

# PROGRAMA ESPECÍFICO: DESARROLLO COGNITIVO-Funciones ejecutivas

OBJETIVOS	INDICADORES	CONTENIDOS
1. Mejorar la atención sostenida	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. Mantiene la atención en una tarea breve (2-3 min)</li><li>1.2. Reduce distracciones externas con apoyo.</li><li>1.3. Completa una tarea hasta el final.</li><li>1.4. Reconoce el momento de inicio y fin de una tarea.</li><li>1.5. Repite la consigna con ayuda.</li><li>1.6. Mantiene contacto ocular en la tarea.</li></ul>	Estrategias para centrar la atención, uso de rutinas, juegos guiados.
2. Favorecer la atención selectiva.	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Señala un estímulo entre distractores.</li><li>2.2. Reconoce sonidos específicos entre varios.</li><li>2.3. Diferencia figuras iguales /diferentes.</li><li>2.4. Elimina estímulos irrelevantes con apoyo.</li><li>2.5. Identifica la consigna correcta entre dos opciones.</li></ul>	Identificación de estímulos relevantes, discriminación auditiva y visual.
3. Estimular la atención alternante.	<ul style="list-style-type: none"><li>3.1. Cambia entre dos tareas con ayuda.</li><li>3.2. Retoma la actividad inicial tras otras intermedia.</li><li>3.3. Realiza juegos que implican cambios de rol.</li><li>3.4. Cambia de estrategias cuando se lo indica el adulto.</li><li>3.5. Mantiene el ritmo en juegos con cambio de normas.</li></ul>	Flexibilidad atencional, cambios de foco entre actividades.
4. Desarrollar la memoria de trabajo	<ul style="list-style-type: none"><li>4.1. Recuerda 2-3 consignas sencillas.</li><li>4.2. Reproduce secuencias de sonidos o gestos.</li><li>4.3. Retiene imágenes de una serie breve.</li><li>4.4. Utiliza la memoria para resolver un puzzle.</li><li>4.5. Relaciona estímulos-consecuencia en una tarea.</li><li>4.6. Recuerda qué material necesita en una tarea.</li></ul>	Relación activa de información, secuencias, consignas múltiples.

5. Favorecer el control inhibitorio

- 5.1. Espera su turno en un juego.
- 5.2. Detiene la acción cuando se le dice “parar-stop”.
- 5.3. Inhibe la respuesta impulsiva en juegos con normas
- 5.4. Usa frases de autocontrol con apoyos (“esperar, tranquilo...”
- 5.5. Reduce conductas impulsivas con apoyo visual.

Autocontrol, espera, respeto de turnos, normas básicas de conductas.

6. Potenciar la flexibilidad cognitiva.

- 6.1. Acepta cambios en la rutina con apoyos.
- 6.2. Cambia de estrategias cuando una no funciona.
- 6.3. Responde a una misma consigna presentada de manera diferente.
- 6.4. Usa distintos materiales para la misma tarea.
- 6.5. Propone alternativas con ayuda.

Adaptación a cambios, pensamiento flexibles, estrategias diversas.

7. Iniciar la planificación y organización de la acción

- 7.1. Elige el material adecuado antes de empezar.
- 7.2. Anticipa un paso de la tarea.
- 7.3. Comprende pictogramas de secuencia.
- 7.4. Ordena 2-3 pasos en orden correcto.
- 7.5. Con ayuda, revisa si la tarea está completa.
- 7.6. Utilizar apoyos visuales para planificar.

Planificación en pasos, uso de apoyos visuales, secuencias temporales.

8. Desarrollar la resolución de problemas sencillos.

- 8.1. Elige entre dos opciones para conseguir un objetivo.
- 8.2. Busca soluciones ante un obstáculo simple.
- 8.3. Aplica estrategias de ensayo-error.
- 8.4. Completa puzzles de 2-4 piezas.
- 8.5. Utiliza objetos de forma funcional.

Estrategias de resolución, pensamiento lógico, ensayo-error guiado.

## ACTIVIDADES

- **Atención sostenida:** juegos de encajar piezas, colorear, buscar diferencias, escuchar cuentos cortos...
- **Atención selectiva:** juego de “veo-veo” con objetos o pictogramas, buscar un sonido entre varios instrumentos...
- **Atención alternante:** juegos de “palma-pie”, actividades de clasificar por color y luego por forma.
- **Memoria de trabajo:** repetir secuencias de palmadas, juegos de imitación motriz, recordar 2-3 acciones...
- **Planificación:** ordenar imágenes de rutinas (lavarse las manos, dientes...) preparar la mochila, el desayuno...
- **Control inhibitorio:** semáforo rojo-verde, dinámicas de “parar y seguir con música”.
- **Flexibilidad cognitiva:** cambiar reglas en juegos de clasificación, dramatizar roles diferentes en un cuento, usar objetos con funciones distintas (EJ: una caja como un coche...)

## ORGANIZACIÓN

- **Agrupamientos (2 modalidades):** gran grupo en el AO (actividades inclusivas y globales que favorezcan la estimulación en contextos naturales de aprendizaje) y pequeño grupo AAI (actividades más individualizadas y ajustadas a necesidades específicas, garantizando más atención y apoyo).
- **Espacios:** **AO** (actividades de tipo lúdico, cooperativo y de integración) y **AAI** (espacio tranquilo, estructurado y con menor nivel de estímulos externos, facilita el trabajo de la atención, memoria de trabajo y control inhibitorio).
- **Tiempos:** las sesiones tienen una duración de 45´ distribuidas en **2-3 sesiones semanales**.
- **Coordinación entre profesionales:** **Tutor/a** (facilitará la integración de los objetivos del programa en las rutinas y actividades diarias), **PT** (planificación, diseño y aplicación de las sesiones específicas, elaboración de materiales adaptados). **AL** (actividades que requieran apoyo en la comunicación y estimulación del lenguaje). **Orientador y familias** (comunicación periódica para revisar avances, reforzar estrategias en casa y garantizar la generalización).

## MATERIALES-RECURSOS

- **Recursos visuales y de apoyo estructurado:** pictogramas y tarjetas visuales (ARASSAC, tarjetas para rutinas, secuencias y anticipación de tareas). Paneles de secuencias (lavarse las manos, vestirse (trabajar la planificación y organización). Semáforo de autocontrol: verde= actúo, amarillo=pienso, rojo= me detengo (Entrenar el control inhibitorio). Lista de verificación (checklists) visuales con 2-3 pasos (favorecer memoria de trabajo y autorregulación).
- **Juegos de mesa y manipulativos adaptados:** Juegos de turnos y control de impulsos (Jenga, Uno junior, Juego de la Oca, Lince infantil), Juegos de memoria (Memory de imágenes, cartas doble...), Juegos de clasificación y seriación (bloques lógicos, torres de encajes, ositos de colores), puzzles progresivos, dominó e imágenes asociadas.
- **Recursos digitales interactivos:** Lumosity Kids, NeuroNation Junior, Buho Boo, Kokoroko Kids, GCompris. Cuentos interactivos digitales
- **Recursos corporales y psicomotrices:** circuitos motores con consignas cambiantes (aros, picas, ladrillos), juegos de movimiento con normas (Estatuas, semáforos, Simón dice...)
- **Material fungible:** cartulinas, rotuladores y gomets para actividades de seriación, clasificación y planificación. Dibujos incompletos para completar con creatividad. Cajas y sobres con objetos sorpresas.
- **Recursos de apoyo emocional y social:** muñecos y marionetas para dramatizar situaciones de autocontrol y resolución de problemas. Cuentos específicos: *“Cuando estoy enfadado”* *“Un puñado de botones”*.

# RÚBRICA DE EVALUACIÓN



CRITERIO	NIVEL 1. INICIAL	NIVEL 2. En proceso	NIVEL 3. Adecuado	NIVEL 4. Avanzado
Atención sostenida	Apenas logra mantener la atención más de unos segundos incluso con ayuda.	Mantiene la atención por cortos periodos (1-2 min) con apoyos constantes.	Mantiene la atención en la actividad (3-5 min) con algunos recordatorios.	Mantiene la atención de manera autónoma y estable durante la tarea completa.
Atención selectiva	No discrimina estímulos relevantes entre distractores.	Identifica el estímulo correcto con apoyo visual/verbal frecuente.	Selecciona estímulos relevantes en la mayoría de las ocasiones, con poca ayuda.	Identifica estímulos relevantes de forma autónoma y sistemática.
Atención alternante	Tiene grandes dificultades para cambiar entre tareas o consignas.	Cambia de tarea con ayuda explícita y tras tiempo de espera.	Alterna entre tareas sencillas con recordatorios puntuales.	cambia de tarea de forma fluida y rápida, sin necesitar apoyos.
Memoria de trabajo	No logra recordar consignas ni secuencias simples.	Retiene 1-2 consignas con ayuda visual-verbal.	Recuerda 2-3 pasos o secuencias cortas con poco apoyo.	Retiene y ejecuta 3 o más pasos de manera autónoma.
Atención sostenida	Responde de forma impulsiva sin atender a normas.	Inhibe la respuesta en algunas ocasiones con apoyos externos.	Regula la impulsividad en la mayoría de las actividades con autorrecordatorios.	Controla sus impulsos de manera autónoma y respeta las normas del juego.
Atención sostenida	Se bloquea ante cambios de rutina o de estrategias.	Acepta cambios con ayuda y preparación previa.	Se adapta a cambios de actividades o reglas con poco apoyo.	Muestra iniciativa para adaptarse y proponer alternativas creativas.
Atención sostenida	No anticipa pasos ni selecciona materiales adecuados.	Anticipa parcialmente la tarea con ayuda visual.	Ordena pasos sencillos y prepara materiales con mínima ayuda.	Planifica y organiza la tarea de manera autónoma, revisando el resultado.