UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA HIPERACTIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 3ER GRADO DE LA UE ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ, BABAHOYO. 2022

AUTOR:

Burbano Franco Dana Nicole

TUTOR:

Mg. Gómez Alcívar Victoria Josefina

BABAHOYO - ECUADOR

2022

DEDICATORIA

El presente trabajo de grado va dedicado a Dios, quien como guía está siempre presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas sin desfallecer

Dicen que la mejor herencia que nos pueden dejar los padres son los estudios, sin embargo no creo que sea el único legado del cual yo particularmente me siento muy agradecida, mis padres me han permitido trazar mi camino y caminar con mis propios pies. Ellos son mis pilares de la vida, les dedico este trabajo de titulación, Wilson Burbano y Maribel franco, que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me han demostrado su amor corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos.

Dedico este trabajo con todo amor y cariño a mi amado esposo Fabián Pino por su sacrificio, esfuerzo y apoyo incondicional a través de sus consejos, de su amor, respaldo y paciencia me ayudo a concluir esta meta.

A mis hermanos, por estar conmigo en todo momento, gracias a toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y objetivos.

Dana Nicole Burbano Franco

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a la universidad técnica de Babahoyo, a toda la Facultad de ciencias jurídicas sociales y de la educación, por abrirme las puertas y así poderme formar en sus aulas, a todos mis docentes que me han acompañado en este proceso quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional. Gracias a cada una de ustedes por su paciencia y dedicación.

De igual forma, agradezco a mi tutora la Msc. Victoria Gómez, que gracias a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que mi trabajo se realice con éxito JAES en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron su conocimiento.

Dana Nicole Burbano Franco

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....vi

ABSTRACT.....ix

CAPÍTULO I......1

INTRODUCCIÓN. 1

1.1. Contextualización de la situación problemática 1

1.1.1. Contexto Internacional. 1

1.1.2. Contexto Nacional. 2

1.1.3. Contexto Local. 3

1.2. Planteamiento del problema 4

1.2.1. Problema General.....6

1.3. Justificación. 6

1.4. Objetivos de investigación. 6

1.4.1. Objetivo general. 6

1.4.2. Objetivos específicos. 7

1.5. Hipótesis. 7

CAPÍTULO II. 8

MARCO TEÓRICO 8

2.1. Antecedentes. 8

2.2. Bases teóricas 10

Variable independiente: Estrategias lúdicas 10

Dimensión: Capacidad Creativa 15

Dimensión: Estimulación Cognitiva.....17

Dimensión: Destrezas interpersonales.....19

Variable dependiente: Hiperactividad 20

Dimensión: Conducta impulsiva 24

Dimensión: Dificultad educativa 25

Dimensión: Relación Social 26

CAPÍTULO III. 28

METODOLOGÍA. 28

3.1. Tipo y diseño de investigación. 28

3.2. Operacionalización de variables. 28

3.3. Población y muestra de investigación. 29

3.3.1. Población. 29

3.3.2. Muestra. 30

3.4. Técnicas e instrumentos de medición. 30

3.4.1. Técnicas 30

3.4.2. Instrumentos 31

3.5. Procesamiento de datos. 31

3.6. Aspectos éticos 32

CAPÍTULO IV. 33

4. **RESULTADOS Y DISCUSIONES** 33

4.1. Resultados 33

4.2. Discusiones 55

CAPÍTULO V. 59

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. 59

5.1. Conclusiones 59

5.2. Recomendaciones 60

REFERENCIAS Y ANEXOS 62

Referencias 62

Anexos 65

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Datos de la Matriz de Operacionalización de Variable. 28

Tabla 2. Involucrados. Población y muestra de la investigación. 30

Tabla 3. Opciones y abreviatura a preguntas de Encuesta aplicable para docentes de UE Abdón Calderón Muñoz. 31

Tabla 4. Sentido de permanencia de un estudiante como parte de la capacidad creativa. 33

Tabla 5. Interdependencia positiva como capacidad creativa. 34

Tabla 6. Vínculos sociales a través de la capacidad creativa 35

Tabla 7. La atención como estimulación cognitiva 36

Tabla 8. El lenguaje y la estimulación cognitiva 37

Tabla 9. Memoria como estimulación cognitiva. 38

Tabla 10. Capacidad de formar redes de amistad como destrezas interpersonales. 39

Tabla 11. Escucha activa como destreza interpersonal 40

Tabla 12. Aporte de soluciones como destreza interpersonal. 40

Tabla 13. Impaciencia incide como una forma de conducta impulsiva. 41

Tabla 14. Pérdida de control sobre reglas establecidas como forma de conducta impulsiva. 42

Tabla 15. Baja tolerancia e imprudencia de los estudiantes como forma de conducta impulsiva. 43

Tabla 16. Incumplimiento de objetivos estipulados como dificultad educativa. 44

Tabla 17. Incapacidad de adaptación al sistema escolar como dificultad educativa. 45

Tabla 18. Dificultad de aprendizaje como problema educativo. 46

Tabla 19. Establecimiento de la propia identidad como forma de relación social. 47

Tabla 20. Desarrollo personal y la relación social. 48

Tabla 21. Ambiente propicio de convivencia y la relación social 49

Tabla 22. Cuadro de resultados de la ficha de observación sobre factores y características que presentan estudiantes del 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, sobre hiperactividad…..……54

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Sentido de permanencia de un estudiante como parte de la capacidad creativa 33

Figura 2. Interdependencia positiva como capacidad creativa. 34

Figura 3. Vínculos sociales a través de la capacidad creativa. 35

Figura 4. La atención como estimulación cognitiva. 36

Figura 5. El lenguaje y la estimulación cognitiva 37

Figura 6. Memoria como estimulación cognitiva. 38

Figura 7. Capacidad de formar redes de amistad como destrezas interpersonales. 39

Figura 8. Escucha activa como destreza interpersonal. 40

Figura 9. Aporte de soluciones como destreza interpersonal. 41

Figura 10. Impaciencia incide como una forma de conducta impulsiva. 42

Figura 11. Pérdida de control sobre reglas establecidas como forma de conducta impulsiva. 43

Figura 12. Baja tolerancia e imprudencia de los estudiantes como forma de conducta impulsiva. 44

Figura 13. Incumplimiento de objetivos estipulados como dificultad educativa. 45

Figura 14. Incapacidad de adaptación al sistema escolar como dificultad educativa. 46

Figura 15. Dificultad de aprendizaje como problema educativo. 47

Figura 16. Establecimiento de la propia identidad como forma de relación social. 48

Figura 17. Desarrollo personal y la relación social. 49

Figura 18. Ambiente propicio de convivencia y la relación social. 50

RESUMEN

El propósito de este proyecto investigativo es determinar la incidencia que crean las estrategias lúdicas en estudiantes con problemas de hiperactividad. Tal situación general, fue detectada de manera particular en la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz, mediante las prácticas preprofesional, estudiantes del 3er año de educación general básica presentaron hiperactividad y generaron en la docente de aula frustración por el panorama disruptivo que se creó. Al determinar la incidencia entre las variables de estudio se logró ofrecer una mejora en el estilo de aprendizaje en niños con hiperactividad, ya que el TDAH es un trastorno de por vida para la mayoría de las personas y detectar criterios de mejora para su aprendizaje es importante.

Por esta razón la presente investigación procuró indagar las características de las estrategias lúdicas y detectar a través de una ficha de observación las características puntuales que evidencio la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado, conjuntamente el trabajo de estudio aplicó una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa sobre indicadores de las dimensiones de las variables y entrevistas a la docente del 3er grado y psicóloga institucional. La investigación se ajustó bajo un propósito de investigación aplicada, con un enfoque mixto, un alcance descriptivo y de orden causal. Como parte de capítulo de conclusiones y recomendaciones se estableció que las estrategias lúdicas ayudan a controlar la actividad motora hiperactiva y reducir el déficit de atención en los estudiantes.

Palabras claves: Hiperactividad, Estrategias lúdicas, Comportamiento y Aprendizaje lúdico.

ABSTRACT

The purpose of this research project is to determine the incidence created by playful strategies in students with hyperactivity problems. Such a general situation was detected in a particular way in the Abdón Calderón Muñoz Educational Unit, through pre-professional practices, students of the 3rd year of basic general education presented hyperactivity and generated frustration in the classroom teacher due to the disruptive panorama that was created. By determining the incidence between the study variables, it was possible to offer an improvement in the learning style in children with hyperactivity, since ADHD is a lifelong disorder for most people and detecting improvement criteria for their learning is important.

For this reason, the present investigation sought to investigate the characteristics of playful strategies and detect, through an observation sheet, the specific characteristics that evidenced hyperactivity in 3rd grade students, together with the study work, a survey was applied to the teachers of the Educational Unit on indicators of the dimensions of the variables and interviews with the 3rd grade teacher and institutional psychologist. The research was adjusted under an applied research purpose, with a mixed approach, a descriptive scope, and a causal order. As part of the chapter of conclusions and recommendations, it was established that playful strategies help control hyperactive motor activity and reduce attention deficit in students.

Keywords: Hyperactivity, Playful Strategies, Playful Behavior and Learning

CAPÍTULO I.

INTRODUCCIÓN.

1.1.Contextualización de la situación problemática

1.1.1. Contexto Internacional.

Estrategias lúdicas

En Latinoamérica y el Caribe la Unicef (2021) impulso el uso de estrategias lúdicas con el programa Cuidado para el desarrollo Infantil, ya que este tipo de estrategia estimula el aprendizaje y promueve el trabajar aspectos emocionales. Cualquier actividad en la que los estudiantes trabajen juntos, es decir, de manera cooperativa, se muevan e interactúen puede ser una forma divertida para aprender. Según Unicef (2021) menciona que, bajo el uso de estas estrategias los estudiantes serán capaces de tomar la iniciativa para participar en clase y se quedarán enganchados con la temática de aprendizaje (párr. 1, 5)

La palabra “jugar” ha presentado gran repercusión en la educación innovadora en los últimos tiempos, esto lo menciona García (2021) en un artículo publicado por el Tecnológico de Monterrey México. De la misma manera la autora afirma que diversos estudios han manifestado que la incorporación de los juegos en el currículo será un factor importante que afectará el desarrollo físico y mental en los estudiantes, la vinculación del aprendizaje y la motivación de la creatividad y la estimulación. La habilidad que se manifiesta naturalmente cuando se juega y está relacionada con la forma en que nos convertimos en la vida real, igualmente las estrategias lúdicas dan al sujeto las competencias necesarias para ser felices, saludables y exitosos (párr. 7)

De la misma manera en relación a esta organización de las Naciones Unidas UNICEF (2021) con la finalidad de colaborar en la adaptación postpandemia ha generado un manual lúdico con estrategias de enseñanzas tomando como modelo aplicativo a la Republica

Dominicana para lograr aminorar el impacto que puede tener el cambio de educación virtual a educación presencial en las conmociones de los estudiantes, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y crear espacios facilitadores de formación (párr. 3)

Hiperactividad

De acuerdo con Apraez (2022) quien presentó los resultados dados por la Asociación peruana de Rehabilitación Infantiles, y mencionó que alrededor de 75 mil niños en edad de educación básica tienen problemas de hiperactividad. Así mismo se informó que del 3% al 5%, con una proporción de hombres 4: 1 y en mujeres de 9: 1, se muestra una mayor incidencia en los varones de poder sufrir TDAH. En comparación con sus pares, estos estudiantes presentarán dificultades para concentrarse, tendrán lapsos de atención cortos e impulsividad (párr. 4,7)

Por otra parte, Torres (2022) declaró en el Diario Ibiza español que la hiperactividad de los niños con TDAH es diferente a la de los niños que son considerados un poco animados y activos, ya que los niños con TDAH tienen comportamientos multiocasionales y son hiperactivos en el juego, la clase, las tareas y los lugares públicos que requieren tranquilidad, mientras que los niños que son animados y activos, cuando se le es necesario y sugerido estar callado, pueden hacerlo y obedecer las órdenes y las reglas. La impulsividad de los niños con TDAH es muy temeraria y brusca, suelen hacer las cosas sin pensar en las consecuencias, sus demandas deben ser atendidas inmediatamente y no toleran la espera. Debido a que su hiperactividad e impulsividad se deben a su escaso autocontrol y les cuesta aceptar las limitaciones del entorno (párr. 3,4)

1.1.2. Contexto Nacional.

Estrategias lúdicas

Según Holguín (2022) en un artículo publicado por el Diario El Comercio, mostró resultados positivos que han generado las estrategias lúdicas en la enseñanza de los estudiantes

de la Unidad Educativa Sucre perteneciente a la provincia del Carchi con relación al cuidado ambiental. Es decir, las estrategias utilizadas, basadas en ideas de la educación experiencial, la tecnología, el medio que nos rodea y las actividades de salud grupal, han generado el interés de los estudiantes y hacerles sentir que aprender es algo muy sugestivo, es enseñarles a la vez a encontrar motivaciones para participar e instruirse (párr. 2, 3)

La pobreza de aprendizaje en el Ecuador ha aumentado tras la pandemia del Covid-19, esto lo asegura Brown (2022) ministra de Educación, quien además planteó el diseño de estrategias para mitigar el impacto negativo existente en la educación de los niños. Por ejemplo, si el contexto de la educación se mantiene tal como se encuentra actualmente los jóvenes que luego serán la fuerza laboral tendrán una deficiencia de habilidades primordiales que son necesarias para prosperar, desde alfabetización y aritmética hasta pensamiento crítico y resolución de problemas (párr. 4, 7)

Hiperactividad

De acuerdo con Rosero (2017) manifestó que el Ministerio de Educación del Ecuador ha registrado alrededor de 7918 estudiantes de instituciones educativas públicas que han sido diagnosticados con TDAH. (párr. 6)

Mientras que Ortega (2015) destacó que la ansiedad es un componente que se presenta en aquellos niños que sufren de hiperactividad, esto se manifiesta teniendo en consideración investigaciones que sugieren que alrededor del 34% de los niños con TDAH muestran dificultades relacionadas a la ansiedad. (párr. 2)

Teniendo en consideración lo antes expuesto, el diario ecuatoriano La Hora (2022) mencionó que los niños en edades promedias de 6 a 10 años presentan problemas de ansiedad, preocupación y miedo tras el confinamiento, esto se evidenció a través de un estudio realizado por la Unicef en el Ecuador que tuvo como resultado que alrededor de 4 de cada 10 niños

mostraron angustia, tensión e inquietud por lo nueva realidad social suscitada en el mundo (párr. 4,5)

1.1.3. Contexto Local.

Estrategias lúdicas

El diario el Universo (2021) explicó que el Guayas, el Oro, Pichincha, Los Ríos y Manabí son parte de una iniciativa que busca la inclusión de estudiantes con problemas oncológicos a través del uso de estrategias lúdicas y tecnológicas para que continúen con sus procesos educativos, así estas estrategias se han convertido en un apoyo psicosocial, involucrando la gamificación, la realidad virtual, robótica y entornos de atención médica (párr. 5)

Referente a la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz se observó que el manejo que generan los docentes de herramientas y estrategias lúdicas es muy escaso para trabajar con los niños que presenten necesidades educativas especiales, así como con aquellos estudiantes que se encuentras diagnosticados con trastorno por déficit de atención con hiperactividad.

De tal manera como indicó Salazar (2022) el problema radica en que, si los estudiantes han estado en la educación tradicional durante muchos años, ya estarán aburridos con el aprendizaje estándar, rechazarán las clases basadas en lectura, escritura y comprensión auditiva, e incluso pensarán que los puntajes de las pruebas equivalen a aprender. A estos niños se les ha desgastado el deseo de aprender, y su curiosidad y capacidad para explorar (párr. 12)

Hiperactividad

Se desconocen cifras locales y regionales de estudiantes que presenten hiperactividad, en cambio, la Sede Yellowbridge (2021) ubicado en la urbe, manifiestó que los casos de hiperactividad han tenido un ascenso tras el retorno a clase luego de suscitar una pandemia que obligó la virtualidad para las instituciones educativas. Así mismo mencionó que las

condiciones que pueden conducir a la hiperactividad incluyen el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), trastornos del cerebro o del sistema nervioso central e incluso trastornos emocionales. (párr. 4)

Por otro lado, el Expreso (2020) cuestionó que en las instituciones educativas regionales y nacionales es importante detectar verdaderos casos de hiperactividad en niños relacionadas al trastorno de déficit de atención debido a que fácilmente puede ser confundido con niños rebeldes que no conocen límites y que mantienen actitudes negativas en el aula de clase (párr. 2)

1.2. Planteamiento del problema

La problemática planteada, surge de la observación directa a través de las prácticas preprofesionales, específicamente en el 3er año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Abdón Calderón Muñoz” ubicada en la parroquia Barreiro nuevo.

Varios niños diagnosticados con Hiperactividad en el aula no prestaban atención a las instrucciones dadas por la docente, existió una total falta de atención y una impulsividad por parte de los niños que hizo que en muchas ocasiones la docente del aula se sienta frustrada por el panorama que se le generó. Este comportamiento de los niños género que en varias ocasiones la clase sea pausada por la docente para retomar el orden y la conducta de los niños, sin embargo, esta situación se repitió constantemente debido a que los niños no duraban mucho tiempo sentado en sus asientos. Esta situación produjo un retraso en las tareas y en las clases establecida según la planificación de la docente.

Pero también se destacó que aquellos niños eran muy dinámicos cuando en el aula de clase se realizaban actividades teatrales para las horas cívicas y eran ellos los primeros en querer participar e interactuar con los demás compañeros, es desde este punto que nace la siguiente pregunta como problema general

1.2.1. Problema General

¿De qué forma las estrategias lúdicas inciden en la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo 2022?

1.3.Justificación.

El presente proyecto investigativo se justificó en lo teórico, aportando evidencias que respalda los resultados a los que se llegó y de la misma manera aportar en la mejora continua de trabajos futuros con relación a las estrategias lúdicas. Así mismo se contribuye sobre la forma en la que se debe tratar la hiperactividad y hacer conciencia de este, lo que permitió que este estudio consienta crear espacios y lugares de trabajo acogedores, accesibles y buscar un diagnóstico médico sobre esta enfermedad.

Así también se justificó en lo práctico, de manera que permitió constatar las derivaciones en el desarrollo del proyecto. En donde el resultado puede ser usados por los docentes en su labor en el aula de clase.

Y finalmente se justificó en lo social, debido a que se generó un bien con relación al uso de estrategias para aquellos estudiantes que presentan la misma problemática, para que los docentes logren brindar un mejor estilo de aprendizaje a dichos niños, ya que el TDAH es un trastorno de por vida para la mayoría de las personas y detectar criterios de mejora para su aprendizaje fue claramente importante.

1.4.Objetivos de investigación.

1.4.1. Objetivo general.

Determinar la forma en que las estrategias lúdicas inciden en la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022

1.4.2. Objetivos específicos.

- Indagar las características de las estrategias lúdicas a través de fuentes de información primaria.
- Detectar a través de una ficha de observación las características puntuales que evidencia la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022
- Analizar los factores que influyen en la relación entre las estrategias lúdicas y la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022

1.5. Hipótesis.

Las estrategias lúdicas incidirían de manera significativa en la Hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

Los autores Erazo & Guananga (2017) publicaron un proyecto investigativo sobre el TDAH y el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la Educación General Básica, dando como resultado a la investigación que los estudiantes con TDAH mantienen calificaciones bajas. Además, se diseñó un proyecto para niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) que permitió a los alumnos de primaria aprender a manejar conductas durante la clase de educación física. En esta investigación, se utilizó un enfoque fenomenológico para describir las experiencias vividas y se realizaron entrevistas individuales semiestructuradas para recolectar datos. (pp. 1, 5)

Así también Valda, Suñagua, & Coaquira (2018), en su proyecto titulado "Estrategias de intervención para niños y niñas con TDAH en edad escolar" dieron un aporte en la categorización de estilos de aprendizaje y se concluye manifestando que el entorno más difícil para los niños diagnosticados con TDAH es el aula de la escuela tradicional en la que el maestro da una conferencia, los estudiantes toman notas, completan libros de trabajo, leen libros de texto y esperan la próxima instrucción del maestro. El hecho es que este no es un buen ambiente de aprendizaje para nadie, y mucho menos para los niños identificados con TDAH. (pág. 72)

Ortiz & Urdialez (2010) generaron un proyecto titulado estrategias metodológicas para guía docente en el caso de niños con TDAH. En este trabajo se considera la teoría del desarrollo psicológico de Piaget ya que contribuye a una mejor comprensión del TDAH. Los autores también aseguran que, los niños con TDAH generalmente experimentan un deterioro significativo en el hogar y la escuela, y sus relaciones con los padres, maestros y compañeros

a menudo son tensas. Las intervenciones psicosociales que este trabajo implicó para el TDAH generalmente se enfocan en el cambio de comportamiento en un entorno a la vez (es decir, ya sea en el hogar o en la escuela); sin embargo, las intervenciones uní-sistémicas generalmente no son suficientes. El propósito de este proyecto fue describir una intervención familiar-escolar para niños con TDAH. Además, se discutieron las estrategias metódicas del programa y las bases teóricas. (pp. 21, 23)

López (2017) tomó también en consideración un proyecto de investigación de la Universidad de Deakin en la que se describe que el 75 % de los estudiantes estaban de acuerdo en que los juegos podrían ayudarlos a aprender, pero mencionaron que todos los juegos son apropiados para aprender. La investigación encontró que, en la mayoría de los casos, no era el juego en sí mismo, sino las formas en que los maestros usaban los juegos para enseñar conceptos complejos lo que marcaba la mayor diferencia. (pág. 26)

Según los estudiantes que participaron en la investigación, los juegos pueden:

- Hacer que ideas y temas complejos sean más interesantes y significativos
- Proporcionar oportunidades para practicar la resolución de problemas y estrategias de ensayo y error
- Apoyar a una variedad de estudiantes y una variedad de intereses
- Fomentar el aprendizaje que estimula la imaginación
- Ayudar a los estudiantes a colaborar en una meta compartida.

Salazar (2017) mencionó en su tesina que las estrategias lúdicas usadas en el área de lenguaje para mejorar el rendimiento académico son beneficiosas. A través de estas estrategias los niños pueden desarrollar sus habilidades lingüísticas, emociones, creatividad y habilidades sociales. De esta manera el juego ayudó a nutrir la creatividad y le da al estudiante habilidades

esenciales como resolver problemas, trabajar con otros, y compartir. (pág. 23)

Salazar (2017) también estableció varias puntualidades que se pueden utilizar en las estrategias lúdicas como: Incorporar la repetición de juegos de roles en los que los estudiantes puedan jugar con el significado y la entonación. Invita a los personajes a ser jóvenes, viejos, y adormecidos en diferentes lugares. Validar su originalidad. Dejar que los estudiantes construyan sus propios juegos, historias y títeres y utilizarlos con frecuencia a lo largo del curso. (pág. 46)

Bermúdez (2021) en su trabajo realizado sobre las estrategias lúdicas basadas en herramientas digitales para la Educación General Básica mencionó que las herramientas digitales crean un entorno abierto donde el compromiso en forma de indagación y respuesta puede ser asíncrono, lo que les da a los estudiantes tiempo para tomar medidas de lo que piensa responder con opiniones diversas y origina la colaboración. Los maestros utilizan la tecnología del aula digital para agilizar el proceso de evaluación. Los niños aprenden y crecen a través de la exploración. Por ejemplo, cuando los niños juegan en las áreas de bloques, investigan simultáneamente conceptos relacionados con las formas y sus propiedades físicas, así como con el equilibrio, las representaciones abstractas y la resolución de problemas. Piensan creativamente mientras se enfrentan a desafíos y prueban cosas nuevas; se comunican con otros y aprenden a compartir materiales; expresan emociones y amplían sus experiencias directas. (pág. 39)

2.2. Bases teóricas

Variable independiente: Estrategias lúdicas

Piaget (1982) afirmó que la etapa del desarrollo mental en la que el niño adquiere conocimientos específicos es alrededor de los 7 a los 12 años y en correlación a ello puntualiza que el proceso de aprendizaje es vital y debe caracterizarse por ser dinámico y estar en

constante cambio. Es en este espacio que se puede hacer uso de mecanismos lúdicos que generen una marcada forma de enseñar y criterios de pensamientos en los estudiantes, desde el razonamiento de Piaget alude que el juego como estrategia para el aprendizaje permite asimilar los elementos de la realidad teniendo en consideración las adaptaciones respectivas para las limitaciones o el entorno en el que se trabaja. (pág. 1)

Rodrigo (2019) consideró que, a lo largo del proceso educativo, los niños se encuentran en algún punto intermedio el desarrollo de procesos complejos tanto en el dominio cognitivo como en el físico. (párr. 6)

La Guía Metodológica de Planteamiento de Estrategias Lúdicas en Ecuador redactada por Avalos (2018) manifestó que en varias ocasiones el uso de juego libre y sin estructura ayuda a equilibrar las lecciones formales en la escuela, también esto les ayuda a los estudiantes a aliviarse de varias tensiones después de las rutinas y reglas del aula de clase. De la misma manera el autor defendió la idea de que los niños también aprenden cuando usan objetos de muchas maneras diferentes y menciona que esto se logra debido a que el estudiante se enfrenta directamente a la experimentación, la exploración y la resolución de problemas en situaciones en las que no hay respuestas fijas o "correctas". (pág. 2)

Rodríguez (2021) planteó que las estrategias lúdicas son una forma de enseñanza que abarca la importancia de la diversión, el juego y el humor, sin sacrificar el rigor académico o intelectual. Esta filosofía integra aspectos positivos y ayuda al profesorado a crear un entorno de aprendizaje que es menos estresante, los estudiantes aprenden significativamente cuando están interesados, motivados y comprometidos con su aprendizaje. (párr. 2)

De la misma manera Ávalos (2018) opinó que las estrategias lúdicas son indispensables en los salones de clase ya que investigaciones muestran que divertirse mientras se aprende ofrece recursos cognitivos únicos, asocia la recompensa y el placer con la

información, fortalece y amplía las redes de la memoria. (pág. 3)

Santori (2018) afirmó que la humanidad está experimentando nuevos cambios, en la actualidad la tecnología ha generado transformaciones notables en la educación, permitiendo que las personas tengan mayor facilidad para acceder a la información que desean conocer. (pág. 52)

Con este criterio el autor consideró que la importancia de los juegos en la educación es indiscutible ya que las ventajas potenciales de utilizar recreaciones instructivas para complementar la dirección habitual del aula son ciertas. (pág. 53)

Por otro lado, Garbanzo (2015) consideró que la rápida infiltración de avances progresivamente refinados en cada característica de la sociedad está provocando cambios notables en cómo, cuándo y dónde trabajamos, cómo las personas, las organizaciones e incluso los países se comprenden y componen, y cómo los sistemas educativos deben ser organizados.

Además, retrató cómo los juegos de PC instructivos y de entretenimiento educativo fueron vistos como el amigo que necesitaba la educación debido a su capacidad para educar y entretener al mismo tiempo. Existen complejidades involucradas en la identificación y clasificación de juegos que pueden usarse para la educación. Algunos los ven como un continuo, mientras que otros ven cada uno de ellos como varias clases de algo similar. (pág. 3)

En este caso la teoría del activista social Dewey (1859) tiene relevancia ya que él confiaba en que el aprendizaje debería ser práctico y los alumnos deberían ser experimentados a través de numerosos ejercicios. El activismo social se centra predominantemente en la inclusión cercana al hogar del alumno que crea significado y solicita dentro de su propio aprendizaje a medida que se comunican con un entorno de aprendizaje particular. (párr. 7)

Garbanzo (2015) consideró que, en la sociedad moderna, es un desafío reducir la

brecha que surge constantemente de los cambios rápidos entre la realidad y la educación formal, ya que las demandas de la sociedad en el siglo XXI son cada vez más complejas. La Escuela del Futuro no debe simplemente avalar un éxito en las problemáticas planteadas en la realidad, sino también mejorar las habilidades y competencias de los individuos como futuros ciudadanos. Através de una cuidadosa planificación del plan de estudios, con el fin de garantizar su idoneidad, se puede mejorar la formación impartida. De lo contrario, si los métodos de enseñanza son ineficaces o si los alumnos desarrollan habilidades que no se corresponden con los requisitos de la realidad moderna, el objetivo de aprendizaje fracasará. (pág. 15)

La principal responsabilidad de la educación no es ofrecer herramientas que puedan estar obsoletas antes de que se dominen por completo, sino ayudar a los alumnos a convertirse en diseñadores y constructores seguros de sí mismos y capaces de sus propias herramientas a medida que avanzan Garrido (2020). La contribución del juego y su eficacia en el desarrollo y mejora de las habilidades y competencias de los individuos en el contexto de la educación parece haber sido motivo de gran preocupación para los investigadores modernos. (pág. 57)

En particular, los resultados del informe de la Metodología SEML de Giraldo (2016) mostraron que los maestros y los padres reconocieron que el uso del juego en el aprendizaje puede promover el desarrollo de habilidades significativas relacionadas a la planificación de su propio aprendizaje, negociación, y un pensamiento estratégico y creativo, la comunicación, la aritmética, toma de decisiones en el contexto de un grupo y gestión de datos. Al examinar la interacción de los niños dentro del juego, los académicos han tratado de averiguar qué es lo que los niños realmente están aprendiendo cuando juegan. (pág. 32)

La naturaleza del juego implica un proceso de prueba y error, con el fin de superar los desafíos y obstáculos, Giraldo (2016). Es razonable que se espere que los resultados del aprendizaje en un entorno de aprendizaje creativo y lúdico sean multifacéticos. Estos fomentan el rendimiento académico, las habilidades cognitivas, las habilidades físicas, la

participación y el conocimiento. (pág. 35)

Borrás (2015) mencionó que la gamificación es la aplicación de ciertas mecánicas de juego (por ejemplo, puntos de experiencia con tablas de clasificación y otras formas de competencia como la recolección de insignias) para proporcionar una motivación extrínseca al ofrecer recompensas intangibles, sin otras dinámicas como la espontaneidad, la narrativa y la inmersión. Se utiliza en plataformas y aplicaciones, y en menor medida en la educación superior, para generar participación de los usuarios. (pág. 21)

El autor mencionó también que, en la gamificación, la delineación visual suele ser más importante que el concepto del juego Borrás (2015). Los elementos de gamificación se pueden agregar a una experiencia de aprendizaje sin tener que rediseñarla y puede afectar la motivación intrínseca. (pág. 25)

Fuerte (2018) consideró que los juegos serios utilizan la simulación con el propósito de enseñar a los jugadores a experimentar la realidad en un entorno seguro donde pueden fallar o repetir la experiencia para perfeccionar habilidades y competencias prácticas. (pág. 33)

Así mismo la autora mencionó que como experiencia educativa inmersiva, la mecánica del juego en los juegos serios es evidente y aún domina la experiencia a través de secuencias de comandos, y hay menos actividad creativa espontánea. En los juegos serios, el material de aprendizaje se rediseña en algo nuevo. (pág. 38)

El aprendizaje lúdico tiene como objetivo estimular la construcción de nuevos conocimientos y habilidades al permitir que los estudiantes se pregunten, experimenten, fracasen, asuman riesgos, construyan y reflexionen críticamente sobre el contenido y su experiencia de aprendizaje, Paredes (2020). La atención se centra más en la dinámica, la experiencia espontánea y creativa, y menos en la mecánica del juego. El aprendizaje lúdico se puede encontrar en el humor en el aula, deambulando en un entorno virtual o desafíos de

reflexión semanales. El aprendizaje lúdico conecta las seis actividades del juego con el aprendizaje. (pág. 23)

La diferencia entre la diversión y los juegos está mejor resumida por el influyente filósofo John Dewey. Se afirma que 'el juego es una actitud mental, el juego es una manifestaciónexterior pasajera de esta actitud', Paredes (2020). Si bien la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son manifestaciones de la alegría, los alumnos o los maestros no necesariamente se ven estimulados a adoptar una mentalidad lúdica. Es esta mentalidad la que queremos que los profesores y los estudiantes manifiesten durante su enseñanza y aprendizaje porque esto aumentará la motivación, la creatividad y los resultados del aprendizaje tanto para los estudiantes como para los profesores. (pág. 28)

Dimensión: Capacidad Creativa

Garrido (2020) estableció que, la creatividad es una de las habilidades de aprendizaje más apreciadas en la actualidad. La creatividad se concibe como una habilidad de pensamiento de orden superior basada en un pensamiento complejo y postformal relacionado con la creación de ideas nuevas y valiosas. (pág. 62)

Las destrezas de criterios de orden preferente son aquellas involucradas en el pensamiento competente y estratégico, y estas habilidades comprenden el pensamiento crítico, creativo y metacognitivo, también conocido como aprendizaje profundo. Además, Garrido (2020) estableció que, el desarrollo de la creatividad se considera hoy fundamental para lograr un aprendizaje eficaz y de alto nivel. (pág. 62)

Así mismo Garrido (2020) mencionó que, desde diferentes aproximaciones de su estudio, la creatividad ha sido definida como un proceso, como un constructo derivado de la influencia del contexto y de la experiencia y como un rasgo de la personalidad de la naturaleza humana. (pág. 64)

Ávalos (2018) consideró al desarrollo de habilidades creativas como una responsabilidad de todos los educadores. Así mismo mencionó que la creatividad es inherente al desarrollo humano y a su personalidad, esta comienza a desarrollarse desde los primeros años de la escuela y continúa en la educación superior y aumenta a través del número de experiencias que puede llegar a tener una persona, y en la mesura en que la actividad de los docentes pueda promoverla. (pág. 5)

Según Ávalos (2018), la enseñanza creativa se caracteriza por ser activa, motivadora, dinámica y participativa. Para este autor el aprendizaje creativo se refiere al conocimiento construido con la participación activa del sujeto, desde su planificación hasta su interiorización, caracterizado por la motivación intrínseca, el estar centrado en el que aprende, la apertura del proceso y la autoevaluación. (pág. 5)

Ávalos (2018) manifestó que el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo es esencial para convertir el potencial creativo en desempeño creativo. Es decir, si se fomentan las habilidades creativas de manera deliberada, consciente y voluntaria, cada individuo será capaz de convertir su potencial creativo en comportamiento creativo. (pág. 6)

En general, Garrido (2020) se puede afirmar que las recomendaciones de la investigación, derivadas de los programas y estrategias implementados para el desarrollo de la creatividad, se basan en aplicar procesos de pensamiento divergente (fluidez, comprensión lectora, originalidad y elaboración, transformación, sensibilidad y juego simbólico) y convergentes tales como procesos de pensamiento (análisis, síntesis y evaluación de ideas). (pág. 67)

Según Garrido (2020) un hallazgo importante de un metaanálisis fue que los programas de capacitación más exitosos se centraron más en ejercicios dirigidos y estructurados destinados a desarrollar habilidades cognitivas específicas y relevantes para la tarea que operan

en el conocimiento disponible, que involucran la producción de ideas y el entrenamiento cognitivo en estrategias de resolución de problema. (pág. 69)

Existe una evidencia considerable que revela efectos beneficiosos en diferentes facetas del potencial creativo. Desde este punto Garrido (2020) describió que los estudios sobre la educación bajo una perspectiva creativa muestran un desarrollo efectivo y real de la creatividad si se realizan esfuerzos relevantes en esta dirección en todos los niveles de la educación desde preescolar hasta la educación superior. Además, se ha encontrado evidencia que sugiere la importancia del papel del educador como base para el desarrollo de la creatividad y una oportunidad para guiar el desarrollo temprano de la creatividad del niño. Un metaestudio reciente destacó la importancia y la necesidad de explicar y explorar los procesos de enseñanza-aprendizaje involucrados en el desarrollo de la creatividad, identificando las técnicas y procedimientos utilizados. (pág. 69)

Por ello, Garrido (2020) insistió en la necesidad de impulsar medidas y procesos educativos que involucren a los docentes en el desarrollo del pensamiento creativo de sus alumnos, a partir de métodos de enseñanza que les permitan generar conocimiento. (pág. 71)

En este sentido, Garrido (2020) mostró una revisión de 210 estudios sobre educación y política educativa que sugiere que las habilidades, las actitudes, la voluntad de actuar como modelos a seguir de los docentes, la conciencia de las necesidades de los estudiantes y destaca la importancia de la cultura educativa en el apoyo a la creatividad, donde es necesario generar concepciones y que los docentes desarrollen la propia creatividad, trabajando constructivamente con un asesor, así como la importancia de la investigación-acción y la reflexión sobre la propia praxis educativa. (pág. 71)

Dimensión: Estimulación Cognitiva

Los efectos de la estimulación mental pueden extenderse por muchos años más allá de la fase inicial de aprendizaje. Rodrigo (2019) consideró que las experiencias cognitivamente estimulantes en las primeras etapas de la vida, como años adicionales de educación o dominar

un segundo idioma, se asocian con beneficios cognitivos años más tarde. El autor mencionó que aquellos que tuvieron esas experiencias cognitivamente estimulantes anteriores se desempeñaron mejor que aquellos que no recibieron educación adicional o cambiaron regularmente entre idiomas. (párr. 9,10)

En su artículo, Borrás (2015) revisó hallazgos existentes para examinar cómo la educación se asocia con el funcionamiento cognitivo a lo largo de la vida. De estos hallazgos se confirmó que existe asociación entre el logro educativo y la función cognitiva, y que esta se mantiene en todas las edades, así como en las cohortes de nacimiento, los contextos culturales, las razas y los géneros. Luego se procedió a abordar la cuestión de si esta asociación resulta del logro educativo que refleja la capacidad cognitiva máxima alcanzada en el proceso de esa educación o de una relación entre el logro educativo y la tasa de disminución cognitiva relacionada con la edad. (pág. 28)

Esta es una pregunta crítica para el concepto de reserva cognitiva. En general, el concepto de reserva es algo que inicialmente no es necesario ni influyente, pero que puede desempeñar un papel importante en la estimulación cognitiva de los estudiantes. Borrás (2015). (pág. 28)

Borrás (2015) consideró que, si el logro educativo crea una capacidad de reserva, debería ser una capacidad que no se necesita inicialmente pero que se vuelve útil más adelante. Por lo tanto, si el aumento de la educación crea una reserva cognitiva, esto debería reflejarse en algo más que diferencias en la capacidad cognitiva máxima alcanzada. Debería cambiar el patrón de deterioro cognitivo observado en la edad adulta. Este patrón alterado podría tomar múltiples formas. Obviamente, la reserva cognitiva podría disminuir la tasa de deterioro cognitivo, ya que la capacidad de reserva se llena progresivamente para compensar la pérdida de función. Sin embargo, también podría dar lugar a efectos no lineales. (pág. 29)

Así también Borrás (2015) destacó que la consecución de este objetivo general puede ayudar a alcanzar objetivos más específicos, como mejorar el bienestar general, la autoestima y la autoeficacia, y adquirir habilidades específicas que ayuden a afrontar momentos de perturbación por estrés e inestabilidad emocional. (pág. 29)

Dimensión: Destrezas interpersonales

Marín & Rojas (2021) conceptualizó que las buenas habilidades interpersonales implican perspicacia, comprensión y el tipo de conciencia social que ayuda a determinar cuál podría ser una respuesta 'apropiada' en una situación determinada. No puede haber reglas fijas para determinar esto, para gran frustración de profesores y estudiantes por igual. (pág. 7)

Para que la comunicación interpersonal sea exitosa destacan las autoras que ambas personas deben tener un interés común en el campo de experiencia. Sin el mismo campo de experiencia, la comunicación interpersonal no se producirá. Si durante la conversación o cualquier discusión, solo una persona habla, la otra persona nunca responde, significa que no es una comunicación bidireccional. (pág. 29)

Marín & Rojas (2021) manifestó que la destreza interpersonal necesita un proceso bidireccional. Cuando el profesor está enseñando, los estudiantes están obligados a responder, si esto no sucede, significa que la comunicación no es para nada interpersonal. Los estudiantes necesitan ser comunicativos debido a lo siguiente:

- **Para despejar las dudas:** Si un estudiante tiene alguna duda relacionada con cualquier tema, esta puede desaparecer solo cuando se comunica con el profesor. Cualquier concepto que quede entendido solo puede aclararse hablando con el profesor. Entonces, por la primera y muy importante razón, cada estudiante requiere habilidades interpersonales. (pág. 29)
- **Para aprender más y más:** Si se quiere aprender algo más que lo que dice el receptor

en el proceso de comunicación, uno necesita dar una retroalimentación. Un estudiante debe permitirse una comunicación bidireccional para aprender el concepto y despejar todas las dudas. A menos que un estudiante haga las consultas, él o ella no entenderán bien el asunto. Entonces, para cada estudiante también, la comunicación interpersonal es necesaria. (pág. 29)

- **Tener un buen vínculo con el docente interesado:** Una relación estudiante-maestro debe sea cordial y comprensiva. Esto es importante porque si un maestro no tiene una relación cordial con el estudiante, entonces el estudiante puede tener vergüenza de preguntar cualquier cosa. Del mismo modo, el maestro no podría tener una discusión abierta. Entonces, con esto llegamos a saber que una comunicación bidireccional es muy importante cuando se habla de comunicación interpersonal. El feedback o la respuesta del receptor es imprescindible para completar una comunicación. (pág. 29)
- **Para disminuir la brecha comunicativa:** No todos los estudiantes son extrovertidos o socialmente comunicativos. Entonces, si un estudiante es introvertido, debe comenzar hablando. Uno puede comenzar con la clase en sí. Plantear las dudas y las consultas relacionadas con el concepto no es mala idea. Entonces, cada estudiante para desarrollar tales habilidades, comience con este paso de hablar, preguntar y poner la pregunta " por qué " frente a cada maestro (pág. 29)

Variable dependiente: Hiperactividad

La hiperactividad es un estado inusual o anormalmente activo. A menudo es difícil de manejar para las personas que rodean a la persona hiperactiva, como maestros, empleadores y padres, esto lo aseguró el sitio web Mayo Clinic (2020). (párr. 1)

El sitio web de la fundación privada operativa Understood (2019) aseguró que la hiperactividad no se define fácilmente. A menudo depende del observador, el comportamiento

que parece excesivo para una persona puede no parecerlo para otra. Pero ciertos niños, en comparación con otros, son más dinámicos y despiertos, lo que puede llegar a transformarse en un problema si estorba con el trabajo escolar o con hacer amigos. El comportamiento hiperactivo puede convertir a un niño en blanco de acoso. (párr.3, 4)

Según Lizcano (2019) la hiperactividad significa tener mayor movimiento, acciones impulsivas y distraerse fácilmente. Este autor consideró además que la hiperactividad es un signo de alarma que incurre al trastorno de déficit de atención TDAH, el cual afecta al neuro-desarrollo y aparece en la infancia, habitualmente antes de los siete años. (párr.7, 9)

Con respecto a la Gestión Docente, Rabadán & Giménez (2012) consideraron que hipotéticamente sería bueno que los maestros simplemente apagaran un interruptor con los estudiantes hiperactivos para calmar su comportamiento, pero esto es imposible, no hay respuestas fáciles con estos estudiantes. De hecho, los autores mencionaron que enseñar a un estudiante hiperactivo puede ser uno de los problemas de gestión más desafiantes que enfrentan los maestros. (pág. 193)

De la misma manera Orjales (2016) dijo que el desafío docente de trabajar con niños hiperactivos es equilibrar las necesidades de estos estudiantes con las necesidades de sus otros compañeros. El docente debe ser capaz crear un entorno de aprendizaje óptimo para el estudiante hiperactivo, estas pueden ser un área tranquila que el estudiante pueda usar si se siente abrumado por la actividad en el salón de clases, como área multifuncional donde el niño puede usar para sentarse y tener un momento de tranquilidad, o un área para moverse por un rato si tienen dificultades para quedarse quietos. (pág. 10)

Understood (2019) conceptualizó que el docente juega un papel definitivo para que los estudiantes que presentan hiperactividad tengan la oportunidad de liberar su potencial. Y es que se indicó que los estudiantes con TDAH pueden ser algunos de los estudiantes más

creativos, expresivos, divertidos y leales. Pueden sobresalir en la resolución de problemas, estar ansiosos por asumir desafíos nuevos y competitivos, ser empáticos, inventivos, optimistas, auténticos y tener el potencial de cambiar el mundo. (párr. 7)

En consideración a lo explicado por Lizcano los escritores Álvarez, Carrasco, Espinoza, & Venegas (2021) identificaron que puede existir más que una sola fuente por el que se genere el alto nivel de actividad del estudiante. En este sentido la hiperactividad puede provenir de un TDAH que tiene una base fisiológica, pero también puede deberse a otras causas. Puede ser, por ejemplo, que el trabajo en clase que se esté realizando sea demasiado duro para el alumno, lo que lo frustra y por ende evita la realización del mismo sobre cualquier circunstancia, o demasiado fácil, lo que hace que el estudiante se sienta aburrido y prefiera ejecutar otras actividades. También se recomienda verificar si el estudiante está confundido acerca de las instrucciones o si le faltan los materiales necesarios para completar la tarea. (párr. 18,22)

De la misma manera los autores presentaron criterios sobre un ajuste en los estándares de su salón de clases. En particular mencionaron que es posible que se deba repensar la suposición de que todos los estudiantes deben estar sentados en sus escritorios, mirando hacia adelante, con los pies en el suelo y la espalda recta, ya que este formato y mecanismo en niños con hiperactividad no sienta bien porque necesitan el movimiento por lo que se pide buscar estrategias de adaptación al aula de clase. (párr. 32)

Orjales (2016) quien es docente del departamento de psicología en la Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED en España, mencionó que los estudiantes hiperactivos tienden a inquietarse antes que otros estudiantes, por lo que es necesario que se les dé un respiro. Por ejemplo, la autora considera que se puede trabajar durante 20 minutos en una tarea de matemáticas y luego darle un descanso de cinco minutos a los estudiantes y en ese espacio de descanso se puede realizar actividades que requieran movimiento. (pág. 9)

En etiología y factores relacionados a la hiperactividad la Federación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad FEAADAH (2021) indicó que uno de cada 10 niños tiene TDAH, y los niños son tres veces más propensos que las niñas. Adicionalmente, señaló que la etiología y la patogénesis del TDAH aún no están claras, y actualmente se cree que hay cinco factores que interactúan, entre ellos:

- Uno es la herencia familiar. La heredabilidad promedio es de alrededor del 76%.
- El segundo son los neurotransmisores. Desequilibrios de los transmisores neuroquímicos en el cerebro, como hipofunción de dopamina y norepinefrina en la sangre y la orina del paciente.
- El tercero es la neuroanatomía y la neurofisiología. La resonancia magnética (RM) estructural reveló un desarrollo anormal del lóbulo frontal y una asimetría rostral bilateral del núcleo caudado.
- El cuarto son los factores ambientales. Incluyendo factores maternos prenatales, perinatales y posnatales.
- El quinto es la familia y los factores psicosociales. Factores desfavorables como la discordia de los padres pueden ser la causa de la aparición o la persistencia de los síntomas.
- Además, la desnutrición, la sensibilización relacionada con la dieta, el consumo excesivo de bebidas o alimentos que contienen aditivos alimentarios, la deficiencia de hierro en los niños, el aumento de los niveles de plomo en sangre y la disminución de los niveles de zinc en sangre pueden estar asociados con el TDAH, pero la evidencia actualmente es insuficiente.

Dimensión: Conducta impulsiva

Valda, Suñagua,& Coaquira (2018), destacaron que el comportamiento impulsivo a menudo ocurre en niños con TDAH y otros trastornos del comportamiento. La impulsividad está relacionada con actuar por capricho o sin pensar. Como resultado, estos niños a menudo hacen cosas como tomar riesgos innecesarios, soltar cosas, no esperar su turno e interrumpir conversaciones. En estos casos, la impulsividad puede ser causada por un desequilibrio cerebral. (párr. 29)

Así mismo las autoras indicaron que cuando los niños experimentan un impulso, pueden carecer del procesamiento neurobiológico para resistir el impulso y dar tiempo para pensar en cómo responder adecuadamente a las situaciones planteadas. En el caso de que la impulsividad en los estudiantes no sea tratada, afectará negativamente el funcionamiento en muchas áreas de sus vidas, incluido el funcionamiento conductual, académico y de autoestima. (párr. 30, 31)

Orjales (2016) destacó que la impulsividad lleva al niño a violar el espacio personal de otros niños y puede llevarlos a parecer desconsiderado y controladores con quienes los rodean. Es posible que los niños con hiperactividad realmente no puedan evitarlo: el niño con TDAH impulsivo es impulsado por sus impulsos "sin frenos completos", y sus acciones no son conscientemente intencionales en la mayoría de los casos. (pág. 10)

Además, Orjales (2016) mencionó que no es de extrañar que hasta el 60 % de los niños impulsivos tengan un diagnóstico comórbido o secundario de trastorno negativista desafiante. Estos niños sienten honestamente que las personas que los rodean son injustas por criticar sus actos impulsivos, porque no pueden ver estos actos como anormales. Se debe recordar que estos niños no tienen un punto de referencia previo o experiencia de no actuar espontáneamente en sus impulsos. Así mismo se indicó que el problema surge cuando un estudiante con TDAH se aburre. Cuanto más tiempo tengan que atender una tarea, por

ejemplo, o más tiempo tengan que esperar su turno, más estimulación necesitarán. (pág. 11)

Además, mencionó Orjales (2016) que en los niños con hiperactividad se puede fomentar la realización de actividades físicas en el aula de clase en la que todos los niños puedan participar por igual. Al mismo tiempo, es necesario minimizar la interrupción de los otros estudiantes, esto requiere una estructura, apoyo y consistencia considerables. También exige paciencia y moderación frente a un comportamiento a menudo difícil y frustrante. (pág. 15)

Dimensión: Dificultad educativa

Rabadán & Giménez (2012) expusieron que este término tiende a relacionarse con una condición que puede causar que un individuo experimente problemas en un contexto de aprendizaje de aula tradicional. Puede interferir con el desarrollo de habilidades de alfabetización y matemáticas/literatura y también puede afectar la memoria. (pág. 24)

También Rabadán & Giménez (2012) conceptualizaron que un niño con una dificultad de aprendizaje puede requerir tiempo adicional para completar las tareas en la escuela. Además, mencionaron que, a diferencia de una discapacidad de aprendizaje, una dificultad de aprendizaje no afecta la inteligencia general. Un individuo a menudo puede tener más de una dificultad de aprendizaje específica y otras condiciones también pueden experimentarse juntas. (pág. 24)

Rosero (2017) manifestó que las dificultades de aprendizaje a veces se denominan discapacidades de aprendizaje. También puede encontrar los términos diferencias de aprendizaje o diferencias de aprendizaje específicas. Las diferencias entre estas etiquetas pueden parecer sutiles. La palabra discapacidad implica que una persona es menos capaz que sus compañeros. También puede sugerir que están en un estado permanente de desventaja y hacer que pierdan representación. (párr. 7)

De la misma manera Understood (2019) dedujo que los estudiantes con TDAH realmente pueden beneficiarse de las ayudas visuales, como recordatorios, planificadores y algo para verificar y marcar a medida que realizan una tarea. Los sistemas de recompensas, como los gráficos de recompensas, pueden ser útiles como una ayuda visual de su progreso, pero las metas deben ser alcanzables. (párr. 10)

Understood (2019) destacó que, si las recompensas no se pueden obtener y, por ejemplo, el estudiante pierde algunos puntos el miércoles, entonces no hay incentivo para continuar buscando ganar puntos. En este caso, el niño puede sentir que ha vuelto a fallar. Necesitan lograr el éxito, ya que la perseverancia construye el éxito y también la autoestima. La idea que planea el sitio web Understood no consiste en dar recompensas porque sí, el estudiante debe ganárselas, pero así mismo el docente debe comenzar con actividades fáciles y dejar que el niño experimente el orgullo del éxito al menos algunos días. (párr. 15)

Dimensión: Relación Social

Álvarez, Carrasco, Espinoza, & Venegas (2021) destacaron que los niños con hiperactividad a menudo experimentan problemas en sus relaciones con sus compañeros. (pp. 45,46)

Álvarez, Carrasco, Espinoza, & Venegas (2021) además mencionaron que los niños con TDAH experimentan importantes dificultades sociales. Se estima que aproximadamente el 50-60% de los niños con TDAH pueden llegar a sentirse apartados por sus demás compañeros. De hecho, a muchos niños con TDAH no les gusta a los pocos minutos de la interacción social inicial y luego se les niegan más oportunidades para practicar habilidades sociales, lo que, en parte, conduce a un mayor rechazo. (párr. 49)

Lizcano (2019) así mismo estableció que los comportamientos de juego específicos se han relacionado con el rechazo resultante en los niños con TDAH e incluyen ser: mandones,

intrusivos, inflexibles, controladores, molestos, explosivos, discutidores, frustrados fácilmente, desatentos durante deportes/juegos organizados y violar las reglas del juego. Los comportamientos en el aula de los niños con TDAH asociados con que sus compañeros no les gusten incluyen falta de atención, perturbación, búsqueda de ayuda, desafío e incapacidad para exhibir autocontrol (párr. 11)

Además, Lizcano (2019) destacó que, en términos generales, la conexión social es fundamental para el bienestar físico y mental. Un sentimiento de cercanía con los demás aumenta la longevidad y fortalece el sistema inmunológico, mientras que se ha descubierto que la falta de conexión social es más dañina para la salud. En contextos educativos, la conexión social es especialmente crítica. Si bien alguna vez se pensó que era incidental al aprendizaje y la cognición, es cada vez más evidente a partir de la investigación neurocientífica que un sentido de pertenencia tiene un efecto profundo en el conocimiento y las habilidades que los estudiantes pueden aprender, retener y aplicar. (párr. 15)

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA.

3.1.Tipo y diseño de investigación.

Según el propósito es una investigación aplicada, ya que buscó encontrar soluciones prácticas para el problema determinado con relación a las estrategias lúdicas en los estudiantes con hiperactividad. Esta investigación mantuvo una metodología empírica, ya que la problemática fue vivenciada a través de las prácticas preprofesionales y la recopilación de datos se llevará a cabo en la misma Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz, a través de instrumentos de registro de datos.

El enfoque de investigación al que pertenece es mixto, al cual se conoce la recopilación y análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos dentro del mismo estudio. Ya que se usó herramientas como la encuesta que generaron datos para luego ser tabulados; así mismo desde el lado cualitativo se realizó la recolección de información para el avance del trabajo, a través de información ya existente en distintos medios de comunicación e información masiva como datos en ediciones de libros, artículos y prensa escrita, así mismo se llevó a cabo una entrevista a la docente del 3er año de educación general básica y a la psicóloga institucional, de la misma manera se estableció y aplicó una ficha de observación en el 3er año en la ya nombrara institución educativa.

Según su alcance esta investigación es descriptiva, porque estudio las características de una situación o fenómeno. Y finalmente es de orden Causal en donde se identificó la naturaleza de las relaciones que las dos variables presentaron.

3.2.Operacionalización de variables.

El desarrollo de este estudio surgió a partir de dos variables, las cuales se definen como se muestra a continuación, junto a su respectiva definición operacional y dimensiones de

estudio:

Tabla 1. *Datos de la Matriz de Operacionalización de Variable.*

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES
INDEPENDIENTE: Estrategia lúdicas	Las estrategias lúdicas contribuyen el desarrollo de la creatividad, de tal manera que, los estudiantes utilicen su imaginación para generar nuevas ideas o buscar la solución a problemáticas. Así mismo este tipo de estrategias escolares brindan estimulación general para el pensamiento, la concentración y la memoria, generalmente en un entorno social, como grupos pequeños.	Capacidad creativa
		Estimulación cognitiva
		Destrezas interpersonales
DEPENDIENTE: Hiperactividad	La hiperactividad es a menudo un síntoma de una condición de salud mental o física subyacente. Una de las principales condiciones asociadas con la hiperactividad es la conducta impulsiva, acompañada de la falta de atención que genera problemas escolares y sociales.	Conducta impulsiva
		Dificultad educativa
		Relación social

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

3.3.Población y muestra de investigación.

3.3.1. Población.

Teniendo en cuenta que una población se define como un grupo de individuos de la misma especie que viven y se encuentran dentro de un área determinada y de la cual se pueden obtener información para entender factores de alguna problemática. En el caso de esta investigación se tomó en cuenta la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz que actualmente tiene 565 estudiantes que cursan desde 1ro año hasta el 10mo año de Educación General Básica, siendo el 3er año de básica la población de estudio que está constituida por 32 estudiantes. Así también su planta docente está estructurada por 23 personas. Finalmente cabe recalcar que la institución cuenta con una psicóloga que brinda sus servicios en el

Departamento de Consejería Estudiantil.

3.3.2. Muestra.

Mediante el siguiente cuadro se precisa la muestra a considerar para esta investigación.

***Tabla 2**. Involucrados. Población y muestra de la investigación.*

INVOLUCRADOS		POBLACIÓN	MUESTRA
Docentes de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz	**Docentes de 3er grado**	1	1
	Docentes de educación básica	22	22
Estudiantes de 3er año la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz		32	8 (correspondientes a estudiantes que presentan problemas de hiperactividad)
Psicóloga de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz		1	1
TOTAL		56	32

***Elaborado por:** Dana Nicole Burbano Franco*

Al ser una población de docentes pequeña la muestra de esta investigación fue del total de 23 docentes de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz, en relación con los estudiantes la muestra tuvo un total de 8 estudiantes que pertenecen al 3er año de educación general básica y en correspondencia con el psicólogo de la Unidad Educativa apenas la muestra contó con una persona.

3.4.Técnicas e instrumentos de medición.

3.4.1. Técnicas

La técnica utilizada en este proyecto investigativo fue una encuesta, la cual se usó para recopilar información al hacer preguntas al grupo docente que labora en la Unidad Educativa

Abdón Calderón Muñoz. Y debido a que es una investigación de enfoque mixto también se usó la entrevista estructurada la cual fue aplicada a la docente del 3er año de educación general de básica y a la psicóloga de la Unidad Educativa. Así mismo para la recolección de datos correspondientes a las características que requieren los factores asociados a la hiperactividad en los estudiantes del 3er año de educación básica, se aplicó una ficha de observación.

3.4.2. Instrumentos

Se considera que la instrumentación son las herramientas o medios por los cuales se intenta medir variables o elementos de interés en el proceso de recopilación de datos. Por ende, en esta investigación se establece como instrumento a un formato de encuesta que costa de 18 preguntas y que será aplicado en los docentes de Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz. Otro instrumento será el cuestionario de la entrevista destinada a la docente del tercer año de Educación General Básica de la nombrada institución que consta de 6 preguntas. En el caso de la entrevista a la psicóloga el número de preguntas realizadas fueron 5. Finalmente, como parte de los instrumentos se hizo uso de una ficha de observación que consta de 10 ítems con 4 parámetros para elegir opciones según lo observado.

3.5. Procesamiento de datos.

La encuesta aplicada a los docentes de la UE Abdón Calderón Muñoz constó de 18 preguntas, cuyo formato se pueden visualizar en el Anexo 1. Estas preguntas tienen 5 opciones de respuestas que se reflejara a continuación:

***Tabla 3**. Opciones y abreviatura a preguntas de Encuesta aplicable para docentes de UE Abdón Calderón Muñoz.*

N°	OPCIONES	AVREVIATURA
1	Totalmente en desacuerdo	TD
2	En desacuerdo	D
3	Neutro	N

4	De acuerdo	A
5	Totalmente de acuerdo	TA

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Los resultados de la encuesta fueron analizados y representados en gráficos circular para mejorar la compresión de los datos obtenidos. Además, en los Anexo 2, 3 y 4 se conciben las seis preguntas de la entrevista realizadas a la docente del 3er año de Educación General Básica de la institución nombrada anticipativamente, las 5 preguntas de la entrevista a la psicóloga de la institución y los 10 ítems de la ficha de observación respectivamente. Las respuestas de las entrevistas se encuentran en el capítulo Resultados y Discusiones, apartado resultados.

3.6.Aspectos éticos

La presente investigación en consideración de los aspectos ética mantiene una claridad absoluta referente de la propiedad intelectual, al reconocimiento de los postulados de distintos autores que conforman principalmente las bases teóricas de este documento, mi propia participación y opinión considerando mi autoría en este documento.

A estos principios se incluye la participación voluntaria que han tenido los docentes encuestados, el consentimiento de la información adquirida, el anonimato, el potencial de daño y la comunicación de resultados.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1.Resultados

A continuación se muestran los resultados obtenidos en las pregunta de la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz.

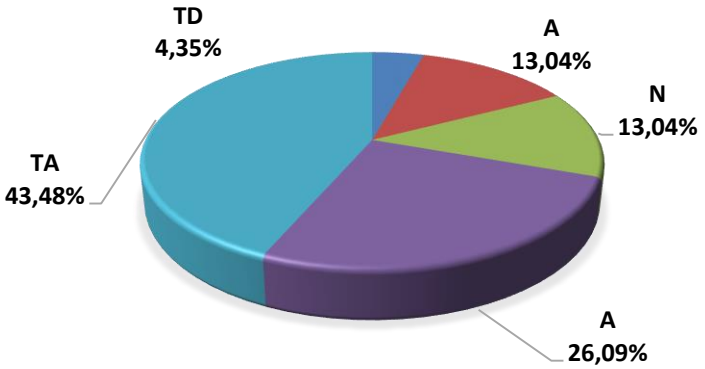
1. **¿Considera usted que el sentido de permanencia de un estudiante como parte de la capacidad creativa se lograría desarrollar a través de estrategias lúdicas?**

Tabla 4. *Sentido de permanencia de un estudiante como parte de la capacidad creativa.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	1	4,35%
A	3	13,04%
N	3	13,04%
A	6	26,09%
TA	10	43,48%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Figura 1. *Sentido de permanencia de un estudiante como parte de la capacidad creativa*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Análisis

En la pregunta primera de la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz, se obtuvo los siguientes resultados: el 43,48% se alineo a la opción Totalmente de acuerdo, 26,09% marco la opción De acuerdo, 13,04% estableció la opción Neutro, 13,04% menciono estar en Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo se mantuvo en 4,35%.

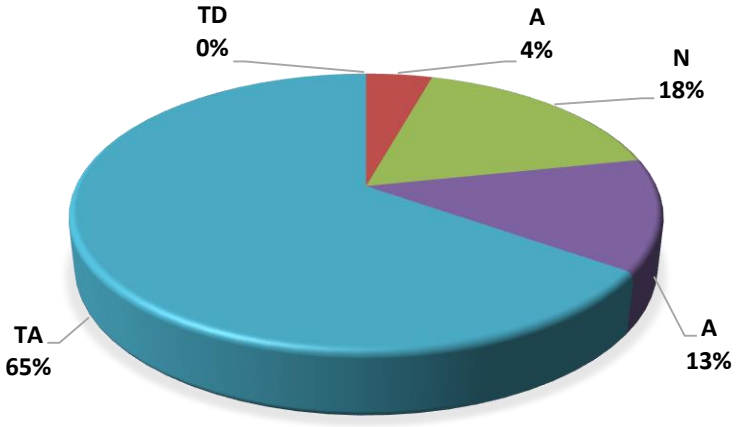
2. **¿Piensa usted que la interdependencia positiva entre estudiantes que se apoyan mutuamente en su aprendizaje desde la capacidad creativa hace efectiva las estrategias lúdicas?**

Tabla 5. *Interdependencia positiva como capacidad creativa.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	1	4,35%
N	4	17,39%
A	3	13,04%
TA	15	65,22%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Figura 2. *Interdependencia positiva como capacidad creativa.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Análisis

La segunda pregunta de la encuesta realizada a los docentes tuvo como resultado: el 65,22% estableció como opción Totalmente de acuerdo, 13,04% marco la opción De acuerdo, 17,39% se alineo a la opción Neutro, 4,35% considero la opción En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo se mantuvo en 0,0%.

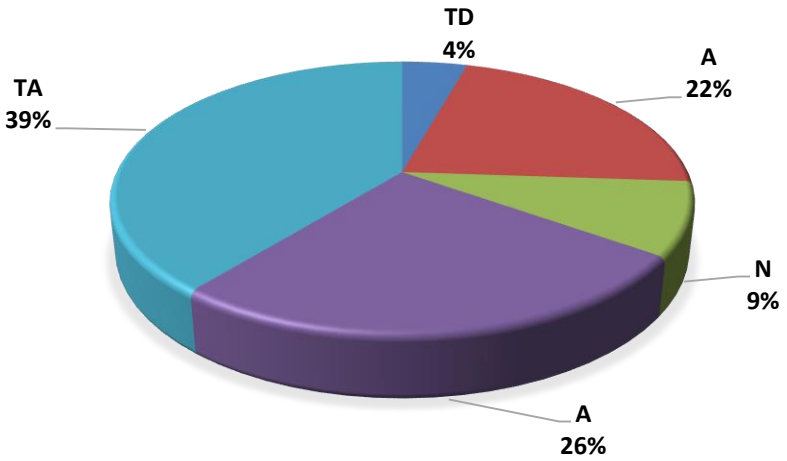
3. **¿Considera usted que los vínculos sociales que los estudiantes generan como parte de su capacidad creativa permite que las estrategias lúdicas sean útiles?**

***Tabla 6**. Vínculos sociales a través de la capacidad creativa*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	1	4,35%
A	5	21,74%
N	2	8,70%
A	6	26,09%
TA	9	39,13%
TOTAL	23	100,00%

***Elaborado por:** Dana Nicole Burbano Franco.*

***Figura 3.** Vínculos sociales a través de la capacidad creativa.*



***Elaborado por:** Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

Como parte de la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz en la tercera pregunta se obtuvo los siguientes resultados: el 39,13% se alineo a la opción Totalmente de acuerdo, 26,09% marco la opción De acuerdo, 8,70% estableció la opción Neutro, 21,74% menciono estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 4,35%.

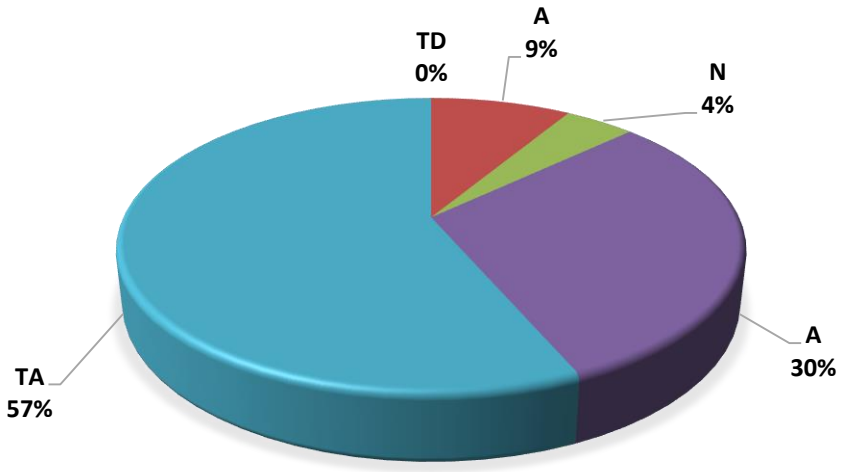
4. ¿Considera usted que la atención como estimulación cognitiva debe trabajarse a través de estrategias lúdicas?

Tabla 7*. La atención como estimulación cognitiva*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	2	8,70%
N	1	4,35%
A	7	30,43%
TA	13	56,52%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 4. *La atención como estimulación cognitiva.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

La cuarta pregunta de la encuesta realizada a los docentes tuvo como resultado: el 56,52% estableció como opción Totalmente de acuerdo, 30,43% marco la opción De acuerdo, 4,35% se alineo a la opción Neutro 8,70% considero la opción En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo se mantuvo en 0,0%.

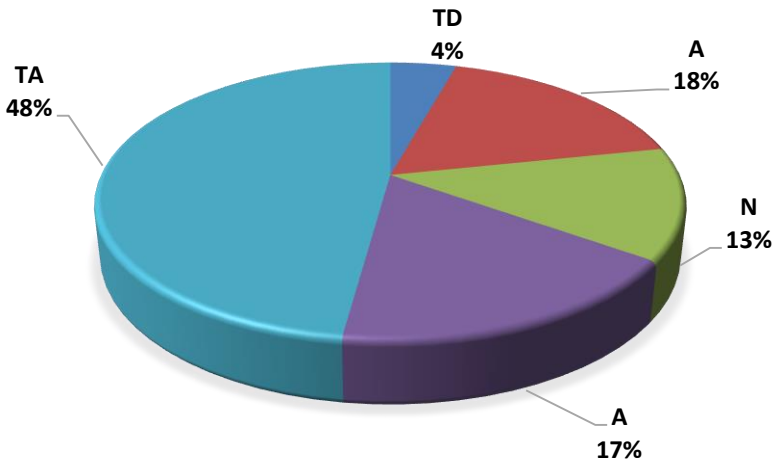
5. ¿Percibe usted que el lenguaje como parte de la estimulación cognitiva se puede trabajar mediante estrategias lúdicas?

Tabla 8. *El lenguaje y la estimulación cognitiva*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	1	4,35%
A	4	17,39%
N	3	13,04%
A	4	17,39%
TA	11	47,83%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 5. *El lenguaje y la estimulación cognitiva*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz en la quinta pregunta se obtuvo los siguientes resultados: el 47,83% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 17,39% marco la opción De acuerdo, 13,04% estableció la opción Neutro, 17,39% menciono estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 4,35%.

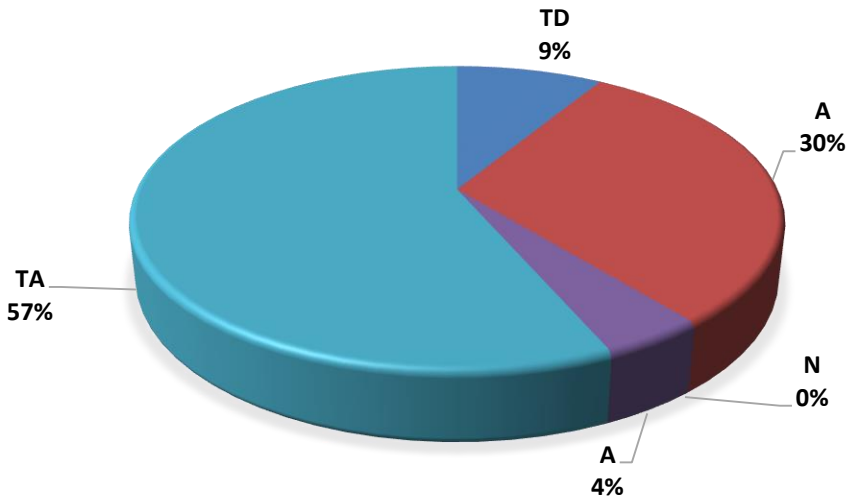
6. ¿Considera usted que la memoria como función de la estimulación cognitiva puede lograrse mediante estrategias lúdicas?

Tabla 9. *Memoria como estimulación cognitiva.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	2	8,70%
A	7	30,43%
N	0	0,00%
A	1	4,35%
TA	13	56,52%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 6. *Memoria como estimulación cognitiva.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la sexta pregunta de la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz, se obtuvo los siguientes resultados: el 56,52% se alineo a la opción Totalmente de acuerdo, 4,35% marco la opción De acuerdo, 0,00% fue el porcentaje que se estableció en la opción Neutro, en Desacuerdo se destacó el 30,43% y Totalmente en desacuerdo el 8,70%.

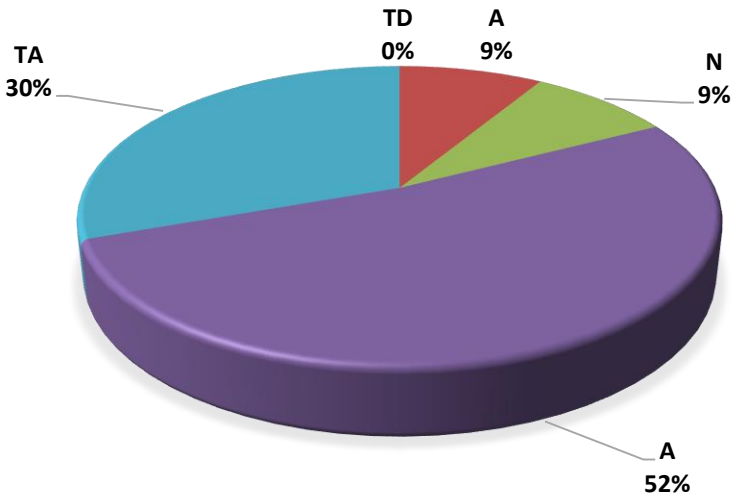
7. ¿Piensa usted que la capacidad de formar redes de amistad entre los estudiantes de un aula se alcanzaría mediante lo lúdico como estrategia?

Tabla 10. *Capacidad de formar redes de amistad como destrezas interpersonales.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	2	8,70%
N	2	8,70%
A	12	52,17%
TA	7	30,43%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 7. *Capacidad de formar redes de amistad como destrezas interpersonales.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz en la séptima pregunta los resultados que se obtuvieron fueron: el 30,43% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 52,17% marco la opción De acuerdo, 8,70% estableció la opción Neutro, 8,70% menciono estar En Desacuerdo y finalmente en la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 0,00%

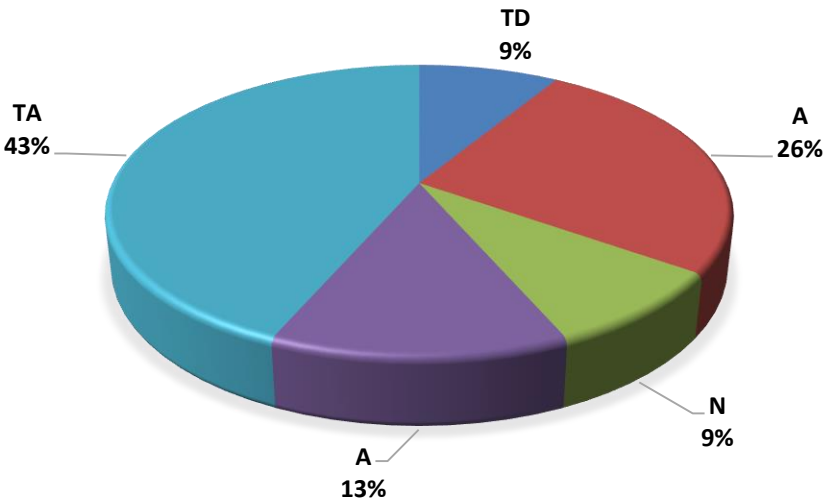
8. ¿Piensa usted que la escucha activa se puede desarrollar como destreza interpersonal a través de las estrategias lúdica?

Tabla 11. *Escucha activa como destreza interpersonal*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	2	8,70%
A	6	26,09%
N	2	8,70%
A	3	13,04%
TA	10	43,48%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 8. *Escucha activa como destreza interpersonal.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

La octava pregunta de la encuesta tuvo como resultado: 43,48% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 13,04% sello la opción De acuerdo, 8,70% estableció la opción Neutro, 26,09% indico estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 8,70%.

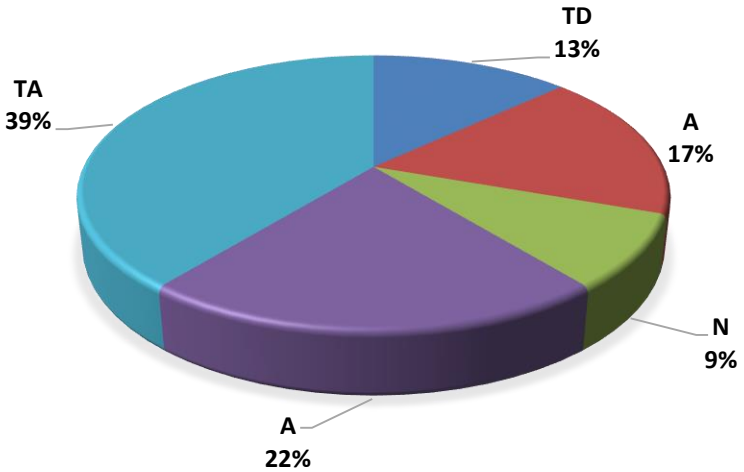
9. ¿Considera usted que los estudiantes pueden desarrollar la capacidad de aportar soluciones a problemáticas que se presenten como parte de sus destrezas interpersonales mediante estrategias lúdicas?

Tabla 12. *Aporte de soluciones como destreza interpersonal.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	3	13,04%
A	4	17,39%
N	2	8,70%
A	5	21,74%
TA	9	39,13%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 9. *Aporte de soluciones como destreza interpersonal.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

Como parte de la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz en la novena pregunta se obtuvo los siguientes resultados: el 39,13% menciono a la opción Totalmente de acuerdo como su elección, 21,71% marco la opción De acuerdo, 8,70% estableció la opción Neutro, 17,39% señalo estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo tuvo el 13,04%.

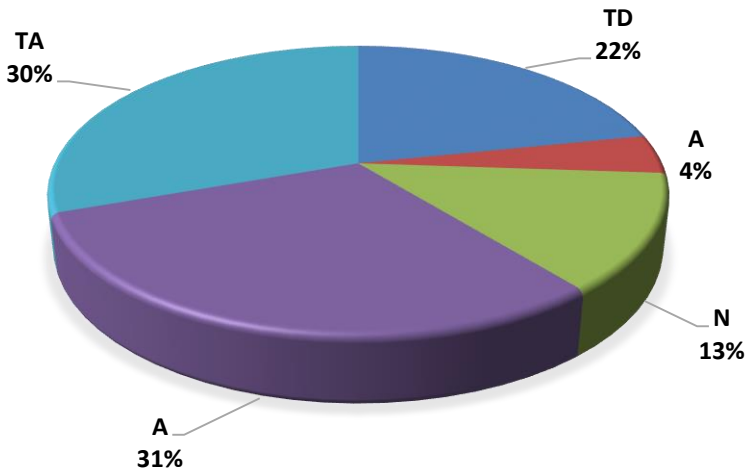
10. ¿Cree usted que la impaciencia incide como una forma de conducta impulsiva de la Hiperactividad?

Tabla 13. *Impaciencia incide como una forma de conducta impulsiva.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	5	21,74%
A	1	4,35%
N	3	13,04%
A	7	30,43%
TA	7	30,43%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 10. *Impaciencia incide como una forma de conducta impulsiva.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Análisis

La décima pregunta de la encuesta tuvo como resultado: 30,43% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 30,43% considero la opción De acuerdo, 13,04% instituyó la opción Neutro, 4,35% indico estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo obtuvo el 21,74%

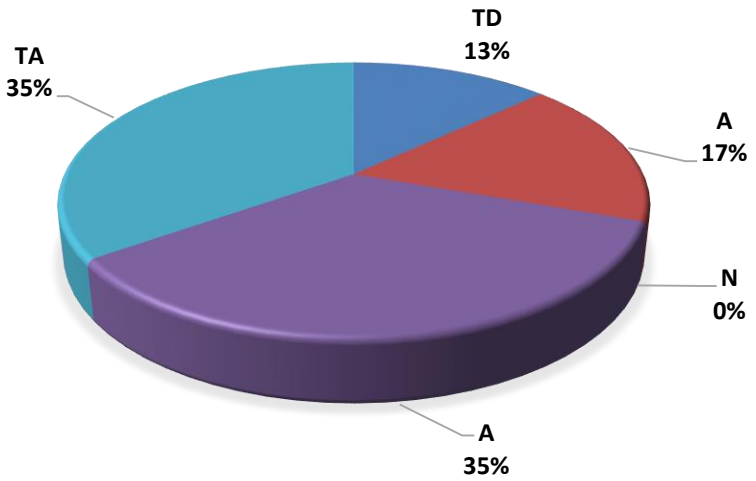
11. ¿Piensa usted que la pérdida de control sobre reglas establecidas por parte de los estudiantes es una conducta impulsiva que está ligada a la Hiperactividad?

Tabla 14. *Pérdida de control sobre reglas establecidas como forma de conducta impulsiva.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	3	13,04%
A	4	17,39%
N	0	0,00%
A	8	34,78%
TA	8	34,78%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 11. *Pérdida de control sobre reglas establecidas como forma de conducta impulsiva.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Análisis

En la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz en la pregunta numero 11 los resultados que se obtuvieron son: el 34,78% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 34,78% marco la opción De acuerdo, 0,00% estableció la opción Neutro, 17,39% menciono estar En Desacuerdo y finalmente en la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 13,04%.

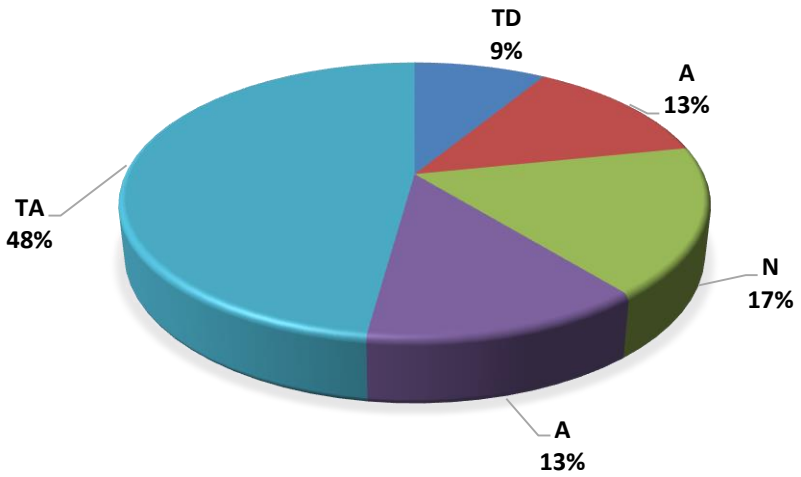
12. ¿Piensa usted que la baja tolerancia e imprudencia de los estudiantes está relacionada a conductas impulsivas de la Hiperactividad?

Tabla 15. *Baja tolerancia e imprudencia de los estudiantes como forma de conducta impulsiva.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	2	8,70%
A	3	13,04%
N	4	17,39%
A	3	13,04%
TA	11	47,83%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 12. *Baja tolerancia e imprudencia de los estudiantes como forma de conducta impulsiva.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Análisis

En la pregunta número 12 de la encuesta realizada los resultados que se obtuvieron son: el 47,83% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 13,04% marco la opción de acuerdo, 17,39% estableció la opción Neutro, 13,04% menciono estar en Desacuerdo y finalmente en la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 8,70%.

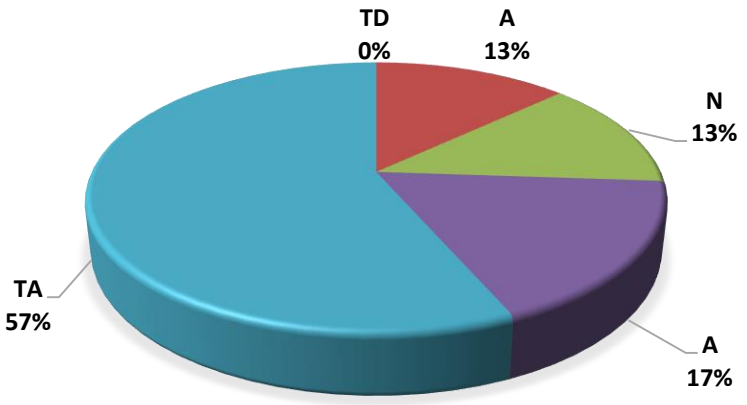
13. ¿Considera usted qué el incumplimiento de objetivos estipulados en clase representa un dificultad educativa en estudiantes con Hiperactividad?

Tabla 16. *Incumplimiento de objetivos estipulados como dificultad educativa.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	3	13,04%
N	3	13,04%
A	4	17,39%
TA	13	56,52%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 13. *Incumplimiento de objetivos estipulados como dificultad educativa.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la encuesta realizada a los docentes, en la pregunta numero 13 los resultados fueron: el 56,52% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 17,39% marco la opción De acuerdo, 13,04% instituyó la opción Neutro, 13,04% señalo estar En Desacuerdo y en la opción Totalmente en desacuerdo se adquirió el 0,00%.

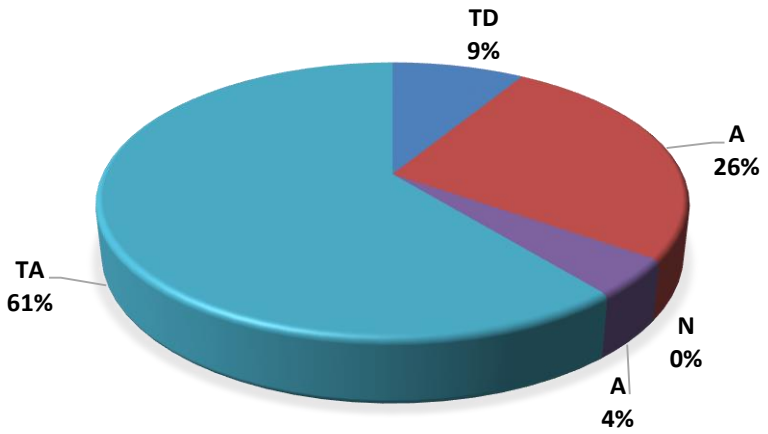
14. ¿Considera usted que la incapacidad de adaptación al sistema escolar es una dificultad educativa de aquellos niños con Hiperactividad?

Tabla 17. *Incapacidad de adaptación al sistema escolar como dificultad educativa.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	2	8,70%
A	6	26,09%
N	0	0,00%
A	1	4,35%
TA	14	60,87%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 14. *Incapacidad de adaptación al sistema escolar como dificultad educativa.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la pregunta número 14 de la encuesta realizada a los docentes, los resultados que se obtuvieron son: el 60,87% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 4,35% marco la opción De acuerdo, 0,00% estableció la opción Neutro, 26,09% menciono estar En Desacuerdo y finalmente en la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 8,70%.

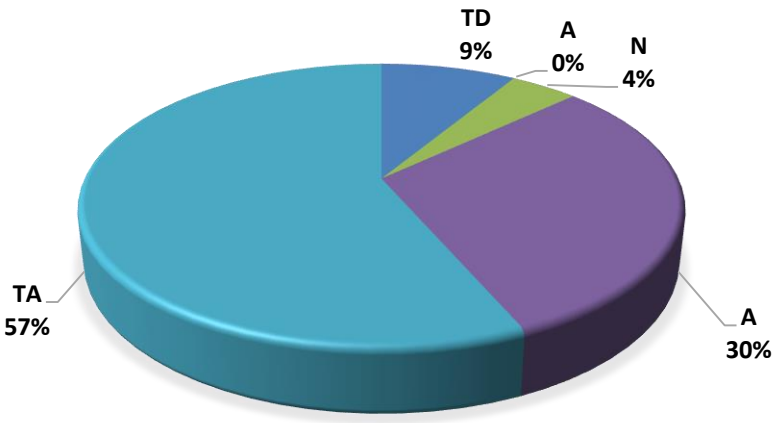
15. ¿Piensa usted que la dificultad de aprendizaje como un problema educativo está ligada con la Hiperactividad?

Tabla 18. *Dificultad de aprendizaje como problema educativo.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	2	8,70%
A	0	0,00%
N	1	4,35%
A	7	30,43%
TA	13	56,52%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 15. *Dificultad de aprendizaje como problema educativo.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

Como parte de la encuesta realizada a los docentes de la UE. Abdón Calderón Muñoz en la décima quinta pregunta se obtuvo los siguientes resultados: el 56,52% menciono a la opción Totalmente de acuerdo como su elección, 30,43% marco la opción De acuerdo, 4,35% estableció la opción Neutro, 0,00% señalo estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo tuvo el 8,70%.

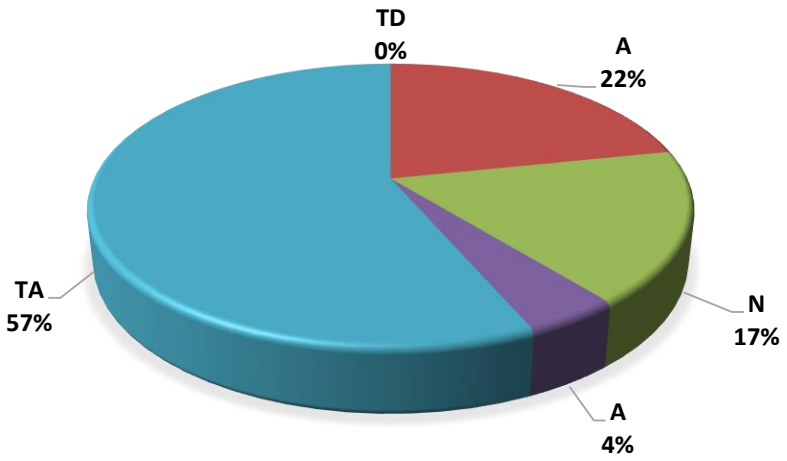
16. ¿Percibe usted que el establecimiento de la propia identidad como parte de la relación social de los estudiantes se ve afectada por la Hiperactividad?

Tabla 19. *Establecimiento de la propia identidad como forma de relación social.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	5	21,74%
N	4	17,39%
A	1	4,35%
TA	13	56,52%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 16. *Establecimiento de la propia identidad como forma de relación social.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco*

Análisis

En la pregunta número 16 de la encuesta realizada a los docentes, los resultados que se obtuvieron coexistieron en: el 56,52% estableció la opción Totalmente de acuerdo, 4,35% marco la opción De acuerdo, 17,39% instituyó la opción Neutro, 21,74% indico estar En Desacuerdo y finalmente en la opción Totalmente en desacuerdo se tuvo el 0,00%.

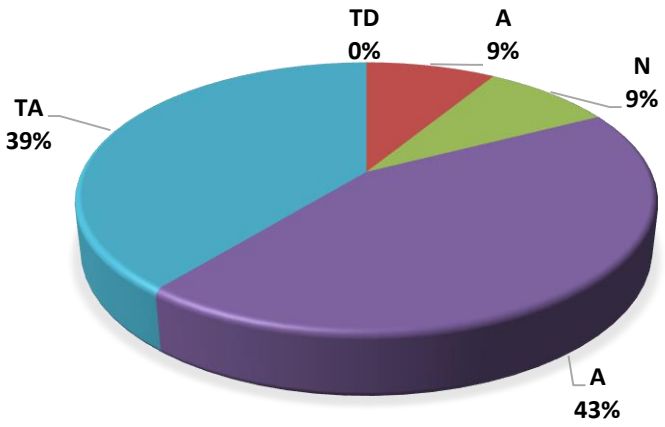
17. ¿Considera usted que el desarrollo personal a través de la relación social puede verse amenazado por la Hiperactividad de los estudiantes?

Tabla 20. *Desarrollo personal y la relación social.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	2	8,70%
N	2	8,70%
A	10	43,48%
TA	9	39,13%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 17. *Desarrollo personal y la relación social.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la encuesta realizada a los docentes, en la décimo séptima pregunta se alcanzó resultados como: el 39,13% menciono a la opción Totalmente de acuerdo como su elección, 43,48% marco la opción De acuerdo, 8,70% estableció la opción Neutro, 8,70% señalo estar En Desacuerdo y la opción Totalmente en desacuerdo tuvo el 0,00%.

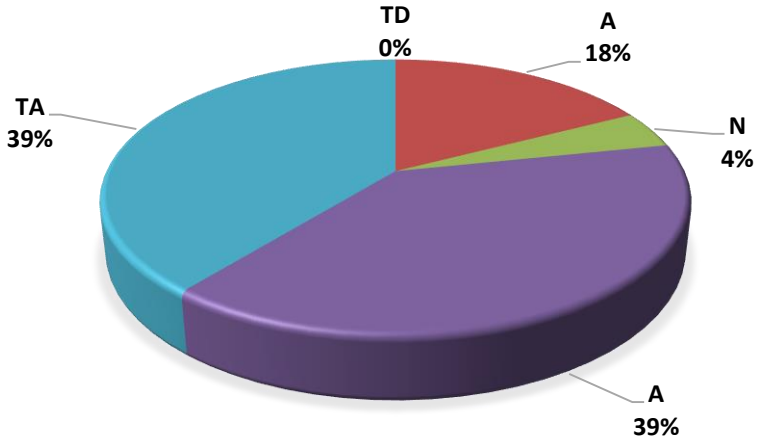
18. ¿Cree usted que el ambiente propicio de convivencia como parte de la relación social de los estudiantes puede mejorar problemas de Hiperactividad?

Tabla 21. *Ambiente propicio de convivencia y la relación social.*

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TD	0	0,00%
A	4	17,39%
N	1	4,35%
A	9	39,13%
TA	9	39,13%
TOTAL	23	100,00%

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Figura 18. *Ambiente propicio de convivencia y la relación social.*



Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Análisis

En la encuesta realizada a los docentes, en la décimo octava pregunta los resultados fueron los que se muestran a continuación: el 39,13% nombró a la opción Totalmente de acuerdo como su elección en esta pregunta, el 39,13% se alineo a la opción De acuerdo, 4,35% constituyó la opción Neutro, 17,39% señalo estar En Desacuerdo y finalmente la opción Totalmente en desacuerdo obtuvo el 0,00%.

ENTREVISTA A DOCENTE DEL 3ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL DE LA UE. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ

1. **¿Se le ha presentado dificultades a la hora de realizar actividades académicas con los estudiantes que presentan hiperactividad?**

   Sí, pero se debe tener presente como docente que cuando un estudiante tiene hiperactividad se le debe brindar más atención y ubicarlo de forma estratégica en el aula, es decir que el niño se siente en los primeros pupitres para evitar que distraiga a los compañeros y preste más atención a la clase.

2. **Si su respuesta es afirmativa ¿puede establecer que problemas se generar en el caso de trabajar actividades académicas con dichos estudiantes?**

   Los estudiantes que presentan hiperactividad suelen no mantenerse quietos en su puesto, si no que afectan y alteran el orden de la clase, hacen que sus demás compañeros se distraigan también de las temáticas educativas. Incluso si las actividades son vistas por el niño hiperactivos como aburridas, puede este crear un caos total en el aula cortando el hilo de la clase y toca como docente tratar de restablecer el orden.

3. **¿Los niños que presentan hiperactividad dentro del aula de clase han recibido ayuda por parte el departamento de orientación de la Unidad educativa?**

   Si, en mi rol de docente he realizado el informe pertinente de aquellos niños que presentan hiperactividad y han sido derivados a la psicóloga de la institución para que ella converse con el estudiante y conozca la situación.

4. **¿Se ha comunicado a padres de familia o representante legal del estudiante sobre su problema de hiperactividad?, si la respuesta es afirmativa ¿Qué apoyo se tiene por parte de los padres de familia para tratar al niño con hiperactividad?**

   Si se les ha comunicado a los padres, pero también se los instruye de que el trato

hacia el niño debe ser con amor y paciencia. Además, se les pide a los padres de familia que ayuden en casa a trabajar con juegos para que los niños mejoren su concentración y atención.

5. **¿Cree usted que, pedagógicamente hablando los estudiantes que presenten problemas de hiperactividad, pueden mejorar su aprendizaje a través de estrategias lúdicas?**

Si se puede mejorar el problema de estudiantes que presentan hiperactividad con el uso de las estrategias lúdicas, pero es un proceso que requiere de mucha paciencia y tiempo para poder ver resultados positivos en los estudiantes. Los niños poco a poco van a poder mejorar su forma de actuar con el uso de estrategias lúdicas.

6. **¿Cómo responden los niños hiperactivos a las actividades lúdicas generadas del aula?**

Los niños responden con normalidad, pero se debe destacar que su respuesta siempre será rápida, esta puede ser positiva o negativa y se debe afanar que el niño siempre trabaje activamente en las estrategias lúdicas ya que son unas herramientas indispensables.

ENTREVISTA A PSICÓLOGA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ.

1. **Aquellos estudiantes que presentan problemas de hiperactividad establecen patrones de comportamiento negativo ¿De qué manera se trabajan esos problemas bajo el ámbito psicológico?**

Para los niños cuyo comportamiento impulsivo está creando conflictos en el hogar y metiéndose en problemas en la escuela, la terapia puede ayudarlos a controlar el comportamiento problemático y establecer relaciones más positivas con los adultos en sus vidas. Se llama, en general, capacitación para padres, porque implica trabajar con padres e hijos juntos. De esta manera se entrena a los padres para que interactúen de manera diferente con los niños, a fin de provocar un comportamiento deseable por parte del niño y desalentar el

comportamiento que les está causando problemas. La capacitación para padres no es solo para niños con TDAH, pero dado que los niños con TDAH a menudo son propensos a las rabietas, a los desafíos y a ignorar las instrucciones de los padres, puede mejorar sustancialmente sus vidas y el bienestar de toda su familia.

2. **Sabemos que los niños no tienen la misma capacidad de concentración ni de atención que una persona adulta, considerando aquello ¿Que estrategias de trabajo se puede utilizar en aquellos niños que presentan hiperactividad?**

Como parte de las estrategias para trabajar con niños que presenten hiperactividad se puede asignar tarea fraccionadas que se adapten al nivel de habilidad del estudiante. Los estudiantes con TDAH además responden bien a las señales y ejemplos visuales y a actividades que impliquen situaciones dinámicas, por lo que yo aconsejaría esas estrategias.

3. **¿Las estrategias lúdicas o juegos psicológicos pueden mejorar los resultados académicos en niños con problemas de hiperactividad?**

El trabajo preclínico indica que el juego puede facilitar la inhibición del comportamiento en animales en crecimiento, mientras que los psicoestimulantes reducen la alegría. El juego abundante facilitará la maduración de las habilidades inhibitorias del lóbulo frontal que gradualmente llegan a regular los impulsos emocionales impulsivos del proceso primario de los niños. Tales habilidades reguladoras del lóbulo frontal promueven capacidades mejoradas para la “autorreflexión, imaginación, empatía y creatividad/juego”: estas habilidades ejecutivas promueven el tipo de “flexibilidad conductual y previsión” que constituyen “comportamientos bien enfocados y dirigidos a objetivos” que pueden si mejorar los resultados académicos en niños.

4. **Como parte de las terapias conductuales para los niños pequeños con TDAH, ¿los padres, docentes y comunidad educativa juegan un papel sustancial?**

Primero es necesario tener en cuenta que La terapia cognitiva conductual es esencialmente un entrenamiento cerebral para el TDAH, esta es una forma de psicoterapia a corto plazo y se encuentra orientada a cambiar los patrones negativos de pensamiento y replantear la forma en que un paciente se siente acerca de sí mismo y sus síntomas de TDAH. Ahora bien, teniendo claro eso si es sustancial involucrar el entorno educativo del niño, por ejemplo, en el caso de los docentes deben ser capaces de brindar retroalimentaciones frecuentes, mostrarse sensibles a las influencias de la autoestima o dificultad que tienes estos niños a regular sus propios sentimientos.

5. **Si la pregunta anterior ha tenido una respuesta positiva en relación con el papel sustancial que juegan diferentes agentes, en el caso de los docentes ¿Qué estrategias podrían implementar de forma adicional para mejorar el comportamiento de los estudiantes con problemas de hiperactividad?**

Para evitar comportamientos que toman tiempo de otros estudiantes, elabore un par de señales de advertencia con el estudiante que tiene TDAH. Esto puede ser una señal con la mano, un apretón discreto en el hombro o una nota adhesiva en el escritorio del estudiante. Si tiene que discutir el comportamiento del estudiante, hágalo en privado. Y trate de ignorar el comportamiento levemente inapropiado si no es intencional y no distrae a otros estudiantes o interrumpe la lección.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE FACTORES Y CARACTERÍSTICAS QUE PRESENTAN ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO DE LA UE ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ, SOBRE HIPERACTIVIDAD

La ficha de observación fue aplicada a 8 estudiantes del 3er año de educación general básica, quienes fueron considerados por la docente como estudiantes con problemas de hiperactividad. A continuación, se muestra los resultados en conjunto de los ítems observados en el salón de clase, considerando que los Grado de desarrollo fueron Completamente = 4; Frecuente = 3; Parcial = 2 y Nunca = 1

Tabla 22. *Cuadro de resultados de la ficha de observación sobre factores y características que presentan estudiantes del 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, sobre hiperactividad*

CARACTERÍSTICAS Y FACTORES	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO			
	1	**2**	**3**	**4**
1. Impulsividad	0	0	6	2
2. Déficit de atención	0	0	0	8
3. Rendimiento académico negativo	0	0	0	8
4. Comportamientos asociales	0	3	3	0
5. Inmadurez en el lenguaje expresivo.	2	3	2	0
6. Sufrir accidentes por su excesiva actividad motora	0	7	1	0
7. Problemas de adaptación social	0	7	1	0
8. Trabajos cooperativos	0	0	1	7
9. Cuesta permanecer sentado	0	0	0	8
10. Propenso a cometer errores	0	2	5	1

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

4.2.Discusiones

La investigación que se ha llevado a cabo se relaciona con poder determinar la forma en que las estrategias lúdicas inciden en la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz. De tal manera que se brinde información sustancial de la temática y detectar criterios de mejora en el aprendizaje para aquellos estudiantes con la problemática de estudio. Así, como parte de este documento investigativo se realizó una encuesta a los 23 maestros que conforman la planta docente de la institución educativa.

En relación con el apartado de la encuesta sobre preguntas afines a estrategias lúdicas como capacidad creativa, se generó una media del 49,27% de encuestados, quienes mencionaron estar totalmente de acuerdo con que este factor, ya que este permite crear un sentido de permanencia donde el niño se sienta cómodo con su entorno y el aula de clase. Además, genera una interdependencia positiva, en la que se incentiva al niño a trabajar de forma colaborativa con sus compañeros de aula. Finalmente, en la capacidad creativa el factor vínculo social tiende a ser importante ya que genera el apego en los educandos por relacionarse en la participación de actividades educativas.

En consideración a la estimulación cognitiva en las estrategias lúdicas, se destaca una media mayor al 52% como resultados de la encuesta en la opción totalmente de acuerdo. Y es que se recalca el beneficio que tiene la variable estrategia lúdica en la estimulación de la atención, el lenguaje y la memoria, estos efectos de la estimulación cognitiva pueden extenderse por muchos años más allá de la fase inicial de aprendizaje por lo que son trascendentes.

De acuerdo con las destrezas interpersonales que fueron tomadas en cuenta también como parte de las estrategias lúdicas, en la encuesta se menciona la capacidad de formar redes, la escucha activa y aporte de soluciones, de lo cual se obtuvo en la opción totalmente de acuerdo de la encuesta una media del 37.68%. Es decir, la población estudiada tiene apenas el conocimiento de que las habilidades interpersonales y su uso para comunicarse y trabajar en la resolución de problemas.

Además, en la variable hiperactividad se considera la dimensión conducta impulsiva, donde se establece como media el 37.58% en la elección de totalmente de acuerdo. Considerando este resultado, los niños que padecen de esta problemática a menudo hacen cosas como tomar riesgos innecesarios lo que afecta que el estudiante presente en las sesiones de clase impaciencia, pérdida de control sobre reglas establecidas y baja tolerancia e

imprudencia.

Además, la dificultad educativa consecuencia de la hiperactividad también fue tomada en cuenta en la encuesta realizada y se establece en la opción Totalmente de acuerdo una media de 57.97% relacionada con las temáticas del incumplimiento de objetivos estipulados por el sistema educativo, incapacidad de adaptación al sistema escolar y dificultad de aprendizaje.

Finalmente, en consideración a la encuesta, la relación social en hiperactividad tuvo una media del 44,92% relacionada a la afectación en el establecimiento de la propia identidad, desarrollo personal y el ambiente propicio de convivencia. Tomando en cuenta esta información se refleja que los resultados negativos en relación social causan dolor y sufrimiento emocional al estudiante y padres de familia.

Adicional a la encuesta, se realizó una entrevista formal a la docente del tercer año de educación básica y como interpretación a la misma se destaca que junto a los padres, los maestros son las personas más influyentes en la vida de un estudiante por lo que la hiperactividad que algunos niños presentan debe ser trabajada por estos dos agentes de forma activa. Así mismo las actividades lúdicas, para tratar los temas de aprendizaje y las rutinas en los salones de clases ayudan a los estudiantes a mantenerse enfocados, pero ciertamente, para ver resultados positivos en los estudiantes con hiperactividad, la paciencia y la perseverancia son cuestiones significativas.

Además, en la entrevista realizada a la psicóloga de la Unidad Educativa, se establece que dado a que la necesidad de jugar es un impulso neurológico, una motivación emocional insistente, las tendencias lúdicas se vuelven indispensable para niños hambrientos de juego, especialmente en las aulas y otros entornos sociales donde otros niños están fácilmente disponibles. De tal manera el docente debe ser capaz de realizar ajustes para un niño con

hiperactividad. Así mismo es necesario hacer énfasis en las terapias cognitivas conductuales ya que la psicóloga menciona que este entrenamiento cerebral para el TDAH, esta es una forma de psicoterapia a corto plazo y se encuentra orientada a cambiar los patrones negativos de pensamiento y replantear la forma en que un paciente se siente acerca de sí mismo.

Finalmente, la ficha de observación implementada en 8 estudiantes del 3er año de educación básica de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz sobre los factores y características asociadas a la hiperactividad, se destaca el déficit de atención y el rendimiento académico negativo como las características que comparten en común los estudiantes de este año académico. Sin embargo, también surge la resultante relacionada a las actividades cooperativas, las cuales presentan un porcentaje alto de favorabilidad en estos estudiantes. En las aulas se asiste a un complejo mundo de relaciones sociales (alumno-alumno, alumno-docente), y no hay duda de que según se planteen las distintas estructuras del aprendizaje y de los procesos instruccionales que pone en juego un profesor se van a condicionar tanto las posibilidades de interrelación como las del propio aprendizaje.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones

La presente investigación ha permitido delimitar la incidencia que se genera entre las variables, y en este caso se destaca a través de la indagación y la recolección de información mediante la encuesta, entrevistas y ficha de observación aplicadas en la población de estudio, que la hipótesis planteada en el desarrollo de este trabajo es acertada y cumple su papel afirmativo en relación con lo expuesto en este informe. Es decir, se acepta que las estrategias lúdicas inciden de manera significativa en la Hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. Esto ocurre ya que la introducción de actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en el aula conduce a un aprendizaje más eficaz, a la vez que aumenta la motivación de los estudiantes para que estén atento a las indicaciones que el docente da y favorece a desarrollar las habilidades comunicativas, que en el caso de los estudiantes a quienes se les aplico la ficha las observaciones se detectó como comportamiento que compartían en común el déficit de atención, rendimiento académico bajo y conducta impulsivo.

Además, como parte de lo evidenciado en base teóricas se recalca que cualquier acción que haga un maestro para ayudar a sus alumnos con hiperactividad beneficiará a todos los alumnos de la clase. Sin embargo, para enseñar con éxito a los estudiantes con esta problemática, los maestros deben comprender su inhabilidad, junto con sus comportamientos y desafíos. El docente necesita llegar al estudiante en un nivel significativo, enfocarse en las fortalezas del niño, inspirar y motivar. Y es necesario que se recuerde que estas medidas requieren de compromiso y mucha energía.

Se debe tener en cuenta además que aquellos estudiantes disruptivos y faltos de atención

necesitan estructura, requieren que su entorno les estructure externamente lo que no pueden estructurar internamente. Los niños con hiperactividad funcionan mejor en un salón de clases altamente estructurado con patrones y reglas claramente establecidos.

Así mismo se destaca de forma concreta que los estudiantes con hiperactividad prefieren las actividades creativas, de juego y entretenidas que no requieran de muchas reglas. Es el contexto escolar entonces que, estos deben ser usados ya que ofrecen oportunidades para el placer, el descubrimiento, el misterio, la creatividad y la autoexpresión. A través de las actividades lúdicas los niños desarrollan su autoconocimiento, ejercitan su potencial e integran su comprensión emocional de los hechos recreando situaciones en las que experimentan emoción, alegría, ansiedad, miedo o enfado.

5.2. Recomendaciones

La hiperactividad y la inquietud constante en los niños causan problemas en la escuela, por ende, las recomendaciones sobre estrategias que se presentan a continuación pueden ayudar a controlar la actividad motora hiperactiva y reducir la ansiedad del estudiante.

- Los estudiantes con hiperactividad necesitan actividad física para quemar el exceso de energía. Por lo que como docentes se debe encontrar medios para ventilar su energía y calmar sus mentes, estos niños necesitan correr y jugar mucho. Es así que se debe invertir en clases que los ayuden a usar su energía, y actividad física.
- Al realizar actividades lúdicas en niños con actividad es necesario que las reglas sean explicadas claramente y desglosadas por parte para que estas no les resulten pesadas ni agobiantes.
- Incluir una variedad de actividades dentro de los programas de estudio, tales como preguntas, debates dinámicos, actividades prácticas, funciones teatrales, etc.
- A los niños con problemas de hiperactividad se les obstaculiza controlar algunas

emociones como el enojo, la irritación, el desánimo y la impaciencia. Es así que esta podría ser temáticas tratadas bajo las actividades lúdicas, que permitan regenerar la conducta de los escolares en el aula de clase.

- Es necesario destacar las actividades lúdicas en pareja, ya que este tipo de dinámicas son excelentes para educandos que presentan en actividades de clase una atención muy corta y demasiada energía.

REFERENCIAS Y ANEXOS

Referencias

Garrido, F. (2020). *Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf

Álvarez, C., Carrasco, X., Espinoza, M., & Venegas, V. (2021). *El trastorno por déficit de atención con hiperactividad: mito o realidad*. Obtenido de https://www.medwave.cl/link.cgi/Medwave/PuestaDia/Practica/5444

Apraez, F. (18 de Mayo de 2022). *¿Qué sabemos sobre el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad?* Obtenido de REDACCIÓN PERÚ21: https://peru21.pe/lima/que-sabemos-sobre-el-trastorno-por-deficit-de-atencion-e-hiperactividad-hiperactividad-trastorno-deficit-atencion-ninos-peru-noticia/

Ávalos. (2018). *Guia Metodologica de Planteamiento de Estrtegias Ludicas en Ecuador* . Obtenido de Revista ITI: https://revistas.ug.edu.ec/index.php/iti/article/download/176/211

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Obtenido de https://www.revistaespacios.com/a20v41n16/20411621.html

Dewey. (1859). *Teoria y tecnicas didacticas* . Obtenido de https://www.compartirpalabramaestra.org/especiales-tematicos/maestros-de-maestros/john-dewey-1859-1952

Erazo , A., & Guananga , M. (2017). *Incidencia del trastorno de déficit de atención con hiperactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de EGB de la Escuela Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, año lectivo 2016-2017*. Obtenido de http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/30281/1/BFILO-PD-LP2-15-123.pdf

FEAADAH. (2021). *Datos y cifras TDAH* . Obtenido de http://www.feaadah.org/es/sobre-el-tdah/datos-y-cifras.htm

Fuerte, K. (2018). *¿Qué son los Serious Games?* Obtenido de https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-son-los-serious-games

Garbanzo, G. (2015). *Desarrollo organizacional y los procesos de cambio en las instituciones educativas, un reto de la gestión de la educación*. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/440/44043204005/html/

García, S. (25 de Junio de 2021). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Obtenido de https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-aprendizaje

Giraldo, J. (2016). *Ampliación de la Metodología SEMLI para Apoyar el Desarrollo de Productos JUEGAS*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/305489534_Ampliacion_de_la_Metodologia_SEMLI_para_Apoyar_el_Desarrollo_de_Productos_JUEGAS_Juegos_Educativos_Gestionados_con_Agentes_Software

Holguin, J. (17 de Mayo de 2022). Campaña educativa promueve el reciclaje en colegios y barrios de Tulcán. *El Comercio*.

Huizinga. (1938). *El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois*. Obtenido de https://www.raco.cat/index.php/Enrahonar/article/download/306827/396810

La Hora. (22 de Mayo de 2022). *La ansiedad infantil por apego se incrementó por la pandemia*. Obtenido de https://www.lahora.com.ec/pais/ansiedad-infantil-pandemia-covid/

Lizcano, L. (09 de Diciembre de 2019). *Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años*. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300004

López , R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa : investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Obtenido de http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf

Mayo Clinic . (2020). *El TDAH en niños*. Obtenido de https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/adhd/symptoms-causes/syc-20350889

Orjales , I. (2016). *ESTRATEGIAS PARA LA MEJORA DE LA CONDUCTA Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DEL NIÑO CON TDAH EN EL AULA*. Obtenido de https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/guia_tdah_3_orjales1.pdf

Ortega, S. (2015). *Fundación CADAH*. Obtenido de https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/comorbilidad-tdah-ansiedad-en-ninos-y-adolescentes.html#:~:text=Los%20trastorno%20de%20ansiedad%20tienen,la%20poblaci%C3%B3n%20adulta%20con%20TDAH.

Ortiz, R., & Urdialez, C. (2010). *Estrategias metodológicas dirigidas a docentes de niño/as de segundo y tercer año de Educación General Básica con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad*. Obtenido de https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2366/1/tps663.pdf

Paredes , E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Obtenido de file:///C:/Users/pizah/OneDrive/Escritorio/JHOSELIN/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf

Piaget, J. (1982). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Obtenido de https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf

Rabadán, J., & Giménez, A. (2012). *DETECCIÓN E INTERVENCIÓN EN EL AULA DE LOS*

TRASTORNOS DE CONDUCTA. Obtenido de Revista Sistema de Información Científica: https://www.redalyc.org/pdf/706/70624504006.pdf

Rodrigo, A. (2019). *Teoría de Piaget: Etapas del desarrollo cognitivo del niño ¿Tu hijo evoluciona según su edad?* Obtenido de http://ceril.net/index.php/articulos?id=407

Rodríguez Miranda. (19 de Agosto de 2021). *Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental*. Obtenido de https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ambientales/article/view/16507/24302

Rosero, M. (20 de Abril de 2017). El déficit de atención se detecta cuando el niño va a la escuela. *El Comercio* .

Salazar, Y. (2022). *Primicias* . Obtenido de https://www.primicias.ec/noticias/firmas/ecuador-ninos-aprendizaje-educacion-publica-deficiente/

Sartori. (2018). *HOMO VIDENS, HOMO LUDENS*. Obtenido de https://alumni.usal.es/homo-videns-homo-ludens/

Tdahytu. (2019). *Detectar el TDAH en el entorno escolar*. Obtenido de https://www.tdahytu.es/vivir-con-tdah/tdah-en-el-entorno-escolar/detectar-el-tdah-en-el-entorno-escolar/

Torres , M. (2022). *Diario de Ibiza*. Obtenido de https://www.diariodeibiza.es/ibiza/2022/05/27/ninos-deficit-atencion-o-hiperactividad-66581421.html

Understood. (2019). *Entender la hiperactividad*. Obtenido de Understood: https://www.understood.org/es-mx/articles/understanding-hyperactivity

UNICEF. (2021). *Crecer y aprender a través del juego.* Caribe .

UNICEF. (2021). *Manual para Facilitadores Lúdicos Retorno a la Alegría Adaptado a la COVID-19*. Obtenido de https://www.unicef.org/dominicanrepublic/informes/manual-para-facilitadores-ludicos-retorno-la-alegria-adaptado-la-covid-19-2021

Valda, V., Suñagua, R., & Coaquira, R. (2018). *Estrategias de intervencion para niños*. Obtenido de Revista de Psicologia no.20 La Paz: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2223-30322018000200010&script=sci_arttext

Yellowbridge. (2021). Obtenido de https://www.findhealthclinics.com/EC/Babahoyo/109648050598078/Yellowbridge

Anexos

Anexo: 1

PREGUNTAS	Totalmente desacuerdo	Desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
ESTRATEGIA LÚDICA					
1. ¿Considera usted que el sentido de permanencia de un estudiante como parte de la capacidad creativa se lograría desarrollar a través de estrategias lúdicas?					
2. ¿Piensa usted que la interdependencia positiva entre estudiantes que se apoyan mutuamente en su aprendizaje desde la capacidad creativa hace efectiva las estrategias lúdicas?					
3. ¿Considera usted que los vinculos sociales que los estudiantes generan como parte de su capacidad creativa permite que las estrategias ludicas sean utiles?					
4. ¿Considera usted que la atención como estimulación cognitiva debe trabajarse a través de estrategias lúdicas?					
5. ¿Percibe usted que el lenguaje como parte de la estimulación cognitiva se puede trabajar mediante estrategias lúdicas?					
6. ¿Considera usted que la memoria como función de la estimulación cognitiva puede lograrse mediante estrategias lúdicas?					
7. ¿Piensa usted que la capacidad de formar redes de amistad entre los estudiantes de un aula se alcanzaría mediante lo lúdico como estrategia?					
8. ¿Piensa usted que la escucha activa se puede desarrollar como destreza interpersonal a través de las estrategias lúdica?					
9. ¿Considera usted que los estudiantes pueden desarrollar la capacidad de aportar soluciones a problemáticas que se presenten como parte de sus destrezas interpersonales mediante estrategias lúdicas?					
HIPERACTIVIDAD					

10.¿Cree usted que la impaciencia incide como una forma de conducta impulsiva en la Hiperactividad?					
11.¿Piensa usted que la pérdida de control sobre reglas establecidas por parte de los estudiantes es una conducta impulsiva que está ligada a la Hiperactividad?					
12.¿Piensa usted que la baja tolerancia e imprudencia de los estudiantes está relacionada a conductas impulsivas de la Hiperactividad?					
13.¿Considera usted qué el incumplimiento de objetivos estipulados en clase representa un dificultad educativa en estudiantes con Hiperactividad?					
14.¿Considera usted que la incapacidad de adaptación al sistema escolar es una dificultad educativa de aquellos niños con Hiperactividad?					
15.¿Piensa usted que la dificultad de aprendizaje como un problema educativo está ligada con la Hiperactividad?					
16.¿Percibe usted que el establecimiento de la propia identidad como parte de la relación social de los estudiantes se ve afectada por la Hiperactividad?					
17.¿Considera usted que el desarrollo personal a traves de la relación social puede verse amenazado por la Hiperactividad de los estudiantes?					
18.¿Cree usted que el ambiente propicio de convivencia como parte de la relación social de los estudiantes puede mejorar problemas de Hiperactividad?					

Cuestionario de preguntas para encuesta a docentes de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz.

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Anexo: 2

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Se le presenta dificultades a la hora de realizar actividades académicas con los estudiantes que presentan hiperactividad?	
Si su respuesta es afirmativa ¿puede establecer que problemas se generar en el caso de trabajar actividades académicas con dichos estudiantes?	
¿Los niños que presentan hiperactividad dentro del aula de clase han recibido ayuda por parte el departamento de orientación de la Unidad educativa?	
¿Se ha comunicado a padres de familia o representante legal del estudiante sobre su problema de hiperactividad?, si la respuesta es afirmativa ¿Qué apoyo se tiene por parte de los padres de familia para tratar al niño con hiperactividad?	
¿Cree usted que, pedagógicamente hablando los estudiantes que presenten problemas de hiperactividad, pueden mejorar su aprendizaje a través de estrategias lúdicas?	

¿Cómo responden los niños hiperactivos a las actividades lúdicas generadas del aula?	

Cuestionario de preguntas para entrevista a docente del 3er año de educación general básica de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz.

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Anexo: 3

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Aquellos estudiantes que presentan problemas de hiperactividad establecen patrones de comportamiento negativo ¿De qué manera se trabajan esos problemas bajo el ámbito psicológico?	
Sabemos que los niños no tienen la misma capacidad de concentración ni de atención que una persona adulta, considerando aquello ¿Que estrategias de trabajo se puede utilizar en aquellos niños que presentan hiperactividad?	
¿Las estrategias lúdicas o juegos psicológicos pueden mejorar los resultados académicos en niños con problemas de hiperactividad?	
Como parte de las terapias conductuales para los niños pequeños con TDAH, ¿los padres, docentes y comunidad educativa juegan un papel sustancial?	

Si la pregunta anterior ha tenido una respuesta positiva en relación al papel sustancial que juegan diferentes agentes, en el caso de los docentes ¿Qué estrategias podrían implementar de forma adicional para mejorar el comportamiento de los estudiantes con problemas de hiperactividad?	

Cuestionario de preguntas para entrevista a Psicóloga de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz.

Elaborado por: Dana Nicole Burbano Franco.

Anexo: 4.

FICHA DE OBSERVACIÓN					
Nombre de la Institución educativa: UE Abdón Calderón Muñoz **Nombre de observador:** Dana Nicole Burbano Franco **Curso:** 3ro **Docente de grado:** Lcda. Liliana Bósquez.					
Grado de desarrollo alcanzado: Completamente = 4 Frecuente = 3 Parcial = 2 Nunca = 1	**GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO**				**OBSERVACIONES**
	1	2	3	4	
Características de hiperactividad en los estudiantes y su desenvolvimiento en actividades escolares.					
1. El estudiante presenta impulsividad cuando realizan trabajos escolares.					
2. Existe un déficit de atención por parte del estudiante a las instrucciones que da la docente al realizar actividades académicas.					
3. El rendimiento académico del estudiante observado es negativo.					
4. El estudiante presenta comportamientos asociales que generan dificultades en el trabajo en grupo.					
5. El estudiante presenta inmadurez en el lenguaje expresivo.					
6. El estudiante es propenso a sufrir accidentes por su excesiva actividad motora.					
7. Existen problemas de adaptación social en el estudiante.					
8. El estudiante al juntarse en trabajos cooperativos con estudiantes de su afinidad tiene resultados positivos.					
9. Al estudiante le cuesta permanecer sentado en el aula de clase.					
10. El estudiante es propenso a					

cometer errores cuando esta descuidando las actividades académicas.					

Ficha de observación sobre factores y características que presentan estudiantes del 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, sobre hiperactividad

Elaborado por: Dana Nicole Burbano Franco.

Anexo: 5.

TÍTULO	ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA HIPERACTIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 3ER GRADO DE LA UE ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ, BABAHOYO. 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
¿De qué forma las estrategias lúdicas inciden en la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo 2022?	**GENERAL:** **Determinar la forma en que las estrategias lúdicas inciden en la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo 2022**	**Las estrategias lúdicas inciden de manera significativa en la Hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo 2022**	**Independiente:** Estrategia lúdicas	***Capacidad creativa***	**Tipo de investigación.** **-** Aplicativa Mixta y de orden Causal
	1.- Indagar las características de las estrategias lúdicas a través de fuentes de información primaria.			***Estimulación cognitiva***	
	2.- Detectar a través de una ficha de observación las características puntuales que evidencia la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022			***Destrezas interpersonales***	
	3.- Analizar los factores que influyen en la relación entre las estrategias lúdicas y la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022		**Dependiente:** Hiperactividad	***Conducta impulsiva***	
	4.- Determinar la incidencia generada por las estrategias lúdicas en la hiperactividad en los estudiantes de 3er grado de la UE Abdón Calderón Muñoz, Babahoyo. 2022			***Dificultad educativa***	
				Relación social	

Matriz de consistencia de las variables de estudio: estrategias lúdicas e Hiperactividad.

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*

Anexo: 6.

Evidencia sobre realización de entrevista a docentes del 3er año de educación general básica de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz.

Evidencia sobre realización de encuesta a docentes de la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz.

Anexo: 7.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
Independiente: **Estrategia lúdicas**	Rodríguez (2021) plantea que las estrategias lúdicas son una forma de enseñanza que abarca la importancia de la diversión, el juego y el humor, sin sacrificar el rigor académico o intelectual. Esta filosofía integra aspectos positivos y ayuda al profesorado a crear un entorno de aprendizaje que es menos estresante, los estudiantes aprenden significativamente. (párr.2)	Las estrategias lúdicas contribuyen el desarrollo de la creatividad, de tal manera que, los estudiantes utilicen su imaginación para generar nuevas ideas o buscar la solución a problemáticas. Así mismo este tipo de estrategias escolares brindan estimulación general para el pensamiento, la concentración y la memoria, generalmente en un entorno social, como grupos pequeños.	**Capacidad creativa**	*Sentido de pertenencia *Interdependencia positiva *Vínculos sociales	Encuesta Cuestionario
			Estimulación cognitiva	*Atención *Lenguaje *Memoria	
			Destrezas interpersonales	*Capacidad de formar redes *Escucha activa *Aporte de soluciones	
Dependiente: **Hiperactividad**	Según Lizcano (2019) la hiperactividad significa tener mayor movimiento, acciones impulsivas y un período de atención más corto, y distraerse fácilmente. Este autor considera además que la hiperactividad es un signo de alarma que incurre al Trastorno de Déficit de Atención TDAH, el cual afecta al neuro-desarrollo y aparece en la infancia, habitualmente antes de los siete años (párr.7, 9)	La hiperactividad es a menudo un síntoma de una condición de salud mental o física subyacente. Una de las principales condiciones asociadas con la hiperactividad es la conducta impulsiva, acompañada de la falta de atención que genera problemas escolares y sociales.	**Conducta impulsiva**	*Impaciencia *Pérdida de control sobre reglas establecidas *Baja tolerancia e imprudencia	Encuesta Cuestionario
			Dificultad educativa	*Incumplimiento de objetivos estipulados por el sistema educativo *Incapacidad de adaptación al sistema escolar *Dificultad de aprendizaje	
			Relación social	*Establecimiento de la propia identidad *Desarrollo personal *Ambiente propicio de convivencia	

Matriz de operacionalización de las variables de estudio.

Elaborado por: *Dana Nicole Burbano Franco.*