

# **APORTACIONES DEL JUEGO A NIVEL COGNITIVO, EMOCIONAL, RELACIONAL Y CONDUCTUAL EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS CON TDAH EN LA ASOCIACIÓN APANDAH**



Trabajo Fin de Máster presentado en la  
Facultad de Ciencias Jurídicas de Tarragona  
Universitat Rovira i Virgili

Autora: Victoria María Escobar González

Tutora: Ramona Torrens Bonet

Fecha de presentación: 12 de junio de 2022

## ÍNDICE

1. Objeto De Estudio .....	4
2. Breve Contextualización.....	6
3. Marco Teórico .....	9
3.1 Infancia y TDAH.....	9
3.1.1 <i>Tercera Infancia: 10 a 12 Años</i> .....	9
3.1.2 <i>Trastorno por Déficit de Atención Con o Sin Hiperactividad (TDAH)</i> .....	10
3.2 Antecedentes Del Juego .....	12
3.2.1 <i>Aproximación Histórica a Los Diferentes Conceptos De Juego</i> .....	12
3.2.2 <i>Teorías del Siglo XX Sobre El Juego</i> .....	13
3.3 El Juego En La Tercera Infancia.....	15
3.3.1 <i>El Juego Como Metodología De Aprendizaje e Intervención</i> .....	15
3.3.2 <i>Importancia Del Juego En La Tercera Infancia</i> .....	17
3.3.3 <i>El Juego y Su Relación Con El Desarrollo Del Niño De 10 a 12 Años</i> ....	18
3.3.4 <i>La Importancia De Jugar En Familia</i> .....	19
3.3.5 <i>Tipos De Juego Según La Fase Evolutiva Del Menor</i> .....	19
3.3.6 <i>Beneficios Del Juego En La Infancia</i> .....	20
3.4 TDAH y Juego.....	21
3.5 Marco Normativo De Referencia.....	23
4. Objetivos .....	25
4.1 Objetivo General.....	25
4.2 Objetivos Específicos.....	25
5. Planteamiento Metodológico .....	26
5.1 Hipótesis .....	26
5.2 Metodología.....	26
5.3 Sujetos de estudio.....	26
5.4 Muestra .....	26
5.5 Variables .....	29
5.6 Técnicas De Investigación .....	30
5.7 Consideraciones Éticas .....	31
5.8 Posible Impacto Social .....	31
6. Resultados.....	34
6.1 Tipos De Juegos Utilizados.....	34
6.2 Habilidades En Los Juegos .....	36

6.2.1	<i>Cognitivas</i> .....	36
6.2.2	<i>Emocionales</i> .....	38
6.2.3	<i>Relacionales</i> .....	41
6.2.4	<i>Conductuales</i> .....	43
6.3	Profesional y Juego .....	45
6.3.1	<i>Conductas De Los Menores</i> .....	45
6.3.2	<i>Valor Del Juego</i> .....	47
6.4	Familia y Juego .....	48
6.4.1	<i>Importancia y Competencias Que Aporta El Juego</i> .....	48
6.4.2	<i>Incorporación Dinámica Familiar</i> .....	49
7.	Plan De Trabajo .....	51
8.	Conclusiones .....	53
9.	Referencias .....	55
10.	Anexos .....	61
	Anexo I: Ficha técnica juegos .....	61
	Anexo II: Ficha de observación .....	62
	Anexo III: Cuestionario familias adaptado .....	63
	Anexo IV: Guion entrevista profesionales .....	64
	Anexo V: Actividad socioeducativa .....	65
	Anexo VI: Ficha recogida datos emociones .....	66
	Anexo VII: Consentimiento informado .....	67
	Anexo VIII: Ficha técnica juegos .....	68

## 1. Objeto De Estudio

El objeto de estudio de esta investigación es conocer las aportaciones del juego en el desarrollo de niñas/os de 10 a 12 años con déficit de atención con o sin hiperactividad en el ámbito cognitivo, emocional, relacional y conductual en la Asociación de Padres y Madres de niños afectados por Déficit de Atención con o sin hiperactividad [Apandah] de Albacete.

Las manifestaciones de dicho trastorno varían según la etapa de desarrollo del menor, aunque la mayor atención ocurre entre los 6 y 9 años, momento en que las características del TDAH empiezan a afectar de manera negativa en el funcionamiento diario de los niños (Rusca-Jordán y Cortez-Vergara, 2020).

El juego es un instrumento utilizado por los niños para desarrollarse permitiéndoles realizar su yo, desplegando su personalidad (Claparède, 1932) y fomentando la expresión de sus emociones e intereses.

“El juego desempeña un importante papel en el desarrollo integral de los niños, debido a que este los dispone a aprender de una forma divertida al valerse de una característica propia de los niños como es el deseo de jugar. De este modo, unido a la enseñanza, permite obtener un instrumento eficaz para fijar el conocimiento” (Milena, A. y Viviana, Y., 2021, pág. 5).

El juego es una forma de hacer partícipes a los niños como miembros activos de pleno derecho (Asociación Sociocultural Grupo 5 Cuenca, 2021) ya que los convierte en los dueños de la actividad dándoles espacio para tomar decisiones.

Durante la infancia se consideran normativos ciertos patrones asociados a la edad de desarrollo de los menores. En ocasiones, los menores se alejan de esos patrones desarrollando conductas que se consideran problemáticas (García, M.V, 2018).

No todas las conductas problemáticas llevan asociado un trastorno, en ocasiones, se trata de una desadaptación que hay que corregir.

La importancia del juego y la significación del TDAH en menores de dichas edades han sido los motivos por los que realizar un estudio en profundidad con el fin de conocer las aportaciones del juego en los diferentes ámbitos en niñas/os afectados por TDAH.

## 2. Breve Contextualización

La palabra juego proviene del latín “locus” que significa diversión. El juego se remonta a épocas antiguas dónde los juguetes eran elementos propios de la naturaleza. Delgado (2011) afirma que el juego está presente desde los orígenes de la humanidad, es decir, no existe ninguna sociedad en la que el juego no esté presente en mayor o menor medida.

Platón y Aristóteles ya le daban importancia y animaban a los padres a dar juguetes a sus hijos para fomentar sus mentes (Chamorro, 2017).

El juego es una actividad fundamental del niño para un desarrollo adecuado siempre y cuando haya tiempo y espacio suficiente y se adapte a su edad y necesidades (Gutiérrez, Bartolomé y Hernán, 1997). Debe estar presente en el día a día en la vida de los niños, ya que como bien dice Do-Nasamiento-Andre (2015), los niños, por medio del juego y del jugar pueden crear, desarrollarse y vivir. Además, añade que “el niño, desde una edad muy temprana, utilizando la realidad exterior como si fuera un juguete, va adquiriendo nuevos conceptos y aprendizajes” (pág. 21).

El juego permite que el niño vaya descubriendo y conociendo el placer de las cosas, exprese sus sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, solución de problemas, al desarrollo del lenguaje y de sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales.

Su transcendencia es mucho mayor ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros y desarrollan sus personalidades (Montañés et al, 2000).

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (pág. 128).

El juego ha estado presente a lo largo de la historia con un carácter universal, lo que hace afirmar que es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor,

afectivo y social de los más pequeños, pero no siempre se ha entendido igual. De esta manera la Real Academia Española (R.A.E, 2010) define al juego como “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Como se ha comentado anteriormente, a través del juego se les transmiten normas de conducta y valores importantes en el día a día de cualquier persona provocando las mismas bases para todos (educación). Ahí pueden aparecer los problemas de conducta, caracterizados por una variedad de comportamientos antisociales que hacen entender que el menor está desarrollando actitudes no acordes a los patrones establecidos.

Félix Amaro y Mariemma Saiz (2009) afirman que los problemas de conducta presentan un patrón repetitivo y persistente de comportamiento caracterizado por la violación sistemática de los derechos y el incumplimiento de las normas sociales propias de la edad.

Estos problemas son cada vez más comunes en la infancia provocando un aumento de la preocupación por parte de profesionales del ámbito social, educativo y psicológico ante la necesidad de hacer conscientes a los padres.

La ciudad de Albacete cuenta con un total de 12.213 niños de 10 a 12 años distribuidos de esta manera: 4.066 (10 años), 4.056 (11 años) y 4.091 (12 años) (Instituto Nacional de Estadística, INE, 2021).

La investigación se centra en la asociación Apandah en Albacete. Asociación que atiende a más de 320 personas afectadas de manera directa e indirecta entre menores, progenitores y sistema educativo. Única asociación de la provincia que atiende esta problemática por ello cuenta con sede en Villarrobledo, La Roda y Albacete ciudad.

El déficit de atención con o sin hiperactividad es un trastorno que afecta al desarrollo personal y social del menor dificultando su día a día. Desde la asociación Apandah se pretende que este trastorno sea sólo una característica del menor, informando y sensibilizando a la población y trabajando porque el diagnóstico de estos

menores se adecue a sus déficits. Ponen en marcha estrategias para atenuar los problemas típicos que le acarree este trastorno en la vida diaria del menor (Apandah, 2022).

Para concluir, el juego es una actividad fundamental durante toda la vida que cambia según el proceso evolutivo de los niños. Ayuda a que crezcan, conozcan y maduren. Es su modo de aprender, de expresar sus vivencias emocionales, practicar roles sociales y desarrollar habilidades. Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje e intervención provocará una educación más participativa (Herrera, 2016) consiguiendo así cambios en la metodología, solucionando problemas de aprendizaje y conductas, contribuyendo al desarrollo psicomotriz de los niños y a su inteligencia emocional.

### 3. Marco Teórico

#### 3.1 Infancia y TDAH

##### 3.1.1 *Tercera Infancia: 10 a 12 Años*

La tercera infancia es aquella etapa entre los 6/7 a los 11/12 años también denominada como “años escolares”. Etapa marcada por la asistencia al colegio representando este el punto central para el desarrollo de las áreas físicas, cognitivas y psicosociales de los niños.

Es una nueva etapa marcada por los cambios y el crecimiento en la que las emociones, relaciones, responsabilidades y aprendizajes van a protagonizar su día a día. Su adaptación a esos cambios y aprendizajes marcará su proceso evolutivo.

Las características en el área cognitiva, emocional, relacional y conductual han sido basadas en el libro “Psicología del desarrollo” de Papalia, Wendkos y Duskin (2009).

El área cognitiva se trata de la etapa de las operaciones concretas donde los menores son menos egocéntricos. Se produce un desarrollo de las habilidades en actividades de razonamiento lógico mejorando la comprensión de conceptos espaciales, causalidad, razonamiento inductivo y deductivo, conservación y números, aunque está limitado al aquí y el ahora.

La maduración cognitiva se produce por el desarrollo moral y ocurre cuando se pasa de la obediencia a la autoridad basada en la justicia y equidad.

En esta área se mejora la función ejecutiva permitiendo unas habilidades de atención, memoria y planificación mejor desarrolladas que en la etapa anterior.

El crecimiento lingüístico se da en la pragmática, aunque el uso de vocabulario, gramática y sintaxis se vuelve más sofisticado.

La velocidad procesante, el control inhibitorio, atención selectiva y la memoria son habilidades que van mejorando con su desarrollo evolutivo.

El área emocional está caracterizada por un control y comprensión de las emociones, sobre todo de las negativas, mucho mejor desarrollado que en la etapa preoperacional.

Su crecimiento emocional está marcado por la reacción de los padres ante esas mismas emociones ya que actúan como referentes de estos.

En el área relacional, la interacción con los iguales produce un desarrollo en la escritura volviéndose una parte muy importante para ellos.

Construir y mantener una relación con su grupo de iguales les ayuda a desarrollar habilidades sociales, ponerse a prueba y adoptar valores. La empatía es uno de los valores que empieza a aumentar a dichas edades.

El sentimiento de pertenecer a un grupo les permite desarrollar su propio autoconcepto siendo cada vez más realista.

En el área conductual, es la prosocial la que aumenta como, por ejemplo, la cooperación o solidaridad.

Se produce la imitación de las conductas de otros, sobre todo, de los padres ya que como se ha comentado anteriormente son su punto de referencia.

Garaigordobil y Maganto (2013, como se citó en Luengo, 2014) afirman que los problemas de conducta son patologías frecuentes en la infancia fruto de interacciones complejas entre el niño y su entorno cambiante.

Se trata de dificultades para acatar las normas, comportamiento desafiantes, agresivos, rabietas,... En ocasiones, se trata de comportamientos transitorios que pueden ser modificables, pero en otros, se está hablando de un deterioro en las relaciones sociales y familiares afectando en mayor intensidad al ámbito escolar dónde pueden aparecer trastornos como el trastorno negativista desafiante o el trastorno disocial, entre otros.

### **3.1.2 Trastorno por Déficit de Atención Con o Sin Hiperactividad (TDAH)**

El trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad, más conocido como TDA o TDAH, es una patología neurobiológica caracterizada por el déficit de

atención, impulsividad, problemas conductuales acompañado o no de una hiperactividad excesiva para la edad del menor dificultando su desarrollo personal.

El niño irá mostrando las características a lo largo de su desarrollo según el contexto o la etapa evolutiva (Rusca-Jordán y Cortez-Vergara, 2020).

Los afectados representan un 5% de la población, lo que representa más de 3.800 afectados en la provincia de Albacete.

El TDAH tiene tres tipos de diagnóstico:

- Niños con déficit de atención
- Niños con hiperactividad
- Niños con déficit de atención e hiperactividad

La hiperactividad provoca dificultades para mantener la atención y concentrarse. El menor no puede controlarlo afectando así al rendimiento académico, creando problemas de adaptación social y aprendizaje.

Las dificultades de los niños afectados por este trastorno van desde actividades cotidianas como olvidarse de hacer los deberes porque no los apuntó en la agenda hasta la baja autoestima, problemas de sueño, problemas emocionales, ...

El diagnóstico de un TDAH lo realiza un profesional de este tema evitando catalogar a los niños como mal educados y otros calificativos que deberían eludirse ya que se está hablando de un diagnóstico clínico (Rusca-Jordán y Cortez-Vergara, 2020).

El niño diagnosticado con TDAH debe tener un plan de tratamiento individualizado con el objetivo de mejorar las manifestaciones del trastorno considerando la perspectiva familiar.

Existe el tratamiento farmacológico y/o psicológico. El tratamiento farmacológico es el uso de medicación estimulante y no está recomendado para menores de seis años mientras que el tratamiento psicológico está basado en la terapia conductual enfocado en las habilidades sociales, resolución de problemas,

autocontrol, escucha activa y manejo de las emociones. Existen otras como el entrenamiento parental, recomendadas cuando el menor tiene menos de 5 años.

## **3.2 Antecedentes Del Juego**

### **3.2.1 Aproximación Histórica a Los Diferentes Conceptos De Juego**

Se va a realizar una aproximación a lo largo de la historia sobre el concepto de juego según diferentes autores que han hablado e investigado sobre dicho tema.

Spencer (1855, como se citó en Rodríguez, 2003) defendió que se trataba de una liberación de energía ya que otras necesidades estaban cubiertas. Esto tuvo muchas críticas debido a que no siempre se juega para canalizar la energía. En 1980, la UNESCO, considera que el juego es reprimido y no reconocido por algunas instituciones educativas.

Es en 1924 con Vygotsky, como se citó en Guevara (2010) cuando se empieza a considerar un instrumento y recurso sociocultural que impulsa el desarrollo mental del niño facilitando sus funciones superiores de entendimiento mientras que Huizinga (1987, como se citó en Guevara, 2010) considera que es una acción libre desarrollada dentro de unos límites temporales y espaciales con reglas acompañada de tensión y alegría.

Zabalza (1987, como se citó en Guevara, 2010) lo definió como un “espacio de juego destinado en la educación que se constituye como una estructura de oportunidades” (pág. 120) y Gross (1989, como se citó en Guevara, 2010) considera que son ejercicios preparatorios para desarrollar funciones necesarias en la vida adulta.

Hasta ahora muchos de ellos coinciden en esa espontaneidad que no es controlada por los niños y que como defiende Ortega Ruiz (1992) el juego es una asimilación de lo real. Así, también, lo define Cagigal (1996, como se citó en Guevara, 2010) coincidiendo con Huizinga en la limitación de espacio y tiempo.

La importancia del juego empieza a quedar reflejada con Montañés et al. (2000) afirmando que está presente en todos los seres humanos relacionándola con la diversión y el descanso.

Thió de Pol, Fusté, Martí, Palou y Masnou (2007) lo definieron como “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (pág. 128) mientras que la R.A.E (2010) habla de una competición sometida a reglas.

Por último, la definición de la UNESCO (2017, como se citó en Giraldo, 2017) habla de que jugar “es la razón de ser de la infancia” pero también “ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”.

Para concluir con todas estas definiciones se considera al juego como una actividad recreativa y educativa dónde no solamente la diversión es el fin. Jugando también se aprende y educa.

### **3.2.2 Teorías del Siglo XX Sobre El Juego**

Hay numerosos autores que han hablado sobre las diferentes teorías del juego en la edad moderna como Gallardo (2018) y Jaimes Jiménez y Ortiz García (2021).

Tras una revisión documental se van a detallar:

#### Teoría autoexpresión de Freud (1905)

Para Freud el juego era la proyección del inconsciente del niño, como un juego simbólico dónde interpretan sus sueños. En un primer momento, pensaba que la finalidad era puramente de satisfacción, pero más tarde, creía que, de alguna manera, expresaban sus necesidades y satisfacciones.

#### Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Este autor definió el juego como una actitud diferente ante la realidad. La interacción que tenía el niño con su medio. Creía que era la faceta más importante en la vida del menor. Para él, las actividades lúdicas eran un reflejo de las necesidades del niño que tendría en un futuro. El componente principal de los juegos era la ficción

dónde el niño tendría el protagonismo que en la vida real se les da a los adultos. La mayor crítica a esta teoría es que no todos los juegos son de ficción.

#### Teoría de Buytendijk (1933)

Definió al juego como la característica principal de la infancia y lo que los diferencia de los adultos. Él decía: "El ser vivo juega porque aún es joven".

#### Teoría de Wallon (1944)

El juego era la actividad eterna del niño gracias a la espontaneidad que les caracteriza. Distinguió entre: juegos de funciones, ficción, adquisición y satisfacción.

#### Teoría de la interpretación del juego para la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Para Piaget el juego era consecuencia de las transformaciones que sufren los niños en sus estructuras intelectuales. Fomenta el establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Se produce una asimilación sobre la acomodación.

Piaget e Inhelder (2007) distinguieron entre: juegos de ejercicios (0-2 años) dónde la necesidad de acción es automática y busca el placer, juegos simbólicos (2-3 y 6-7 años) los objetos representan a otros que no están, juegos de reglas (4-7 años) caracterizado por la lógica inductiva y deductiva, fomentación de hipótesis y utilización de estrategias y juegos de construcción. Estos últimos están presente en todos los estadios evolutivos de los niños y ayudan a las habilidades motoras, coordinación, capacidad de análisis y síntesis,...

#### Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

El juego toma el papel de ser un gozo moral para este autor dónde los niños desempeñan roles. Muestran así su inteligencia, voluntad, carácter, en definitiva, su personalidad.

Es una prueba para afirmar su yo y distinguió entre: juego sin reglas (funcionales, destrucción, desorden, ...) y juegos reglados (imitación, competición, sociales...). Estos últimos se dan a los 7 años y permiten al niño tener un esquema

social, actitudes, situaciones de colaboración y equipo, capacidad para las relaciones interpersonales y fomentar su aprendizaje.

Teoría sociocultural del juego (Kygotsky, 1933 y Elkain, 1980)

El juego se convierte en un proceso de sustitución como una nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia. Determina su conducta ante una actitud ficticia satisfaciendo su deseo. Permite que adquieran lo esencial para la participación social aprendiendo a enfrentarse al mundo adulto. Para este autor es muy importante el juego en los niños porque les da una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas.

Teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Roberts (1964 y 1981)

El juego les transmite valores predominantes en una sociedad concreta. Modela aspectos emocionales y cognoscitivos. Les permite tener un aprendizaje acumulativo para comportarse como adultos y un valor adaptativo (acomodación de la realidad). Les influye el contexto social dónde se encuentre. Distinguió entre: juegos de destreza (recompensa el éxito), de azar (valora las tareas rutinarias) y de estrategia (obediencia en las órdenes).

Teoría ecológica de Bronfenbrenne (1987)

Para Bronfenbrenner el juego es el reflejo del niño, sus conductas básicas. Permite su correcto desarrollo y debe estar inmerso en los criterios educativos.

Para concluir, el juego permite al niño conocer el mundo con las limitaciones y destrezas propias de la edad. Fomenta el funcionamiento de estructuras sociales favoreciendo el proceso de identidad y socialización. Aprende reglas, normas, valores, actitudes y comportamientos logrando una adecuada integración en su comunidad.

### **3.3 El Juego En La Tercera Infancia**

#### ***3.3.1 El Juego Como Metodología De Aprendizaje e Intervención***

Gómez-Martín et. Al (2004) defiende que la inclusión de los agentes pedagógicos en los juegos es esencial para conseguir una plena participación de los niños. Se generaría un espacio dónde se desarrollen personal y socialmente hablando.

Minerva (2007) habla del juego como una nueva metodología para adquirir el aprendizaje. Se está hablando del juego como metodología de aprendizaje e intervención porque permite acoplarlo a los intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje del menor. A través del juego construyen conocimientos y mantienen sus emociones vivas y deja que el profesional conozca al niño y pueda adaptar cualquier intervención a él.

Esta autora habla de que el juego debería tener cierto valor en nuestra sociedad en el momento en el que permite que los niños conozcan sus limitaciones y potencialidades con el fin de lograr una mejor integración, les da la oportunidad de variar y enriquecer experiencias y, por último, conseguir una armonía con el trabajo. Durante mucho tiempo, se ha pensado que el juego solamente se podía dar en el tiempo libre y de ocio de los menores, pero su utilización en la educación formal ha demostrado que permite un adecuado desarrollo de los niños.

El derecho a jugar y al tiempo de ocio está recogido y se entiende como una actividad productiva. Mejoran el aprendizaje ya que atienden sus necesidades e intereses a través de la diversión. Forman cualidades que contribuyen con el desarrollo integral del menor.

Se podría hablar del juego como una metodología de intervención cuando tiene unos objetivos claros y las actividades son las adecuadas para su consecución (Minerva, 2007).

Osornio-Callejas (2016) hablan del juego como una actividad presente desde que son pequeños con los beneficios comentados anteriormente. El juego sigue siendo un medio para seguir aprendiendo y es el medio natural para su desarrollo personal y aprendizaje positivo. Esta autora defiende que “el papel del juego como medio educativo ha obtenido un papel preponderante como recurso que posibilita el desarrollo integral del individuo” (pág. 417).

Se toma el juego como competencia potenciándose la injusticia, violencia, desigualdad, ... y esto debe terminar ya que a través del juego los niños aprenden valores y principios esenciales para su futuro.

Los contextos dónde se desarrolla el juego son de intervención en sí mismos como puede ser la escuela o proyectos socioeducativos externos. En estos últimos, los juegos cooperativos son principalmente los utilizados ya que potencian la no discriminación, favorecen el aprecio recíproco y la compañía en grupo. Favorecer el juego en estos contextos beneficiaría para unos sujetos que se acepten, ayuden, cooperen, contribuyan y generen ambientes solidarios y justos.

Para concluir, utilizar el juego como metodología de aprendizaje e intervención con el diseño y aplicación de estrategias generaría climas de armonía, confianza, respeto y apoyo mutuo. Un desarrollo integral de los niños de 10 a 12 años para crear y mantener una sociedad justa y plena.

### ***3.3.2 Importancia Del Juego En La Tercera Infancia***

Ricardo Jambrina (2002) psicopedagogo coincide con Anderson McNamee (2017), especialista en familia y desarrollo humano del significado tan relevante del juego en las vidas de los niños.

Ambos autores coinciden en que, a través del juego, considerado como un mecanismo agradable y espontáneo, los niños desarrollan destrezas y habilidades sociales y motoras permitiéndoles un desarrollo personal y social.

A nivel más físico, se estimula el cerebro a través de la formación de conexiones en las células nerviosas y desarrollan su lenguaje acorde a la edad.

A nivel más emocional, les permite desarrollar el pensamiento cognitivo, crear vínculos afectivos y duraderos ya que es una oportunidad para la conexión padres e hijos y de los niños con su grupo de iguales consiguiendo enriquecer sus relaciones, aprender a comunicar sus emociones, necesidades y preferencias.

A nivel más personal, aprenden a conocerse a sí mismos, explorar su entorno, fomentar su autoestima e independencia y resolver problemas. Favorece el desarrollo de la imaginación y pensamiento creativo.

A nivel más social, aplican lo aprendido a nuevas situaciones y contextos, practican normas y desarrollan la empatía, solidaridad, cooperación y convivencia democrática permitiendo darle sentido a su lugar en ese contexto.

### **3.3.3 *El Juego y Su Relación Con El Desarrollo Del Niño De 10 a 12 Años***

El juego está presente y es esencial en todas las etapas de la infancia. Los menores aprenden habilidades sociales, emocionales, relacionales y cognitivas.

Sandra Carli (2002, como se citó en Carolina Duek, 2010) habla de la infancia como dos temporalidades. Aquel cuerpo que está en crecimiento y el desarrollo como sujeto de una sociedad. Y aquí, es donde se retoma lo que dijo Vygotsky respecto del desarrollo/aprendizaje y es que este comienza mucho antes que el aprendizaje escolar.

Molina Diaz (2016) defiende la importancia de los juegos cooperativos en niños de 10 a 12 años ya que desarrollan, potencian y mejoran sus estados de ánimos y emociones positivas individuales.

Les ofrece una experiencia humano-social dónde los modos de expresión, razonamiento y argumentación empiezan a manifestarse. La posibilidad de asimilación y acomodación y las capacidades expresivas y de pensamiento se desarrollan.

Garaigordobil (2006) añade, además, la significación de la creatividad en dichos juegos en el ámbito verbal y figurativo permitiendo a los niños conseguir un desarrollo del vocabulario y el lenguaje y la percepción de los objetos y formas.

El juego es parte de la educación, es como esa bisagra de formación dónde se asegura la participación de los menores y el desarrollo de sus potencialidades.

Como conclusión, los niños de 10 a 12 años deben tener presente el juego como una manera de divertirse y aprender. Las habilidades cognitivas, emocionales,

relaciones y conductuales que pueden adquirir a través de este son fundamentales para un correcto desarrollo.

### **3.3.4 La Importancia De Jugar En Familia**

El juego es una actividad de disfrute y goce a través de la que las niñas/os aprenden cosas útiles. Se apropian del mundo que les rodea.

Ruiz de Miguel (1999) defendía que el juego fomenta la autonomía personal definida por conductas de apoyo, afectividad y razonamiento por parte de la familia. Por ello, considera imprescindible una cooperación entre la familia y la escuela respecto al juego ya que les ofrecen a los menores patrones de conducta.

Una investigación sobre ello de López (1982, como se citó en Ruiz de Miguel, 1999) afirmó que, a mayor instrucción de los padres, mayor desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales de los menores.

Está bien que la familia juegue con el niño, pero deben de saber qué juego utilizar adaptado a la etapa en la que se encuentren.

Jugar es una manera de compartir tiempo en familia lo que conlleva una comunicación cercana y fluida y una disminución del estrés del día a día (Abeleira Álvarez, 2005).

A partir de los 9 años, las niñas/os ven a sus progenitores como “compañeros de juego” lo que fomenta la cooperación y la corresponsabilidad familiar.

Finalmente, hay que darle importancia al tiempo compartido y a la calidad de la relación con el menor.

### **3.3.5 Tipos De Juego Según La Fase Evolutiva Del Menor**

Se distinguen cuatro tipos de juegos. Se detalla así:

#### Juego funcional

Se produce entre los 0 y 2 años, lo que se conoce como estadio sensoriomotor. Según Letosa (2005) es la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero. Evoluciona conforme el niño adquiere capacidades.

#### Juego simbólico

Se da de los 2 a los 6 años, es decir, en el estadio preoperacional. Según Papalia y Wendkos (2009), se trata de acciones y representaciones en ausencia del modelo. En un primer momento, el niño juega individual y luego pasa a ser compartido.

#### Juego de reglas

Se encuentra en los 6 y 7 años a los 11-12, lo que se conoce como estadio operacional. Según López (2015) las reglas están presentes en todos los juegos y las entienden como no modificables. Conforme van avanzando y aprendiendo, las reglas las comienzan a poner ellos mismos y entienden que son fruto de los acuerdos tendiendo a organizarse en equipo para conseguir el objetivo final.

#### Juego de construcción

Los autores anteriormente mencionados, así como Piaget y Inhelder (2007) coinciden en que estos están presentes en todo el proceso evolutivo de los menores y que avanzan según la edad.

### **3.3.6 Beneficios Del Juego En La Infancia**

Muñoz y Almonacid (2015) y Anderson-McNamme (2017) hablaron de los diferentes beneficios del juego en los más pequeños.

Los beneficios del juego que se nombran provienen de los autores anteriores pero la clasificación en categorías es propia. Así se ve:

Habilidades emocionales: afecto, comprensión, escucha activa, comunicación y confianza en sí mismos.

Habilidades sociales: toma de decisiones, defensa de sus intereses, trabajo en equipo, expresión de sus puntos de vista, experiencias y frustraciones, resolución de conflictos, creación de roles, comprensión de los roles desarrollados en el ámbito familiar y adaptación a nuevas situaciones.

Habilidades cognitivas: aprendizaje, memorización, percepción de los objetos y el entorno, comprensión del tamaño, formas y textura, comprensión del mundo que les rodea, lenguaje-vocabulario, creatividad-imaginación, razonamiento, inteligencia

emocional, capacidad de recuperación ante un contratiempo e interacción con otros y con su entorno familiar y escolar.

Valores: respeto, igualdad, empatía, perspectiva de género, comportamientos adecuados con el resto y valor a sí mismo.

Hábitos saludables: alimentación y deporte.

### **3.4 TDAH y Juego**

Como se ha ido comentando, el juego es una actividad fundamental para el día a día de los niños. También, para aquellos que cuentan con características especiales como son los niños con TDAH.

Calleja Pérez et al. (2019) considera que el juego es una adaptación metodológica específica para niños con TDAH con el objetivo de impulsar su aprendizaje.

Usar los juegos didácticos para este tipo de situaciones es una estrategia con la que los profesionales buscan innovar en el proceso enseñanza-aprendizaje (instrumento motivacional).

Rompe con la monotonía de los juegos tradicionales estimulando su atención, análisis, síntesis y concentración. Según Montero Herrera (2017), los aprendizajes son más significativos mediante la utilización del juego.

Los beneficios del juego para niños con TDAH se encuentran reflejados en el área sensorial, motriz, cognitivo, comunicativa, afectivo y social (María Guadalupe, 2021) según el tipo de juego utilizado.

González-Calleros, C., Guerrero-García, J. y Navarro-Rangel, Y (2019) plantean que el uso de tecnología puede ser realmente efectiva para el aprendizaje y la productividad que se busca en niños con dicho trastorno. Proporciona la motivación necesaria consiguiendo dirigir y supervisar la actividad y regular sus emociones.

Kim y Bae (2014, como se citó en González-Calleros, C., Guerrero-García, J. y Navarro-Rangel, Y., 2019) realizaron una investigación en la que descubrieron que los juegos serios resultan divertidos y funcionales para niños con TDAH mientras que

Barraza, González y González (2016, como se citó en González-Calleros, C., Guerrero-García, J. y Navarro-Rangel, Y., 2019) usaban este tipo de juegos en la terapia conductual obteniendo mejores resultados que con terapias tradicionales.

Retomando lo que María Guadalupe (2021) defendió sobre los beneficios en función del tipo de juego, Garnica Estrada (2016) habla de diferentes módulos interactivos dónde se puede ver:

Ejercicios para la atención: rompecabezas, completar trazados o resolver laberintos.

Ejercicios para la memoria auditiva y visual: juego del eco, del mensajero y cadena de palabras.

Ejercicios para la coordinación viso motriz: buscar el detalle, clasificar y el laberinto.

Ejercicios para la relajación y control de la impulsividad: el globo y la tortuga.

El Instituto para la Salud del comportamiento en Commack, Nueva York indicó resultados positivos con estos tipos de ejercicios dónde un 80% de los niños redujo la hiperactividad y un 82% mejoró la atención (Garnica Estrada, 2016).

Otros autores como Novo, A. y Campelo, M. (2020) apuestan por juegos cooperativos basados en la psicomotricidad. La psicomotricidad tiene en cuenta el conocimiento, el cuerpo, el movimiento y las emociones de las personas ya que los niños con TDAH presentan inestabilidad postural, psicomotriz, alteraciones en el tono muscular, pérdida de equilibrio y falta de coordinación global.

Los beneficios que presenta incluir esta disciplina en los juegos cooperativos son a nivel cognitivo, social, conductual y motor a través de la cohesión grupal, el fomento del interés, valoración del proceso y mejora de la autoestima.

Para concluir, el juego en niños con TDAH busca la inclusión, orientación de relaciones de ayuda y responsabilidad, comunicación entre iguales y favorecer normas de conductas y comportamiento.

### 3.5 Marco Normativo De Referencia

#### A nivel internacional:

*Declaración de los Derechos del Niño (1959)* en la que se defiende en su artículo 7 que: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho” (párr. 16).

*Convención de los Derechos del Niño (1989)* que reconoce el derecho al juego y actividades recreativas en función de la edad en su artículo 31.

#### A nivel nacional:

*Constitución de 1978*, no hace referencia al derecho al juego de los niños pese a tener un apartado específico de Derechos y Deberes Fundamentales.

*Ley Orgánica 1/1996*, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor dónde en el artículo 3 del Título I llamado “De los derechos y deberes de los menores” se reconoce que los menores gozaran de los derechos recogidos en la Constitución y Tratados Internacionales, especialmente la Convención de Derechos del Niño y demás derechos garantizados en el ordenamiento jurídico mientras que en el artículo 11 se habla de la responsabilidad de las Administraciones Públicas con relación a las necesidades de los menores dónde aparece el juego como una de ellas.

*Ley Orgánica 8/2015*, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y adolescencia dónde se volvió a olvidar el derecho a jugar de los menores. Incomprensible esta omisión dado que se aprobó en 2013 la Observación General nº 17 del Comité de los Derechos del Niño dónde se reconoce la importancia del juego y la recreación en la vida de los niños.

#### A nivel autonómico:

*Ley 5/2014*, de 9 de octubre, de Protección Social y Jurídica de la Infancia y Adolescencia en Castilla-La Mancha dónde se estable el derecho a juego cuando los menores hayan sido internados en un centro sanitario. También, dentro de los

derechos referidos a cultura y ocio se reconoce dándoles responsabilidad de su cumplimiento a las Administraciones Públicas y autoridades competentes.

*Ley 26/2015*, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y adolescencia dónde se recoge el derecho a jugar de los niños como una necesidad (artículo 11) coincidiendo así con la Ley Orgánica 1/1996.

A nivel local:

*Plan Municipal de Infancia en Albacete (2019-2023)* dónde se estable el juego para dos situaciones en concreto: área de igualdad con la finalidad de acabar con el uso sexista de estos y en el área de educación infantil para observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

Conocer las aportaciones del juego en el desarrollo de niñas/os de 10 a 12 años con déficit de atención con o sin hiperactividad en el ámbito cognitivo, emocional, relacional y conductual en la asociación Apandah de Albacete.

### **4.2 Objetivos Específicos**

Saber los tipos de juegos más recurrentes para menores con déficit de atención con o sin hiperactividad.

Analizar los juegos que mejor resultado obtienen a nivel cognitivo, emocional, relacional y conductual en niñas/os con déficit de atención con o sin hiperactividad.

Conocer la aplicación del juego que hacen los profesionales de la intervención social y educativa ante el trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad.

Comprender la perspectiva que tienen las familias con niños afectados por TDA o TDAH de la utilización del juego como herramienta de intervención.

## **5. Planteamiento Metodológico**

### **5.1 Hipótesis**

El juego es fundamental en el desarrollo de las/os niñas/os con TDAH ya que pone en marcha habilidades cognitivas, emocionales, relacionales y conductuales haciendo entender a los niños las reglas como fruto del acuerdo entre los demás evitando así, problemas de conducta y consiguiendo un correcto desarrollo evolutivo.

### **5.2 Metodología**

Este estudio utilizará una metodología cualitativa, entendiendo que se conseguirá información más detallada observando el contexto y sentido social del objeto de estudio y cuantitativa, relacionándola con la dimensión conceptual de la investigación. Ambas metodologías son utilizadas con la finalidad de poder probar la hipótesis anterior.

### **5.3 Sujetos de estudio**

Los sujetos de estudio son:

*Niñas/os* con edades comprendidas entre los 10 y 12 años que presenten déficit de atención con o sin hiperactividad en la ciudad de Albacete y que asistan a la asociación Apandah.

*Padres y madres de las/os niñas/os* con trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad que participen en la asociación Apandah.

*Profesionales de la intervención social y educativa* que trabajan habitualmente este tipo de problemáticas mediante el juego y que pertenecen a la asociación Apandah.

### **5.4 Muestra**

Los sujetos que componen la muestra son usuarios de la asociación Apandah.

La muestra se compone de 20 niñas/os y sus familias, así como 5 profesionales de la intervención social y educativa teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Criterios de selección para las/os niñas/os: Niñas/os con edades comprendidas entre los 10 y 12 años con trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad en la ciudad de Albacete y que acudan a la asociación Apandah.

Criterios de selección para los profesionales: Profesionales de la intervención social y educativa que hayan trabajado directa e indirectamente a través del juego el trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad en la infancia con, al menos, 6 meses de experiencia en la asociación Apandah.

La muestra que finalmente se ha tenido de niñas/os y profesionales es la siguiente:

**Tabla 1***Perfil y datos de los menores*

<b>10 años</b>			
<b>Nombre</b>	<b>Diagnóstico</b>	<b>Medicación</b>	<b>Cuestionario progenitores</b>
Alejandro	TDAH	Sí	Sí, madre
Bernardo	TDAH	Sí	No
Jon	TDA	Sí	No
Bárbara	TDA	No	No
José Juan	TDA + Asperger	No	No
Henry	TDA	No	No
Sergio	TDAH	Sí	No
Jairo	TDAH + Altas capacidades	Sí	Sí, madre
<b>11 años</b>			
Jacinta	TDA	Sí	Sí, madre
Jesús	TDAH	Sí	Sí, ambos
Andrés	TDAH	Sí	Sí, ambos
Mario	TDAH	Sí	Sí, madre
Noelia	TDA	Sí	No
Laura	TDA + Autismo	Sí	No
Amalio	TDA	Sí	No
<b>12 años</b>			
Julián	TDA	No	Sí, madre
Jonas	TDA	Sí	Sí, madre
Raquel	TDA	Sí	Sí, madre
Gael	TDAH	Sí	Sí, madre
Amelia	TDA	No	No

**Tabla 2***Perfil y datos de los profesionales*

<b>Profesional de atención indirecta</b>		
<b>Nombre</b>	<b>Profesión</b>	<b>Años de experiencia en Apandah</b>
1. Estrella	Psicóloga y coordinadora	7 años
<b>Profesional de atención directa</b>		
1. Elisa	Maestra de educación infantil	9 años
2. Carmina	Maestra de educación infantil y psicopedagoga	1 año
3. Cecilia	Maestra de pedagogía terapéutica y psicopedagoga	1 año
4. Layla	Maestra de educación infantil, especializada en orientación e intervención psicopedagógica	7 meses

**5.5 Variables**

La variable independiente de este estudio es el juego mientras que las dependientes serán las conductas, emociones, relaciones y conocimiento de los menores. Además de las variables sociodemográficas (edad, sexo y profesión), se determinaron otras de interés para la consecución de los objetivos del estudio de los siguientes ámbitos:

Tipos de juegos más recurrentes

Juegos con mejores resultados a nivel cognitivo, emocional, relacional y conductual

Emociones de los niños/as con relación al tipo de juego

Familia y juego

Intervención socioeducativa y el juego

## 5.6 Técnicas De Investigación

Para la realización de esta investigación cualitativa, se van a utilizar diversas técnicas en función de los sujetos. Así se ven:

*Observación directa* en la asociación con el objetivo de recoger el tipo de juego utilizado y las habilidades conseguidas con el mismo. Ver ficha técnica en el Anexo I.

*Observación participante* a las/os niñas/os con déficit de atención con o sin hiperactividad con la finalidad de recoger información desde los sentidos, la orientación y las dinámicas en la asociación Apandah a través de la ficha de observación individual (Anexo II). Se realizará al finalizar cada sesión de forma individual durante los meses de febrero, marzo y abril.

*Cuestionario para las familias* creado por María Pilar González (junio, 2017) y adaptado para recoger la importancia del juego en el desarrollo infantil desde el ámbito familiar. Ver en el Anexo III.

*Entrevistas semiestructuradas* (Anexo IV) de elaboración propia para los profesionales entendidas como una conversación que facilita la construcción de relatos.

*Actividad socioeducativa* con el objetivo de conocer las emociones de las/os niñas/os dependiendo del tipo de juego realizado. Ver en el anexo V. Se desarrolló al finalizar cada sesión durante los meses de febrero, marzo y abril y se recogieron los datos en una ficha específica (Anexo VI).

La observación se ha realizado durante los meses de febrero, marzo y abril coincidiendo así con el periodo en prácticas de la estudiante.

Durante estos meses se han utilizado diferentes juegos siendo así los más repetidos aquellos juegos de cartas, un total de 9.

En el mes de febrero se utilizaron 7 juegos diferentes siendo el más usado “El rey de los dados” (juego de cartas) permitiendo así 13 observaciones participantes a los menores.

En el mes de marzo se utilizaron 16 juegos entre los que destacan el “Dobble”, el “Memory” y el “Virus” con un total de 54 observaciones. Los dos primeros son juegos de cartas mientras que el “Virus” aunque se trata de un juego de cartas prevalece la estrategia a seguir.

En el mes de abril, el uso de los juegos se ha visto afectado por la calendarización de la propia asociación ya que se produjeron reuniones con los progenitores de los menores, así como la festividad de Semana Santa. Pese a estas circunstancias, se utilizaron 2 juegos que no se habían usado anteriormente con los menores objeto de este estudio y así fueron el de “Misión cumplida” y “Monos locos” categorizándose el primero como juego cooperativo mientras que el segundo se trata de un juego de mesa. Un total de 5 observaciones en este último mes.

### **5.7 Consideraciones Éticas**

A todos los sujetos participantes, profesionales, familias y menores, se les informó de los objetivos y metodología del estudio y se solicitó el consentimiento informado (Anexo VII) para la realización de este.

En las bases de datos no se ha incluido información que permita la identificación de ninguna de las personas participantes.

El manejo de la información del estudio se ha realizado de acuerdo con las provisiones de la Ley de Protección de Datos Personales y Garantía de los derechos digitales (2018).

### **5.8 Posible Impacto Social**

La investigación sobre las “Aportaciones del juego a nivel cognitivo, emocional, relacional y conductual en niños de 10 a 12 años con TDA o TDAH en la asociación Apandah” es de impacto social ex ante dónde se identifican las necesidades, la población objetivo, las técnicas de evaluación y se determina el posible impacto social.

Al tratarse de una investigación localizada en la asociación Apandah, el posible impacto social se centra en ese contexto.

La evaluación ex ante se aplica a una intervención ya formulada, mostrando la situación inicial de los elementos nombrados anteriormente (necesidades, población, contexto). Además, entrega información para valorar los cambios atribuibles a esa intervención, así como elementos metodológicos que sirvan para mejorar con carácter descriptivo.

En la siguiente tabla se visualiza el impacto social ex ante de la investigación realizada.

Tabla 3

*Impacto social ex ante del estudio de investigación*

INDICADOR	IMPACTO	MEDIDAS-EVIDENCIAS	A CORTO PLAZO	A MEDIO PLAZO	A LARGO PLAZO
Nº de entrevistas realizadas a profesionales	Mejora de las prácticas profesionales siendo conscientes de la transcendencia del juego	Entrevistas semiestructuradas realizadas a profesionales que utilizan el juego como medio de intervención y aprendizaje	Visibilización de la importancia del juego como herramienta de intervención y aprendizaje, así como los juegos que mejor resultado tienen	Incorporación de los juegos con mejores resultados a nivel cognitivo, emocional, relacional y conductual en menores con TDA o TDAH en sus rutinas familiares y/o en la asociación Apandah	Intervención coordinada con centros educativos de los menores con TDA o TDAH para hacer el uso correspondiente de los juegos con mejores resultados para estos niños.
Nº de cuestionarios realizados a progenitores	Incorporación del juego en la dinámica familiar debido a su importancia en el desarrollo infantil	Cuestionarios realizados a progenitores de menores con TDA o TDAH			
Nº de niños observados durante la realización de un juego	Conocer los juegos que mejor resultado tienen en los menores mejorando los ámbitos relacionales, conductuales y cognitivos para seguir utilizándolos	Fichas de observación realizadas a los menores durante el periodo de prácticas			
Nº de niños que han participado en la actividad socioeducativa	Saber los juegos que generan emociones positivas en los menores	Fichas de recogida de emociones durante el periodo de prácticas			

## 6. Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a través del uso de las diferentes técnicas de investigación nombradas anteriormente.

Los resultados se presentan estructurados en torno a unas categorías previamente establecidas para su análisis.

**Tabla 4**

*Categorías e instrumentos de recogida para el análisis*

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	INSTRUMENTO DE RECOGIDA
Tipos de juegos utilizados	Juego de estrategia	Ficha técnica juego
	Juego cooperativo	
	Juego de cartas	
	Juego de dados	
Habilidades en los juegos	Juego de mesa	Ficha de observación individuales, cuestionario progenitores y actividad socioeducativa
	Cognitivas	
	Emocionales	
	Relacionales	
Profesional y juego	Conductuales	Entrevista profesionales
	Valor del juego	
Familia y juego	Conductas de los menores	Entrevista a profesionales y cuestionario progenitores
	Valor del juego	
Familia y juego	Importancia y competencias que aporta el juego	Entrevista a profesionales y cuestionario progenitores
	Incorporación dinámica familiar	

### 6.1 Tipos De Juegos Utilizados

Los juegos utilizados durante la observación de la estudiante del máster se encuentran categorizados como “juegos de reglas” y han sido los utilizados en la mayoría de las ocasiones coincidiendo así con el estadio operacional de la fase evolutiva de los menores.

Se han propuesto las subcategorías anteriores para diferenciarlos en función de las características básicas y las habilidades asociadas a cada uno (Anexo VIII).

En primer lugar, con los juegos estratégicos obtienen habilidades emocionales (confianza en sí mismos), habilidades sociales (toma de decisiones y defensa de sus intereses), habilidades cognitivas (aprendizaje, razonamiento y capacidad de recuperación ante un contratiempo) y valores (respeto y comportamiento adecuado con el resto).

En segundo lugar, los juegos cooperativos permiten adquirir habilidades emocionales (escucha activa y comunicación), habilidades sociales (toma de decisiones, trabajo en equipo y adaptación a nuevas situaciones), habilidades cognitivas (aprendizaje, percepción de los objetos, razonamiento, interacción con otros y comprensión de las formas), valores (respeto, igualdad, comportamiento adecuado con el resto) y hábitos saludables (alimentación).

En tercer lugar, con los juegos de cartas obtienen habilidades emocionales (confianza en sí mismos), habilidades sociales (toma de decisiones, defensa de sus intereses y adaptación a nuevas situaciones), habilidades cognitivas (aprendizaje, razonamiento, capacidad de recuperación ante un contratiempo, interacción con otros, percepción de los objetos y entorno, comprensión forma y tamaño, lenguaje-vocabulario, creatividad-imaginación y memorización) y valores (respeto y comportamiento adecuado al resto).

En cuarto lugar, los juegos de dados ofrecen habilidades emocionales (confianza en sí mismos), habilidades sociales (toma de decisiones, defensa de sus intereses y adaptación a nuevas situaciones), habilidades cognitivas (aprendizaje, razonamiento, capacidad de recuperación ante un contratiempo y la comprensión de las formas) y valores (respeto y comportamiento adecuado con el resto).

Finalmente, los juegos de mesa alcanzan habilidades emocionales (confianza en sí mismos, escucha activa y comunicación), habilidades sociales (toma de decisiones, defensa de sus intereses, adaptación a nuevas situaciones, trabajo en

equipo y expresión de sus puntos de vista), habilidades cognitivas (aprendizaje, razonamiento, capacidad de recuperación ante un contratiempo, comprensión de la forma, percepción de los objetos y entorno, lenguaje-vocabulario, memorización e interacción con otros) y valores (respeto, comportamiento adecuado con el resto, igualdad y valor a si mismo).

## **6.2 Habilidades En Los Juegos**

### **6.2.1 Cognitivas**

En el área cognitiva se produce un desarrollo de las habilidades en actividades de razonamiento lógico, inductivo y deductivo, pero está limitado al aquí y al ahora. Se mejora la función ejecutiva permitiendo que habilidades como la atención, memoria y planificación se desarrollen mejor que en etapas anteriores (Papalia, Wendkos y Duskin, 2009).

Las habilidades cognitivas que se han estudiado han sido: cooperación entre iguales, lenguaje y/o vocabulario, concentración, creatividad y originalidad, conocimientos, socialización y aprendizaje.

En los juegos de estrategias, como el "Virus", se ha observado que los menores no desarrollan la cooperación entre iguales y esto se debe a la parte competitiva del juego ya que quién tenga todos los "órganos sanos" gana. Este juego tampoco permite un incremento del lenguaje y/o vocabulario porque, durante el mismo, el uso de palabras está limitado a: "salvo el órgano", "virus" y "saco órgano".

Sin embargo, se ha observado que este juego permite una gran concentración y atención por parte de las niñas/os, así como el desarrollo del razonamiento para saber cómo tienen que actuar en la siguiente partida, siempre con el objetivo de mantener sus "órganos sanos".

En los juegos cooperativos, como el de "Misión cumplida" y el "Fast Food Fear", la cooperación entre las niñas/os cuesta al principio, pero acaban lográndola plenamente porque entienden que para conseguir llegar al final del juego deben ser un equipo.

El desarrollo del lenguaje y/o vocabulario obtiene resultados gratificantes ya que son juegos dónde se añaden palabras nuevas y algunos se basan en otros idiomas, como el inglés, mientras que la concentración en este juego varía bastante provocando en muchos casos nerviosismo.

Los juegos de cartas han sido los más utilizados durante las observaciones y se obtienen resultados satisfactorios respecto a la concentración y atención de los menores, mientras que la cooperación está ausente al ser, en su mayoría, juegos competitivos.

El lenguaje y/o vocabulario se desarrolla en juegos como el “Dobble” o “Hedbanz” ya que las imágenes que ofrecen son diversas y los menores aprenden palabras y conceptos nuevos.

Por el contrario, en el juego del “Piou Piou”, las observaciones no son tan positivas y se analiza el estado de nerviosismo que provoca en alguno de los menores mostrando su no disfrute y provocando desatención.

En todos los juegos se interactúa con el resto del grupo, así como el desarrollo de la capacidad de recuperación ante un contratiempo provocado por las estrategias de los demás.

Respecto a los juegos de dados, en concreto, “Impact, la batalla de los elementos”, la cooperación es una de las habilidades que mejor resultado tiene, a pesar de ser un juego competitivo debido a que los menores entienden las dificultades que puede suponer y que hay un factor de suerte en cada tirada. Además, es un juego que permite la concentración y atención absoluta en cada turno, no sólo de la persona que lo realiza, sino del resto por observar y ver qué forma y color sale. Gracias a esto, comprenden la forma de los elementos.

Finalmente, los juegos de mesa han sido grandes aliados en la asociación para trabajar diferentes habilidades, añadiendo a las anteriores la percepción de los objetos y entorno, así como la comprensión de la forma y tamaño en juegos como el “Kittin”.

Uno de los juegos que mejor resultado tienen respecto a la cooperación y concentración de las niñas/os es el “Código Secreto”. En este juego deben meterse en la mente del otro e intentar decir la palabra exacta que ayude a su equipo. También, se desarrolla el lenguaje y/o vocabulario debido al uso de la imaginación y compenetración para ganar.

Con relación al aprendizaje, el 100% de los progenitores cree que se desarrolla durante el uso del juego debido a su mejora ya que atienden sus necesidades e intereses a través de la diversión (Minerva, 2007) así como un incremento de la creatividad y originalidad en el ámbito verbal y figurativo permitiendo un desarrollo del vocabulario y lenguaje (Garaigordobil, 2006). Además, los progenitores consideran que el juego es un herramienta de socialización con la que adquieren conocimientos y pautas de comportamiento, como: respetar el turno de palabra y ayudar al compañero, entre otros.

### **6.2.2 Emocionales**

El área emocional de las niñas/os de 10 a 12 años está caracterizada por un control y comprensión de las emociones, sobre todo de las negativas, mucho mejor desarrollado que en la etapa preoperacional (Papalia, Wendkos y Duskin, 2009).

El juego permite desarrollar el pensamiento cognitivo, crear vínculos afectivos y duraderos enriqueciendo las relaciones, aprendiendo a comunicar sus emociones, necesidades y preferencias (Jambrina, 2002).

Los padres afirman que el uso del juego ayuda a identificar las emociones de las niñas/os y se han observado la escucha activa, la expresión de acuerdos y desacuerdos, el respeto a las aportaciones de los demás, la expresión de emociones y la comprensión y respeto por las emociones de los demás.

En los juegos de estrategias, como el “Virus”, se ha observado que los menores no escuchan activamente a los compañeros debido a que su estrategia prima por encima del resto.

Tampoco es un juego que permite expresar las emociones y se observa cómo cuesta comprender las de los demás, aunque cuando esto ocurre, si se respetan.

Se ha observado que este juego si permite expresar si la niña/o está de acuerdo con la jugada que realiza el compañero respetando siempre la aportación de este.

En los juegos cooperativos, como el de “Misión cumplida” y el “Fast Food Fear”, se produce una escucha activa ya que entienden que se debe actuar como equipo. Se pone en marcha la expresión de los acuerdos y el respeto de las aportaciones de los demás debido a la colaboración que deben tener para poder llegar al objetivo final. Así mismo, son juegos que permiten expresar las emociones según va avanzando, así como comprender las del resto del grupo a través de una comunicación cercana y fluida.

Los juegos de cartas no obtienen resultados satisfactorios respecto a la escucha activa excepto en el “Dobble” dónde es importante atender a lo que el compañero encuentra porque eso ayuda a la siguiente ronda.

Son juegos que en su mayoría producen cierta confianza en los menores y comunicación, aunque esta no sea la más adecuada debido a la competitividad que ofrece el propio juego como en el “Piou Piou”.

Al ser juegos competitivos, la comprensión y respeto por las emociones de los demás queda en un segundo plano lo que conlleva una expresión de los acuerdos y desacuerdos desafortunada como ocurre en el “Saboteur” pese a tener que colaborar entre ellos.

Respecto a los juegos de dados, en concreto, el de “Impact, la batalla de los elementos”, en la parte emocional se observan ítems muy positivos.

Se produce la escucha activa y la expresión de las emociones de una manera clara. Además, el respeto por las aportaciones de los demás y sus emociones también se realiza debido al factor de suerte que han entendido que juega una parte

importante. Es un juego que les produce confianza conforme van avanzando en las tiradas.

Finalmente, los juegos de mesa no obtienen observaciones muy positivas con relación a las habilidades emocionales debido a la competitividad de estos.

La escucha activa y el respeto por las aportaciones de los demás no está por encima de querer ganar a toda costa.

Uno de los juegos que mejor resultado tienen respecto a la escucha activa y a los acuerdos y/o desacuerdos es el “Código Secreto” debido a la parte de “equipo” que ofrece el juego.

Son juegos que no permiten expresar las emociones de forma clara ni respetar la de los demás porque en su meta está el ganar.

En general, se ha observado que la expresión de las emociones y la comprensión de estas no es un tema sencillo para los menores. Además, deben aprender a que su manifestación y expresión es buena y no deben ser juzgados. Por ello, se creó la actividad socioeducativa dónde se ha recogido que en el juego “El rey de los dados” las niñas/os manifiestan emociones más positivas como es la diversión y la confianza mientras que el juego del “Kittin” produce enojo.

“El rey de los dados” es un juego de cartas que les ofrece una competitividad totalmente sana de forma divertida mientras que el “Kittin” al ser un juego de mesa dónde la mayor habilidad es la psicomotricidad produce enojo ya que es una de las competencias que las/os niñas/os con TDA o TDAH deben trabajar porque no hay un correcto desarrollo.

Otros de los juegos que mayores emociones positivas registran fueron el “Virus” y “Dobble”. Entre ellas, se puede analizar como el “Virus” les proporciona alegría, diversión, confianza y serenidad, así como el “Dobble” alegría, diversión y satisfacción. Por ello, se consideran juegos muy demandados por los usuarios de Apandah.

Ambos juegos proporcionan competitividad entre las/os niñas/os, pero un trabajo excelente de la concentración.

También, se manifiestan emociones negativas y son el juego de “Memory”, “Kittin” y “Código Secreto” dónde se encuentra registrado el enojo que producen en ciertos menores estos juegos.

El “Memory” es un juego que les “cuesta” porque se trabaja una de las áreas que les resulta más difícil por el propio déficit de atención mientras que el “Código Secreto” es un juego cooperativo dónde se ponen en marcha diferentes habilidades como el trabajo en equipo y la toma de decisiones conjunta.

Otro juego de mesa, el de “Monos locos” les proporciona diversión a los menores mientras que el de “Misión Cumplida” creó rechazo debido a la complejidad de este.

Los juegos pueden tener dificultades en su aplicación ya que la asociación se considera un entorno artificial. Realmente su aplicación es cuando se traslada al día a día de los menores y a otras actividades y/o contextos.

En conclusión, los juegos que registran emociones más positivas son “El rey de los dados”, “Virus” y “Dobble” dónde se trabajan habilidades emocionales, sociales, cognitivas y la adquisición de valores. Juegos de competición y estratégicos que los menores “reclaman” jugar. Las profesionales coinciden en qué el juego influye en los valores adquiridos, fomenta la autonomía, el aprendizaje de conocimientos, así como el fomento de habilidades sociales, emocionales, relacionales y conductuales. Es importante trabajar las conductas reforzadas en todos los contextos: familia, colegio y asociación.

### **6.2.3 Relacionales**

Jambrina (2002) defendía que las habilidades sociales, como el trabajo en equipo o la resolución de conflictos, permitía que las niñas/os aplicasen lo aprendido a las nuevas situaciones y contextos dónde se encontrasen.

Construir y mantener una relación con su grupo de iguales les ayuda a desarrollar dichas habilidades y adoptar valores.

El sentimiento de pertenecer a un grupo les permite desarrollar su propio autoconcepto siendo cada vez más realista.

En el “Virus”, juego de estrategia, el trabajo en equipo no es una de las competencias a desarrollar ya que, como se indica anteriormente, es competitivo mientras que la resolución de conflictos obtiene muy buenas observaciones ya que los menores consiguen expresar sus puntos de vista de una manera pausada. Sin embargo, respecto al control de la impulsividad, el “Virus” no ayuda debido a que las niñas/os no tienen paciencia y, en el momento que ven que su estrategia funciona, la llevan a cabo sin importarles respetar el turno de palabra. Está por encima la competitividad y el querer ganar.

En los juegos cooperativos, como el de “Misión cumplida” y el “Fast Food Fear”, el trabajo en equipo es clave. Los menores logran tomar decisiones conjuntas y expresar sus puntos de vista debido a la defensa de sus intereses como grupo.

Respecto a la resolución de conflictos, la observación permite afirmar que es una habilidad que lentamente van desarrollando de manera correcta debido al entendimiento de que, para ganar, lo primero es ser equipo.

El control de la impulsividad vuelve a no tener resultados satisfactorios y, en muchos casos, es debido a que el menor cuenta con hiperactividad en su diagnóstico.

Los juegos de cartas que cuentan con una parte de competitividad individual no obtienen observaciones tan gratificantes respecto al trabajo en equipo como los juegos dónde la competitividad es grupal, por ejemplo, “Dobble” vs “Saboteur”.

La resolución de conflictos se complica en este tipo de juegos porque los menores defienden sus intereses individuales y no quieren permitir que el interés de un compañero se quede por “encima” del suyo.

El control de la impulsividad vuelve a ser bajo respecto a otras habilidades sociales mostrando ser una de las cuestiones más preocupantes. La anticipación excesiva irrumpe en el aprendizaje de otras habilidades como la comprensión lectora.

En el “Impact, la batalla de los elementos” (juego de dados) se observa un gran trabajo en equipo pese a tratarse de competitividad debido a que las niñas/os empiezan a adaptarse a las nuevas situaciones que los dados les van ofreciendo. La resolución de conflictos en este juego es bastante satisfactoria ya que el resultado depende de los elementos que salgan en los dados y no hay margen de error.

La impulsividad de los menores en juegos de este tipo se incrementa debido a la velocidad del juego.

Finalmente, los juegos de mesa, al ser en su mayoría competitivos, no ofrecen un trabajo en equipo coordinado y cooperativo. El juego “Código Secreto” ofrece observaciones muy positivas en este aspecto ya que deben escuchar muy bien al “jefe de equipo” y ponerse de acuerdo defendiendo los intereses del grupo.

Respecto a la resolución de conflictos se chocan los intereses individuales con los grupales y se añade la baja tolerancia a la frustración.

El control de la impulsividad sigue siendo un hándicap en este tipo de juegos debido a la rapidez con la que intentan llegar a todo. Además, depende en muchas ocasiones del tipo de diagnóstico del menor y del uso de medicación o no en ese momento.

#### **6.2.4 Conductuales**

Las niñas/os de 10 a 12 años presentan la imitación de las conductas de otros, en especial, de los padres porque sirven de referencia para ellos.

Garaigordobil y Maganto (2013, como se citó en Luengo, 2014) afirman que los problemas de conducta son patologías frecuentes en la infancia fruto de interacciones complejas entre el niño y su entorno cambiante.

En niñas y niños con TDA o TDAH se habla de dificultades para acatar las normas, comportamientos desafiantes, agresivos, rabietas, etc...

González y González (2016) usaban juegos “serios” en la terapia conductual obteniendo mejores resultados que con terapias tradicionales.

Los beneficios del juego para niños con TDAH se encuentran reflejados en el área sensorial, motriz, cognitivo, comunicativa, afectivo y social (María Guadalupe, 2021) según el tipo de juego utilizado.

La observación participante ha dejado analizar la perspectiva familiar dónde admiten una mejora de la conducta a través de los juegos utilizados en la asociación mientras que la adquisición de pautas de comportamiento no ha sido algo tan visible para los progenitores.

Uno de los comportamientos más valorados en la asociación es la participación y predisposición de los menores a jugar permitiendo así observar al profesional conductas disruptivas.

El “Dobble” es uno de los juegos de cartas que mejor resultado obtienen en la colaboración de las niñas/os, así como el “Impact, la batalla de los elementos” (juego de dados) mientras que el “Virus” al ser un juego de estrategia provoca la ignorancia de los límites marcados por la profesional.

Un menor con TDAH, es decir, con un cierto grado de hiperactividad es, en muchas ocasiones, incapaz de controlar la impulsividad lo que conlleva conductas negativas a cumplir con las reglas del juego.

Todos los juegos utilizados están basados en reglas y como bien decía López (2015) es una forma de avanzar y aprender a respetarlas entendiendo que son fruto de acuerdos entre los miembros del grupo.

Otro de los grandes retos con un menor con TDA o TDAH son los problemas de concentración asociados al diagnóstico propio del trastorno. Más del 65% de los progenitores afirman que el juego ha ayudado a estos problemas mientras que un 16% no han sentido ninguna mejora respecto a esta competencia. En muchos casos, es debido al ajuste de medicación.

Finalmente, una de las mayores dificultades que se presentan en un juego es el respeto del turno de palabra. En la mayoría de los casos, y como se ha nombrado anteriormente, es debido al propio diagnóstico de los menores. Aquellos que cuentan con hiperactividad son incapaces de respetar el orden.

El “Virus” (juego de estrategia) es uno de esos juegos dónde el turno de tiradas y/o palabras no se respeta debido a la impulsividad de los menores por querer hacer su jugada antes que ninguno.

Respecto a los juegos cooperativos, como el de “Misión Cumplida” si permiten un mayor trabajo en respetar el turno de palabra porque si uno ve que el resto de su equipo lo hace, se produce una imitación de esa conducta.

En los juegos de cartas hay un gran desajuste y se produce todo el rato el “para, piensa” con motivo de la impulsividad sobre todo en juegos como el “Memory” o el de “Monos locos”.

En el “Impact, la batalla de los elementos” (juego de dados) si se respeta el turno debido a la concentración para tirar el dado y la observación en la forma y color de los elementos.

Por último, en algunos juegos de mesa no se producen turnos de palabras porque se trata de competitividad en el menor tiempo posible como el “Kittin”. Otro de los juegos que fomenta el esperar y respetar cuando le toque al equipo es el de “Código Secreto” ya que deben escuchar a su “jefe” y mirar muy bien lo que hace el otro grupo.

## **6.3 Profesional y Juego**

### **6.3.1 Conductas De Los Menores**

Las profesionales que utilizan el juego como herramienta de intervención y aprendizaje consideran que es una oportunidad para ver las conductas y comportamientos más recurrentes en los menores y una oportunidad para reeducar.

Papalia, Wendkos y Dukin (2009) afirman que los menores imitan las conductas de otros, sobre todo, de sus padres ya que son su punto de referencia.

Las conductas más observadas por las profesionales son disruptivas, causando así, dificultades en el día a día de las niñas y niños con TDA o TDAH. El deterioro en las relaciones sociales y familiares afecta en mayor intensidad al ámbito escolar (Luego, 2014).

*“Son niños disruptivos, desafiantes e intentan que no haya límites o no reconocerlos. El trabajo se hace más complejo, porque además del TDAH tiene un problema de conducta y esto genera más dificultades a la hora de estar en una clase” (Psicóloga y coordinadora).*

El TDA o TDAH es una falta de regulación y problemas en el funcionamiento ejecutivo que conlleva impulsividad, desatención y poca tolerancia a la frustración, entre otros. Sus conductas son fruto de las interacciones complejas entre el niño y su entorno cambiante (Luengo, 2014).

*“El movimiento es excesivo, el movimiento es inadecuado a la situación y al momento” (Psicóloga y coordinadora).*

Las profesionales observan en el juego la poca tolerancia a la frustración cuando se trata de un juego competitivo lo que impide unos espacios solidarios y justos.

*“La baja tolerancia a la frustración. Les cuesta aceptar que pierden y en el juego, respetar el turno de tiradas y de palabra, también” (Maestra de Educación Infantil, especializada en Orientación e Intervención Psicopedagógica).*

Este trastorno lleva asociados comportamientos como la agresividad e impulsividad lo que implica la incapacidad de razonar el grado de importancia en una situación concreta, así como la aceptación de normas (Luengo, 2014).

*“Hay que trabajar mucho la impulsividad. El “para” se repite todo el rato. Su límite llega por cualquier cosa” (Maestra de Educación Infantil).*

La conducta está influida por la medicación y hay que tener en cuenta sus consecuencias. Esto provoca comportamientos adecuados, atención y control de impulsos principalmente, pero hay que tener en cuenta las variaciones.

*“Comportamientos muy disruptivos, sí, pero también hay conductas ejemplares. La medicación es buena pero también hay que contar con los altibajos que causa” (Maestra de Pedagogía Terapéutica y Psicopedagoga).*

### **6.3.2 Valor Del Juego**

Las profesionales de la intervención socioeducativa ven en el juego una herramienta de aprendizaje, pero no la única ya que los expertos abogan por una intervención multimodal (Fundación Cantabria Ayuda Al Déficit de Atención e Hiperactividad, Cadah, 2022).

*“No se usa como herramienta única, la utilizamos como una recompensa. Hemos trabajado bien, vamos a jugar. Ellos no saben la dimensión de aprendizaje, pero el profesional sí. Para ellos, es su premio” (Maestra de Educación Infantil).*

Fomentan el uso del juego en la asociación porque consideran que su aprendizaje es positivo para un menor con TDA o TDAH en el momento en que se produce una mejor integración de aspectos fundamentales en su día a día (Minerva, 2007).

*“El beneficio del juego es ayudar en el entrenamiento de esas funciones, por ejemplo, habilidades sociales” (Psicóloga y coordinadora).*

El uso del juego como instrumento para aprender, reconocer e identificar conductas y comportamientos adecuados, así como la adquisición de habilidades como el trabajo en equipo (Muñoz y Almonacid, 2015 y Anderson-McNamee, 2017).

*“A través del juego dónde esté trabajando la cooperación, ellos entienden qué conductas están mal o bien porque a veces no son conscientes de que esa conducta es grave” (Maestra de pedagogía terapéutica y psicopedagoga).*

Son conscientes de que es una actividad fundamental que debe ir adaptándose para que el menor tenga un desarrollo adecuado siempre y cuando haya tiempo y espacio suficiente, se adapte a su edad y necesidades (Gutiérrez, Bartolomé y Hernán, 1997) y a su ritmo de aprendizaje (Minerva, 2007).

*“Es muy importante juegos nuevos y, sobre todo, adaptados a la edad sabiendo qué queremos trabajar” (Maestra de Educación Infantil).*

Los juegos pueden tener dificultades en su aplicación ya que la asociación es un entorno artificial y lo que se busca es una aplicación a su día a día.

*“La única desventaja para ver del juego es su aplicabilidad en otros entornos ya que aquí es un entorno artificial, ese traslado, a su día a día y a otras actividades” (Psicóloga y coordinadora).*

Finalmente, las profesionales coinciden en que el juego influye en los valores adquiridos, fomenta la autonomía, el aprendizaje de conocimientos, así como el fomento de habilidades sociales, emocionales, relacionales y conductuales coincidiendo así con autores como Anderson-McNamee (2015).

*“Se intenta trabajar las conductas reforzadas en todos los contextos: familias, colegios y aquí” (Maestra de Educación Infantil, especializada en Orientación e Intervención Psicopedagógica).*

## **6.4 Familia y Juego**

La participación ha sido gratificante siendo respondida por 12 progenitores, predominando la figura materna, así como las profesionales de la intervención social y educativa, psicóloga y maestras de educación infantil, respondiendo a todos los bloques realizados.

### **6.4.1 Importancia y Competencias Que Aporta El Juego**

Las familias consideran fundamental el juego para el desarrollo de sus hijas/os con más de un 90%. Además, se confirma por parte del equipo profesional.

*“Las familias están implicadas a todos los niveles porque han visto sus beneficios” (Psicóloga y coordinadora).*

Las competencias por las que fueron preguntados los progenitores de los menores han sido: autonomía, valores, creatividad y originalidad, socialización, conocimientos y aprendizaje.

Todas ellas han obtenido respuestas gratificantes y es que, más del 90% de los progenitores han respondido positivamente. Así, se puede afirmar que el juego:

- Fomenta la autonomía personal del niño/a
- Influye en los valores adquiridos
- Desarrolla la creatividad y originalidad
- Favorece la socialización
- Es una herramienta de aprendizaje

Las competencias ofrecidas por el juego permiten en los menores un aprendizaje acumulativo y un valor adaptativo (Sutton-Smith y Roberts, 1964 y 1981 como se citó en Gallardo, 2018 y Ortiz García, 2021). Construyen conocimientos y mantienen sus emociones vivas, así como les permite conocer sus límites y potencialidades (Minerva, 2007).

Finalmente, con el juego desarrollan destrezas, habilidades sociales y motoras permitiéndoles un desarrollo personal y social adecuado a su edad (Jambrina, 2002 y Anderson-McNamee, 2017).

#### **6.4.2 Incorporación Dinámica Familiar**

Respecto a la incorporación del juego en la dinámica familiar, el 40% de los progenitores admiten dedicar poco tiempo a jugar en casa con sus hijos y un 25% manifiestan hacerlo de forma regular. Además, un 25% expresan proponer a su hijo juegos en casa que se han realizado en la asociación.

Los resultados anteriores se comparan con el parecer de los profesionales y así, afirman que es un tema que se debe seguir trabajando ya que a través del juego los menores adquieren habilidades emocionales, sociales, cognitivas y relacionales, así como valores (Muñoz y Almonacid, 2015 y Anderson-McNamee, 2017).

*“Tienen que saber mirar más allá. Se ponen en la tónica de utilizar herramientas similares para poder ayudar al igual que en la asociación” (Psicóloga y coordinadora).*

Además, observan de manera clara que familias entran en la misma orbita que la asociación y cuáles, no. Ruiz de Miguel (1999) considera imprescindible una cooperación entre la familia y la escuela respecto al juego ya que les ofrecen a los menores patrones de conducta.

*“Me preguntan que juegos uso, o como se llama porque lo quieren en casa. Yo les llevo a recomendar juegos cortos y divertidos. También, depende de si al adulto le gusta más o menos jugar” (Maestra de Educación Infantil).*

Las profesionales saben la importancia de que el juego forme parte de una dinámica familiar ya que es una herramienta de aprendizaje e intervención con la que los menores consiguen un desarrollo evolutivo correcto (Minerva, 2007).

*“Es positivo, ya no sólo se trabaja aquí, sino que se ha incluido en una rutina familiar” (Maestra de Educación Infantil, especializada en Orientación e Intervención Psicopedagógica).*

Afirman que el uso del juego fomenta las relaciones entre padres e hijos de una forma positiva consiguiendo una mayor comunicación entre ellos, una mejora en sus estados de ánimo y el desarrollo de emociones positivas individuales (Molina Diaz, 2016). Además, a partir de los 9 años, las niñas/os ven a sus progenitores como “compañeros de juego” lo que fomenta la cooperación y la corresponsabilidad familiar (Abeleira Álvarez, 2005).

*“Los niños se van a acordar de sus padres jugando con ellos cuando terminaban las tareas. Es una manera de acabar bien, divertidos” (Maestra de Educación Infantil).*

Por otra parte, hay profesionales con la sensación de que el juego no es parte indispensable en la rutina familiar lo que conlleva a que los menores no compartan tiempo y espacio con sus progenitores, hay una falta de confianza y comunicación e incluso, se encuentran apáticos (Osornio-Callejas, 2016).

*“Rara vez he visto a una familia implicada” (Maestra de Educación Infantil y Psicopedagoga).*

## **7. Plan De Trabajo**

Las principales actividades y tareas quedaron especificadas así, siendo responsable la autora del estudio de investigación con el apoyo de la tutora de este trabajo:

1. Diseño y elaboración del estudio de investigación
2. Selección y captación de los participantes
3. Recogida de datos
  - a. Observación participante
  - b. Desarrollo de los cuestionarios
  - c. Desarrollo de las entrevistas
  - d. Actividad socioeducativa
4. Análisis de datos
5. Informe de resultados



## 8. Conclusiones

El juego es una actividad fundamental para el día a día de las niñas/os considerándolo una adaptación metodológica para menores con TDA o TDAH con la finalidad de impulsar su aprendizaje (Calleja Pérez, 2019).

A nivel cognitivo, el juego permite que las niñas/os desarrollen la memoria, la creatividad, el lenguaje, razonen, comprendan el mundo que les rodea e interactúen con otros (cooperar). Los juegos que mejor resultado obtienen son el de “Misión Cumplida”, “Dobble”, “Hedbanz” o “Código Secreto” debido a la cooperación que suponen y al uso de palabras nuevas permitiendo adquirir conocimientos.

A nivel emocional, crean vínculos afectivos y duraderos, así como aprenden a comunicar y expresar sus emociones, necesidades y preferencias. Aquí destacan el juego de “Impact, la batalla de los elementos” o “El rey de los dados”. Estas habilidades se deben seguir trabajando con los menores para que entiendan que su expresión es necesaria.

A nivel relacional, el juego les permite trabajar en equipo y resolver conflictos de forma pacífica, como en el “Fast Food Fear”, ya que son juegos cooperativos dónde entienden la necesidad de ser un grupo. Además, se observa que el control de impulsos no logra resultados satisfactorios. En ocasiones, esto es por el propio diagnóstico.

A nivel conductual se producen mejoras respecto al respeto del turno de palabra, sobre todo en juegos cooperativos, o una participación activa pero no la adquisición de pautas de comportamiento. El “Dobble” es uno de los juegos que permite una participación más dinámica. El no control de los impulsos conlleva conductas disruptivas en ocasiones influidas por el propio diagnóstico y/o medicación.

Los juegos más recurrentes y pedidos por las niñas/os de Apandah son el “Virus” y “Dobble”.

Las familias observan grandes beneficios en los juegos excepto en la adquisición de pautas de comportamiento. Se debe seguir trabajando por lograr una incorporación total a las dinámicas familiares ya que mejora la comunicación entre padres e hijos.

Finalmente, las profesionales utilizan el juego como herramienta de aprendizaje e intervención porque confían en sus beneficios, pero apuestan por una intervención multimodal. Saben que su uso debe aplicarse al resto de contextos porque obtienen resultados gratificantes en las áreas estudiadas.

## 9. Referencias

- Abeleira Álvarez, P. (2005). Jugando en familia. *Padres y Maestros*, 293. Recuperado de:  
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/2149/1875>
- Amaro, F y Sais, M. (2009). *Trastornos de conducta* [ARCHIVO PDF]  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Trastorno\\_Conducta\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Trastorno_Conducta_0.pdf)
- Anderson-McNamee, J. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia* [ARCHIVO PDF]. <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Asociación de Padres y Madres de niños afectados por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (Apandah) (10 de enero de 2022). <https://apandah.es/>
- Asociación Sociocultural Grupo Cinco Cuenca (5 de diciembre de 2021).  
<https://www.asociaciongrupocinco.com/acerca-de>
- Calleja-Pérez, B., Párraga, J. L., Albert, J., López-Martín, S., Jiménez, A., Fernández Perrone, A. L., Fernández-Mayoralas, D. M., Tirado, P., Suárez-Guinea, R., López-Arribas, S., & Fernández-Jaén, A. (2019). Trastorno por déficit de atención/hiperactividad. Hábitos de Estudio, *Universidad Europea*, 79(1), 57-61.
- Claparéde y el juego. (27 de octubre de 2012). El juguete.  
<https://aprendamosdeljuegoconclaparede.blogspot.com/>
- Constitución Española. 29 de diciembre de 1979. No. 311.
- Convención sobre los Derechos del Niño. 20 de noviembre de 1989. UNICEF
- Delgado, I (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo
- Do Nascimento-André, M. (2015). *Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la Educación Infantil*. (Tesis doctoral, Universidad de Sevilla).  
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/39664/11-1-%2016%20%20MARIA%20ISABEL%20DO%20NASCIMENTOANDR+%EB.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

- Duek, C. (2010). Infancia, desarrollo y conocimiento: los niños y niñas y su socialización. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales Niñez y Juventud*, 8(2), 799-808.  
<http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html>
- Fundación Cantabria Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad (22 de mayo de 2022). Tratamiento farmacológico en el TDAH.  
<https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tratamiento-farmacologico-en-el-tdah.html>
- Gallardo, J.A (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil* [ARCHIVO PDF]  
[file:///C:/Users/victo/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/victo/Downloads/DialnetTeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20(2).pdf)
- Garaigordobil Landazabal, M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18, <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551274001.pdf>
- García Contreras, M. V (2018). *Los problemas de conducta en la infancia: exploración a través del estudio de un caso* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Almería].  
[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/6832/19986\\_Garc%C3%ADa%20Contreras,%20Mar%C3%ADa%20Virginia.pdf?sequence=1](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/6832/19986_Garc%C3%ADa%20Contreras,%20Mar%C3%ADa%20Virginia.pdf?sequence=1)
- Garnica Estrada, E. et al. (2016). Diseño de módulos interactivos para tratar el trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Revista Ingeniería, Matemáticas y Ciencias de la Información*, 3(6), 49-57.  
<http://dx.doi.org/10.21017/rimci.2016.v3.n6.a14>
- Giraldo, A. F. (2017). El Tiempo. Maestros sin miedo a jugar. (12 de diciembre de 2021). *Jugar es parte vital de la vida. La Universidad de los niños rinde un homenaje a este verbo.* <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-108020>
- Gómez-Martín et. Al. (2004). Aprendizaje basado en juegos. *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 14(4), 1-14. ISSN 1697-8293

- González-Calleros, C., Guerrero-García, J. y Navarro-Rangel, Y. (2019). Uso de juegos serios como herramienta educativa para la enseñanza con niños TDAH. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Ciencias de la Electrónica, Puebla, México.
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, <https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Gutierrez, D., Bartolomé, R. y Hernán, L. (1997). Educación Infantil. Expresión y comunicación. Metodología del juego. Autonomía personal y salud. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Herrera Linares, L. A. (2016). *El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil* [Trabajo Fin de Especialista, Universidad Los Libertadores]. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangel\\_a2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangel_a2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Instituto Nacional de Estadística. (2021, Julio). Población residente por fecha, sexo y edad. <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=31304>
- Jaimés Jiménez, L. K y Ortiz García, M. C. (2021). *El juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer procesos en los niños y las niñas de primera infancia* [Informe Final Prácticas, Universidad Politécnico Gran Colombiano]. <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2888/SECUEN~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Jambrina, R. (2002). *El juego en la infancia* [ARCHIVO PDF]. [http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_47/nr\\_526/a\\_7350/7350.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf)
- Letosa, J., (2005). Crecer jugando. Editorial Los sitios talleres gráficos. España. Páginas 60.

- Ley 26/2015. Modificación del sistema de protección a la infancia y adolescencia. 28 de julio. No. 180.
- Ley 5/2014. Protección Social y Jurídica de la Infancia y Adolescencia en Castilla-La Mancha. 17 de octubre. No. 201.
- Ley Orgánica 1/1996. Protección Jurídica del menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento civil. 15 de enero. No. 15.
- Ley Orgánica 3/2018. Protección de datos personales y garantía de los derechos digitales. 5 de diciembre. No. 294.
- Ley Orgánica 8/2015. Modificación del sistema de protección a la infancia y adolescencia. 23 de julio. No. 175.
- López Chamorro, I. (2017). *El juego en la educación infantil y primaria* [ARCHIVO PDF]. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López, M., (2015). El juego reglado como resultado del aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad. Proyecto Universidad Pedagógica Nacional. México.
- Luengo Martín, M. A. (2014). Cómo intervenir en los problemas de conducta infantiles. *Revista de Orientación Educativa*, 356. <http://dx.doi.org/10.14422/pym.v0i356.3071>
- María Guadalupe, S. A. (2021). *Juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje de los niños con TDAH* [Trabajo Fin de Grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6594/1/UPSE-TEB-2021-0038.pdf>
- Martínez Rodríguez, E. (2003). El juego como excedente de energía: Spencer. *Revista Miscelánea de Investigación*, 19, págs. 133-146. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=751722>
- Milena, A. y Viviana, Y. (2021). *Estrategia de aprendizaje basada en el juego intencionado para potenciar las habilidades propias de la primera infancia* [Trabajo Fin Máster, Universidad Nacional UNAD]. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/40866/amvasquezo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Minerva. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* [ARCHIVO PDF].

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego\\_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1639572390&Signature=F9EG2x22PdzO67bKo6vTz9ejpxIVhNVDncWFFXxPREXwtgxRb-Yj-8GOX2B6EJ5rObpHQU3N7xWCCIfNUlz3VZJ~Dp-DazkfShSi3IS108CWlj28iZZmpgCeXQlexGVvMvNckJepCoXRzq8mQXIL7ut5GBxriwl3ruZ9c~bqqUqSNre29s78GpXgZXSin8Dflntgvb9X-pnt8UM43jJclGU~hZtRAh~ThMdEtxtA~HKZ8t9ehK9uRSDR9gmQI-ShhjplfuaUM5uoPofdvtLC8kRlPWY3SL~iHAtCNcn7PakugGJIGBp3cdGSC4zVKnc17Y8kjG3sjWOImuTC4XpeaA\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1639572390&Signature=F9EG2x22PdzO67bKo6vTz9ejpxIVhNVDncWFFXxPREXwtgxRb-Yj-8GOX2B6EJ5rObpHQU3N7xWCCIfNUlz3VZJ~Dp-DazkfShSi3IS108CWlj28iZZmpgCeXQlexGVvMvNckJepCoXRzq8mQXIL7ut5GBxriwl3ruZ9c~bqqUqSNre29s78GpXgZXSin8Dflntgvb9X-pnt8UM43jJclGU~hZtRAh~ThMdEtxtA~HKZ8t9ehK9uRSDR9gmQI-ShhjplfuaUM5uoPofdvtLC8kRlPWY3SL~iHAtCNcn7PakugGJIGBp3cdGSC4zVKnc17Y8kjG3sjWOImuTC4XpeaA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Molina Díaz, R. (2016). Los juegos cooperativos y su incidencia en los estados de ánimo y las emociones en escolares de 10 a 12 años. *Revista Digital de Educación Física*, 7(41), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5558017>

Montañez, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, 15, 241- 270. <https://www.researchgate.net/publication/341540867>

Muñoz Oyarce, M. y Almonacid Fierro, A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el aula de la primera infancia. *Revista de Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162-177. <http://revistainfanciaeducacionyaprendizaje.com/>

Naciones Unidas. (1959). Declaración de los Derechos del Niño.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/declaration.shtml>

Novo, A. y Campelo, M. (2020). Juego cooperativo en el aula: Inclusión del alumnado con TDAH. *Revista Digital de Educación Física*, 12(67), ISSN 1989-8304

Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones Alfar. Madrid

Osornio-Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Revista Ra Ximhai*, 12(3), 415-431. ISSN 1665-0441

Papalia, D. (2009). *Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia*, Editorial Mc Graw Hill. México.

Papalia, E., Wendkos, S. y Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. Mc Graw Hill. Recuperado de:

<https://acrobat.adobe.com/link/track?uri=urn:aaid:scds:US:99b0538f-dde0-3b26-b8ff-486e3f2bb2f3>

Piaget, J. y Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Plan Municipal de Infancia en Albacete 2019-2023. Ayuntamiento de Albacete.

Real Academia Española (3 de diciembre de 2021). ¿Qué es el juego?

<https://dle.rae.es/juego>

Ruiz de Miguel, C. (1999). La familia y su implicación en el desarrollo infantil. *Revista Complutense de Educación*, 10(1), 289-304. Recuperado de:

<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED9999120289A/17271>

Rusca-Jordán, F. y Cortez-Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(3), <http://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>

Thió de Pol, C., Fusté, S., Palou, S. y Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. *Planificar la etapa 0-6*. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

UNESCO. (1980). *El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas*. Recuperado de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

## 10. Anexos

## Anexo I: Ficha técnica juegos



## FICHA TÉCNICA

Juego:	
Tipo de juego:	
Características básicas	Habilidades
	<u>Emocionales</u>
	<u>Sociales</u>
	<u>Cognitivas</u>
	<u>Valores</u>

Fuente: elaboración propia, 2022

**Anexo II:** Ficha de observación

Tiempo de observación:

Fecha:

Actividad realizada:

Lugar:

Responsable:

	<b>Siempre</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
<b>Habilidades conductuales</b>				
Participa mostrando interés				
Respeto el turno de palabra				
<b>Habilidades emocionales</b>				
Escucha activamente				
Expresa su acuerdo o desacuerdo				
Respeto las aportaciones de los demás				
Expresa sus emociones				
Comprende y respeta las emociones de los demás				
<b>Habilidades cognitivas</b>				
Coopera con los demás en el juego				
Sabe comunicarse con un lenguaje acorde a su edad mediante el juego				
Está concentrado				
<b>Habilidades sociales</b>				
Sabe trabajar en equipo				
Resuelve conflictos en el juego de forma pacífica				
Es capaz de controlar la impulsividad				

Fuente: elaboración propia, 2022

**Observaciones**

**Anexo III:** Cuestionario familias adaptado

**Sexo:** Hombre \_\_\_\_ Mujer \_\_\_\_ Otro \_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_

**Número de hijos en Apandah:** \_\_\_\_

**Nivel de educación de su hija/o:** Primaria 10 años \_\_\_\_ Primaria 11 años \_\_\_\_ Primaria 12 años \_\_\_\_

**Instrucciones**

Se presentan una serie de ítems que miden la importancia del juego en el desarrollo infantil. Por favor, indique la frecuencia que usted considera que se acerca más a su realidad de acuerdo con la siguiente escala de calificación.

Nada: 1 Poco: 2 Regular: 3 Mucho: 4

<b>AFIRMACIÓN</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Considero que el juego es fundamental para el desarrollo de mi hijo/a				
El juego fomenta la autonomía personal del niño/a				
El juego puede influir en los valores que adquiere mi hijo/a				
El juego ayuda a identificar las emociones a los niños/as				
El juego es un buen instrumento para que el niño/a desarrolle la creatividad y originalidad				
He observado a través del juego una mejora de la conducta de mi hijo/a				
Establecer relaciones de juego con otros niños favorece la socialización de mi hijo/a				
Los conocimientos adquiridos mediante el juego y la experimentación lúdica son mejor interiorizados por los niños/as				
Suelo dedicar tiempo en casa a jugar con mi hijo/a				
Le propongo a mi hijo/a juegos en casa que se hayan visto en la asociación				
Considero que el juego es una herramienta de aprendizaje				
El juego ayuda a mi hijo/a con los problemas de concentración				
Mi hijo/a ha adquirido pautas de comportamiento a través del juego				

Fuente: elaboración propia, 2022

**Observaciones**

**Anexo IV:** Guion entrevista profesionales

<b>BLOQUE 1</b>	<b>ANTECEDENTES</b>
	Profesión Años de experiencia Tiempo trabajando el juego en la asociación Apandah con menores de 6 a 8 años que presentan déficit de atención con o sin hiperactividad
<b>BLOQUE 2</b>	<b>TRASTORNO DÉFICIT DE ATENCIÓN CON O SIN HIPERACTIVIDAD</b>
	Definición Habilidades de los menores Dificultades Comportamientos y conductas más habituales Tratamientos adecuados
<b>BLOQUE 3</b>	<b>EL JUEGO</b>
	Juegos más recurrentes Juego con mejores resultados a nivel cognitivo, emocional, relacional y conductual Beneficios del juego Desventajas Familia-juego

Fuente: elaboración propia, 2022

**Anexo V:** Actividad socioeducativa

<b>ACTIVIDAD “BUZÓN DE LAS EMOCIONES”</b>		
<b>Descripción</b>		
Actividad dinámica socioeducativa para los niños de 10 a 12 años con déficit de atención con o sin hiperactividad (TDAH)		
<b>Objetivo</b>		
Conocer las emociones de los niños/as dependiendo del tipo de juego realizado		
<b>Evaluación</b>		
Se realizará la síntesis de las emociones que expresen los menores		
<b>Destinatarios</b>		
Menores de 10 a 12 años que presenten TDAH		
<b>Profesionales</b>		
Estudiante del MIISE (Trabajadora Social)		
<b>Fecha</b>	<b>Lugar</b>	<b>Duración</b>
	Asociación Apandah	10 minutos
<b>Desarrollo</b>		
<p>Habrà al final de la sala un “buzón de las emociones” dónde los niños podrán depositar qué han sentido al finalizar la sesión.</p> <p>Se les dará las emociones en formato emoji para que ellos puedan depositarlas de verdad consiguiendo que les pongan nombres, las reconozcan y las expresen.</p> <p>Las emociones que se les ofrecen están adecuadas al desarrollo emocional en función de la edad y se ven así: alegría, confianza, diversión, serenidad, placer, miedo, tristeza, rechazo y enojo.</p> <p>Se adjuntarán imágenes del “buzón” y las emociones.</p>		

Fuente: elaboración propia, 2022

**Anexo VI:** Ficha recogida datos emociones

<b>“BUZÓN DE LAS EMOCIONES”</b>		
Juego utilizado:		
<b>Emociones</b>		<b>Total, de veces</b>
Alegría		
Confianza		
Diversión		
Serenidad		
Placer		
Tristeza		
Enojo		
Miedo		
Rechazo		

Fuente: elaboración propia, 2022

**Anexo VII: Consentimiento informado**

**“Aportaciones del juego a nivel cognitivo, emocional, relacional y conductual en niños de 10 a 12 años con TDAH en la asociación Apandah”**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Al firmar este documento, usted afirma haber leído y comprendido la información que consta en el mismo, así como las explicaciones recibidas sobre el estudio. Su participación es voluntaria y la posibilidad de retirarse cuando quiera.

D/Dña. (Sólo iniciales del nombre y apellidos):

.....

Consiento participar libre y voluntariamente en el estudio ya que he sido informado/a suficientemente sobre el mismo. Entiendo que la información que se recoja de mí y otros participantes será tratada de forma confidencial. Ninguna persona será identificada personalmente durante el proceso de investigación, ni en la publicación o comunicación de los resultados.

Presto libremente mi conformidad para participar en este estudio.

En Albacete, a ..... de ..... de 2021

Firma participante

Firma investigador

Fuente: elaboración propia, 2021

## Anexo VIII: Ficha técnica juegos

## FICHA TÉCNICA: Juegos de estrategias

<b>Juego: Virus</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p>Se trata de un <i>juego de estrategia</i> aconsejado para una edad mínima de 8 años. Además, se trata de un juego competitivo ya que el ganador será el primero en obtener los cuatro órganos sanos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Capacidad de recuperación ante un contratiempo</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

## FICHA TÉCNICA: Juegos cooperativos

<b>Juego: Fast Food Fear</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego cooperativo</i> recomendado para mayores de 8 años dónde el objetivo es alimentar a todos los monstruos con la comida que cada uno necesita en un tiempo limitado.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha activa</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Trabajo en equipo</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Percepción de los objetos</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Igualdad</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul> <p><u>Hábitos saludables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alimentación</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Misión cumplida</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cooperativo</i> aconsejado para mayores de 10 años con la finalidad de conseguir el mayor número de misiones cumplidas. La colaboración entre los jugadores y la estrategia es fundamental para conseguir el objetivo común.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha activa</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Comprensión de las formas</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

**FICHA TÉCNICA: Juegos de cartas**

<b>Juego: Saboteur</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p>Se trata de un <i>juego de cartas</i> dónde lo más importante es la gestión de estas. Tener una estrategia para aliarse con el contrincante adecuado. Recomendado para mayores de 8 años.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Capacidad de recuperación ante un contratiempo</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Uno</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p>Se trata de un <i>juego de cartas</i> aconsejado para mayores de 6 años dónde lo más importante es la estrategia por seguir. Además, anticiparse al juego de los compañeros y guardar las mejores cartas para el final con el objetivo de ganar.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Capacidad de recuperación ante un contratiempo</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Piou Piou</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> recomendado para mayores de 5 años dónde lo importante es la gestión de estas y la estrategia asegurando siempre tus “huevos”.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Percepción de los objetos y el entorno</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Jungle Speed</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> aconsejado para mayores de 7 años dónde la concentración y la rapidez para atrapar el tótem es clave.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Comprensión de la forma (símbolos)</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Fantasma Blitz</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> aconsejado para mayores de 8 años con la finalidad de acumular el mayor número de cartas posibles a través de una buena observación y rapidez para atrapar el objeto que está presente o falta.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Comprensión tamaño y forma</li> <li>- Percepción del objeto</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Dobble</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> recomendado para toda la familia dónde la observación y rapidez te hará tener cada vez más cartas y poder ganar la partida.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> <li>- Escucha activa</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Percepción de los objetos</li> <li>- Lenguaje-Vocabulario</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Hedbanz</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> recomendado para toda la familia dónde realizar las preguntas correctas y utilizar la imaginación te hará aceptar tu carta y ganar puntos.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> <li>- Escucha activa</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Lenguaje-Vocabulario</li> <li>- Creatividad-Imaginación</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: El rey de los dados</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> recomendado para mayores de 10 años dónde la estrategia y el control en la tirada de los dados te hará ganar las mejores cartas.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> <li>- Escucha activa</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Lenguaje-Vocabulario</li> <li>- Percepción del entorno</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Memory</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de cartas</i> recomendado para toda la familia dónde la memoria es clave para conseguir el mayor número de parejas y lograr ganar a tus contrincantes.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> <li>- Escucha activa</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memorización</li> <li>- Lenguaje-Vocabulario</li> <li>- Percepción de los objetos</li> <li>- Comprensión del tamaño y forma</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

**FICHA TÉCNICA: Juegos de dados**

<b>Juego:</b> Impact: La batalla de los elementos	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de dados</i> aconsejado para una edad mínima de 8 años. La precisión en la tirada de los dados hará que seas el último en caer en la caldera de batalla.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Capacidad de recuperación ante un contratiempo</li> <li>- Comprensión de la forma (símbolo)</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

**FICHA TÉCNICA: Juegos de mesa**

<b>Juego: Unánimo</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> recomendado para mayores de 8 años dónde lo importante es la agilidad y conexión mental con el resto de los componentes. Pensar como pensarían ellos.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Draftosaurus</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> dónde lo importante es la estrategia para colocar a los dinosaurios con el fin de tener la mayor cantidad de visitas con mucho cuidado de las restricciones de lugar que se presentan. Recomendado para mayores de 8 años.</p>	<p><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Percepción de los objetos y el entorno</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Oca</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de reglas	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> recomendado para toda la familia dónde el control en la tirada de los dados es clave para poder llegar a la casilla 63, que hace que gane ese jugador.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Lenguaje-Vocabulario</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Capacidad de recuperación ante un contratiempo</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Igualdad</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Kittin</b>	
<b>Tipo de juego:</b> Juego de construcción	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> aconsejado para mayores de 6 años con el objetivo de conseguir hacer las mismas figuras de gatos que salen en las cartas. El que más veces consiga replicar esas figuras, ganará.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Memorización</li> <li>- Percepción de los objetos</li> <li>- Comprensión de la forma</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Parchís</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> aconsejado para mayores de 4 años con el objetivo de “ganar” la carrera e intentar llevar las fichas a su “casa” más rápido que los compañeros.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Código Secreto</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> recomendado para mayores de 10 años donde lo importante es que los jefes de espías den las pistas claves para que el equipo acierte su carta. Gana el equipo que más cartas de su color haya adivinado con cuidado de que no le toque la “muerte”.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> <li>- Escucha activa</li> <li>- Comunicación</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Expresión de sus puntos de vista</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Lenguaje-Vocabulario</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Igualdad</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022

<b>Juego: Monos locos</b>	
<b>Tipo de juego: Juego de reglas</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Características básicas</b></p> <p><i>Juego de mesa</i> aconsejado para mayores de 5 años con la finalidad de acumular el mayor número de “palitos” sin ningún mono. La habilidad manual, equilibrio e inteligencia son fundamentales para ganar.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Habilidades</b></p> <p><u>Emocionales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en sí mismos</li> </ul> <p><u>Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Defensa de sus intereses</li> <li>- Adaptación a nuevas situaciones</li> </ul> <p><u>Cognitivas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Percepción del objeto</li> <li>- Razonamiento</li> <li>- Interacción con otros</li> </ul> <p><u>Valores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto</li> <li>- Comportamiento adecuado con el resto</li> <li>- Valor a si mismo</li> </ul>

Fuente: elaboración propia, 2022