2.2° Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.</li> <li>- DEE1.5.2° Organizar su actividad, ordenando las secuencias, utilizando las nociones temporales básicas y apreciando la duración de intervalos temporales.</li> <li>- CRR 2.2.2° Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	La presente actividad se encuentra adaptada a todo el alumnado y a sus necesidades, debido a que en las fichas del dominó se pueden encontrar pictogramas que permitan comprender los conocimientos de una forma más sencilla. Asimismo, estas se pueden utilizar para que el alumnado que presenta TEA, indique si realiza estos hábitos o no.

**Tabla 12**

*Actividad 3. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
2	3	“Yo también soy diferente”
Aula	Lugar	Tiempo
2º EI	Biblioteca.	40 minutos.
Materiales empleados	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	- Cuento infantil “Orejas de mariposa”.	- Docente de referencia.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar valores como la empatía y el respeto por las diferencias.</li> <li>- Identificar las actitudes correctas e incorrectas.</li> <li>- Expresar mediante gestos distintas emociones.</li> <li>- Promover la reflexión acerca de las diferentes actitudes mediante el lenguaje oral.</li> </ul>	
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística (CCL).</li> </ul> <p>Esta competencia implica el desarrollo del lenguaje oral como vehículo de transmisión de conocimientos y de intercambio de opiniones. Por ello, se verá reflejada en la actividad mediante la escucha atenta por parte del alumnado, el respeto por el turno de palabra y los intercambios lingüísticos con sus iguales y con la docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</li> </ul> <p>El alumnado deberá hacer uso de su autonomía, siendo conscientes de sus capacidades y sus limitaciones respecto al desarrollo de la actividad. Además, serán capaces de identificar y expresar distintas emociones.</p>	
Competencias específicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</li> <li>- CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</li> </ul>
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.</li> <li>- CA.A.3. Identificación y respeto de las diferencias.</li> <li>- CA.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.</li> <li>- CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA2.1.2° Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</li> <li>- CA4.3.2° Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad y la igualdad de género.</li> <li>- CRR1.1.2° Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	Esta actividad responde a las necesidades presentadas por el alumnado, ya que contiene multitud de imágenes respecto a la lectura. Además, la expresión e identificación de las emociones y sentimientos no requiere el uso de la comunicación verbal. Para atender aspectos socioemocionales y que el alumnado con TEA comprenda más fácilmente estos aspectos, se utilizará la silueta de una cara en las que el alumnado deberá colocar los

	diferentes rasgos para mostrar la emoción que se desea. Estos elementos serán manipulativos y atractivos con el objetivo de que el alumnado pueda manejarlos perfectamente.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabla 13**

*Actividad 4. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
3	4	“¿Quién soy?”
Aula	Lugar	Tiempo
2º EI	Aula de referencia.	40 minutos.
<b>Materiales empleados</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	- Tarjetas con las fotografías del alumnado. - Banda para la cabeza. - Tablero con las fotografías.	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer las diferentes características del alumnado.</li> <li>- Potenciar el uso del lenguaje oral y la comprensión del mismo.</li> <li>- Utilizar el razonamiento lógico para realizar las preguntas.</li> <li>- Ejercitar la memoria a corto plazo.</li> </ul>	
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística (CCL). Esta competencia implica el desarrollo del lenguaje oral como vehículo de transmisión de conocimientos y de intercambio de opiniones. Por ello, se verá reflejada en la actividad mediante la escucha atenta por parte del alumnado, el respeto por el turno de palabra y los intercambios lingüísticos con sus iguales y con la docente.</li> <li>- Competencia Emprendedora (CE). Esta competencia implica el uso de la creatividad a través el juego. El alumnado deberá utilizar su curiosidad e imaginación para resolver la actividad, así como empleará el uso de estrategias para adivinar el</li> </ul>	

	compañero al que se refiere.
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</li> <li>- CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</li> <li>- CRR.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.</li> </ul>
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.1. Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.</li> <li>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</li> <li>- CRR.B.1. Repertorio lingüístico individual.</li> <li>- CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.4.2° Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</li> <li>- CRR1.1.2° Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CRR 2.2.2° Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás</li> <li>- CRR.3.3.2° Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	En el caso del alumnado que presenta TEA, cuando le toque realizar las preguntas, podrá elegir un compañero o compañera que le ayude a formular las mismas. A su vez, debido a la forma de realizar el juego mediante imágenes del alumnado, será mucho más sencillo puesto que son personas que conoce de su día a día. Para facilitar la realización de la actividad del alumnado TEA, se utilizarán diferentes pictogramas en los que se presenten los rasgos físicos y sus características. Además, se les realizarán feedbacks positivos con el fin de aumentar su seguridad y autoestima.

**Tabla 14**

*Actividad 5. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
4	5	“Adivina el sonido y el gesto”
Aula	Lugar	Tiempo
2º EI	Aula de referencia.	40 minutos.
<b>Materiales empleados</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	- Juego “adivina qué es” Ver en el anexo 2.	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar el uso del lenguaje verbal y no verbal.</li> <li>- Respetar los turnos de palabra.</li> <li>- Promover la seguridad personal durante la participación.</li> </ul>	

	- Aumentar el repertorio lingüístico.
<b>Competencias clave</b>	<p>- Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p> <p>Esta competencia implica el desarrollo del lenguaje oral como vehículo de transmisión de conocimientos y de intercambio de opiniones. Además, estará desarrollada en la actividad como la escucha atenta a los compañeros, el respeto por el turno de la palabra y el desarrollo del lenguaje con sus iguales y con la docente.</p> <p>- Competencia Emprendedora (CE).</p> <p>Esta competencia implica el uso de la creatividad a través el juego. El alumnado deberá utilizar su curiosidad e imaginación para resolver la actividad, así como empleará el uso de diferentes herramientas para representar cada carta.</p>
<b>Competencias específicas</b>	<p>- CA.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.</p> <p>- CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>- CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizaje</p>
<b>Saberes básicos</b>	<p>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</p> <p>- CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.</p> <p>- CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia</p> <p>- CRR.B.1. Repertorio lingüístico individual.</p>



	- CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.2.2° Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa</li> <li>- CA1.4.2° Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</li> <li>- CRR1.1.2° Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</li> <li>- CRR.2.1.2° Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</li> <li>- CRR.3.3.2° Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	La presente actividad se encuentra adaptada a las necesidades específicas que pueda presentar el alumnado, debido a que es un elemento muy visual y atractivo para el alumnado, así como permite expresarse de forma no verbal. Tras adivinar cada uno de estos gestos o sonidos, la docente les realizará comentarios positivos al respecto.

**Tabla 15**

*Actividad 6. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
5	6	“Busca y encuentra”.
Aula	Lugar	Tiempo

2° EI	Aula de referencia.	40 minutos.
<b>Materiales empleados</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	- Juego “Busca y encuentra”. Ver en el anexo 2.	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar cada uno de los elementos.</li> <li>- Expresar de forma oral el nombre de los mismos.</li> <li>- Reconocer el elemento igual en las dos cartas.</li> <li>- Fomentar la atención, el lenguaje oral y la velocidad de procesamiento.</li> </ul>	
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística (CCL)</li> </ul> <p>Esta competencia implica el desarrollo del lenguaje oral como vehículo de transmisión de conocimientos y de intercambio de opiniones. Además, estará desarrollada en la actividad como la escucha atenta a los compañeros, el respeto por el turno de la palabra y el desarrollo del lenguaje con sus iguales y con la docente.</p>	
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.</li> <li>- CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</li> <li>- CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de</li> </ul>	

	ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las</li> <li>- DEE.A.2. Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación</li> <li>- CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> <li>- CRR.B.1. Repertorio lingüístico individual.</li> <li>- CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales</li> <li>- DEE1.1.2º Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</li> <li>- CRR1.1.2º Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</li> <li>- CRR.3.3.2º Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	En esta actividad, el alumnado con necesidades, presentará apoyos debido a la presencia de las imágenes y de la formación de grupos, en el que se podrá respaldar. Además, el alumnado TEA, contará con la ayuda de la docente y en caso de precisarse se buscará apoyo educativo por parte de otros docentes.

Tabla 16

*Actividad 7. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
6	7	“Creamos nuestros propios bolos”
Aula	Lugar	Tiempo
2º EI	Aula de referencia.	40 minutos
<b>Materiales empleados</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botellas de plástico.</li> <li>- Pinceles.</li> <li>- Pintura blanca.</li> <li>- Cinta adhesiva roja.</li> </ul>	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar la coordinación óculo-manual.</li> <li>- Concienciar sobre la importancia de reutilizar objetos del día a día.</li> <li>- Fomentar el trabajo en equipo.</li> </ul>	
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia ciudadana (CC).</li> </ul> <p>El alumnado realizará sus bolos caseros, mediante el uso de material reciclado, por lo que se potenciará la concienciación de la importancia de reciclar y el potencial que presenta cualquier objetivo de la vida cotidiana.</p>	
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- DEE.3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</li> <li>- CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de</li> </ul>	

	ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.8. Progresiva autonomía en la realización de tareas.</li> <li>- DEE.C.2. Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural y en el cambio.</li> <li>- CRR.G.3. Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.3.2° Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</li> <li>- DEE3.1.2° Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, el patrimonio y los espacios compartidos en la localidad, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre estos.</li> <li>- CRR.3.4.2° Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	Para llevar a cabo esta actividad, el alumnado será distribuido en pequeños grupos, con el objetivo de que mantengan una interacción entre ellos y puedan ayudarse en situaciones necesarias.

**Tabla 17**

*Actividad 8. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
6	8	“Aprendiendo con los bolos”.

Aula	Lugar	Tiempo
2° EI	Aula de referencia.	40 minutos.
<b>Materiales empleados</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolos caseros.</li> <li>- Pelota.</li> <li>- Tablón para el recuento.</li> </ul> Ver en el anexo 2.	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el número de bolos tirado.</li> <li>- Potenciar la motricidad gruesa.</li> <li>- Desarrollar la coordinación óculo-manual al tirar la pelota.</li> <li>- Fomentar el cálculo y la descomposición de un número.</li> </ul>	
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)</li> </ul> El alumnado se inicia en las destrezas lógico-matemáticas mediante el juego y la experimentación, desarrollando habilidades básicas acerca de los números. A su vez, se promueve mediante la actividad la comprensión de la información de una forma mucho más manipulativa.	
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una</li> </ul>	
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</li> <li>- DEE.A.3. Cuantificadores básicos contextualizados.</li> <li>- DEE.A.4. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.</li> </ul>	

<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.1.2° Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</li> <li>- CA1.4.2° Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</li> <li>- DEE1.2.2° Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	Para llevar a cabo esta actividad, el alumnado se situará en pequeños grupos, lo que ayudará al alumnado que presente necesidades específicas. Además, a través del juego y de los materiales visuales y manipulativos, se responderá de forma más adecuada a estas características.

**Tabla 18**

*Actividad 9. Elaboración propia.*

Nº Sesión	Nº Actividad	Nombre actividad
7	9	“Simón dice”.
Aula	Lugar	Tiempo
2º EI	Aula de referencia.	30-40 minutos.
Materiales empleados	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	- Pictogramas.	- Docente de referencia.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la conciencia corporal.</li> <li>- Potenciar las nociones espaciales respecto a su cuerpo.</li> <li>- Fomentar la atención y la escucha activa.</li> <li>- Ejercitar la psicomotricidad fina y gruesa.</li> </ul>	
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia emprendedora (CE).</li> </ul> <p>Esta competencia implica el uso de la creatividad a través el juego. El</p>	

	<p>alumnado deberá utilizar su curiosidad e imaginación para realizar la actividad.</p>
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</li> <li>- DEE1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.</li> </ul>
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.5. El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos.</li> <li>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</li> <li>- DEE.A.6. Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.1.2º Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</li> <li>- CA4.1.2º Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</li> <li>- DEE1.3.2º Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</li> </ul>



<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	A lo largo de la realización de esta actividad, se utilizarán apoyos visuales mediante el uso de pictogramas, con el fin de facilitar el juego.

**Tabla 19***Actividad 10. Elaboración propia.*

<b>Nº Sesión</b>	<b>Nº Actividad</b>	<b>Nombre actividad</b>
8	10	“El pañuelo de colores”
<b>Aula</b>	<b>Lugar</b>	<b>Tiempo</b>
2º EI	Aula de referencia.	30-40 minutos.
<b>Materiales empleados</b>	<i>Fungible</i>	<i>Humano</i>
	- Pañuelos de colores. - Petos de colores.	- Docente de referencia.
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar la psicomotricidad gruesa.</li> <li>- Estimular la atención.</li> <li>- Fomentar el trabajo en equipo.</li> </ul>	
<b>Competencias clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</li> </ul> <p>El alumnado deberá hacer uso de su autonomía, siendo conscientes de sus capacidades y sus limitaciones respecto al desarrollo de la actividad. Además, deberán desarrollar el apoyo grupal y la cooperación entre los mismos, para conseguir su objetivo.</p>	
<b>Competencias específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.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.</li> <li>- DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración,</li> </ul>	

	la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas.
<b>Saberes básicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA.A.5. El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos.</li> <li>- CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas.</li> <li>- DEE.A.6. Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CA1.1.2° Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</li> <li>- CA1.4.2° Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</li> <li>- DEE1.3.2° Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	Observación.
<b>Atención a la Diversidad</b>	Mediante el uso de los petos de colores y de los pañuelos, la actividad será mucho más atractiva y visual para el alumnado con TEA. Además, la distribución en gran grupo le permitirá socializar y apoyarse en sus compañeros.

## ANEXO 2 - Recursos e imágenes

- Actividad 5 - “Adivina el sonido y el gesto”

### Figura 1

*Material actividad 5. Elaboración propia*



- Actividad 6 - “Busca y encuentra”

**Figura 2**

*Material actividad 6. Elaboración propia.*



- Actividad 8 - “Aprendiendo con los bolos”

**Figura 3**

*Material actividad 8. Elaboración propia.*



