

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**TEMA:**

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN E  
HIPERACTIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA "ANA ROSA VALDIVIESO DE LANDÍVAR" EN EL CANTÓN  
VENTANAS

**AUTOR:**

CARRERA BAJAÑA MAYKOL ARMANDO

**DOCENTE TUTOR:**

MSC. VIVEROS QUINTEROS CÉSAR

**BABAHOYO – ECUADOR 2023**

## RESUMEN

El presente tema de investigación, versa sobre las actividades lúdicas que servirán para mejorar la atención e hiperactividad de los estudiantes de 5 a 6 años, de la unidad educativa " Ana Rosa Valdivieso de Landívar "; en el cantón Ventanas. Los resultados científicos logrados; en ésta investigación realizada, son; adquisición de los conocimientos científicos, lógicos, dentro del acontecer, mundial, internacional: latinoamericano, nacional, provincial, cantonal y local.

La primordial motivación para la elaboración de este trabajo investigativo, es ayudar a las autoridades, docentes y padres de familia a solucionar el problema de la falta de atención e hiperactividad de los estudiantes, mediante las actividades lúdicas, las cuales ayudarán a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico.

Para lograr este objetivo, se optó, por la investigación rigurosa de los contextos que apoyan dicho resultado, lo cual coadyuvó a ordenar los tipos de actividades lúdicas existentes, a través de los cuales se elaboró una guía de actividades lúdicas, que serán fundamentales para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, de los educandos.

**Palabras Claves:** Actividades, lúdicas, atención, hiperactividad.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La siguiente problemática se evidencio durante las visitas a la institución y de manera indirecta se observó que ciertos estudiantes no prestaban atención mientras que otros estaban de pie, así habiendo un descontrol al momento de interactuar la clase, estableciendo que la atención y la hiperactividad son aspectos fundamentales que influyen en el desarrollo de los estudiantes, en la etapa inicial de su educación, en la Unidad Educativa "Ana Rosa Valdivieso de Landívar" en el cantón Ventanas.

Se observó una problemática recurrente en relación con estos aspectos en los estudiantes de 5 a 6 años, la falta de concentración y el exceso de energía afectan negativamente su rendimiento académico y su comportamiento en el aula, podemos decir, que la problemática, se centra en las dificultades que presentan los estudiantes, de la unidad educativa, para palear esta dificultad, queremos acercarnos a vislumbrar dicho problema.

Al plasmarlo en ésta realidad, en el presente estudio, nos ayudará a aclarar y direccionar la investigación a realizarse, por consiguiente, el problema de estudio es ¿cómo incide la falta de atención e hiperactividad en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de 5 a 6 años, unidad educativa Ana Rosa Valdivieso de Landívar, en el periodo mayo - septiembre 2023?

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto se lo realizará con el propósito de mejorar el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes, mediante las clases, teniendo en cuenta que es muy importante, porque es una dificultad que haya estudiantes que no presten atención y sean hiperactivos. Esta investigación va a ser muy útil, de gran ayuda para los docentes y autoridades de la institución ya que tendrán una guía o un apoyo científico donde podrán aplicar estas estrategias en las clases; informándose cómo trabajar con los estudiantes.

Esta investigación se realizará en la unidad educativa “Ana Rosa Valdivieso de Landívar” en el cantón Ventanas, de la provincia de Los Ríos, al ser terminada la investigación ésta será aceptada por las autoridades y los docentes de la institución; la misma que se realizará durante el periodo mayo – septiembre 2023, los beneficiarios directos, serán los estudiantes.

El hallazgo de esta investigación, será de gran satisfacción para los representantes legales, por el motivo de que sus representados tendrán un mejor aprendizaje, mejorarán su rendimiento académico, además será de gran asistencia para todos los estudiantes, aprenderán de las actividades compartidas en clases; así, fortaleciendo sus capacidades de atención y mejorando a que no sean hiperactivos dando mejoras tanto personales y sociales de estos estudiantes.

Por consiguiente, los objetivos tanto general como específicos, direccionarán el trabajo científico hacia unas actividades, más dinámicas y salgan de la zona de confort; que no solo se enfoquen en métodos tradicionales sino, en descubrir métodos actualizados que permitan mejorar

su rendimiento ya que, este es un problema que abordan muchas instituciones educativas, especialmente en estudiantes de estas edades, debido a que quizás, las clases son estrictamente enfocadas en planificaciones y eso hace que sea aburrido, tedioso y que los docentes, no presten la atención debida, mucho más, si tienen problemas para el aprendizaje; es por ello que en algunas instituciones ya se trata de buscar estrategias como programas que permitan aprender de una manera más divertida e interesante y así garantizar una enseñanza de calidad.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 objetivo general**

- Elaborar una propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar la atención e hiperactividad en los estudiantes de 5 a 6 años de la unidad educativa "Ana Rosa Valdivieso de Landívar" en el cantón Ventanas.

#### **3.2 objetivos específicos**

- Fundamentar los tipos de actividades lúdicas necesarias.
- Brindar a las docentes nueva aplicación de orden de las actividades lúdicas que influye de manera positiva en el desarrollo personal y social de los estudiantes con problema de atención e hiperactividad.
- Evaluar el nivel de la atención e hiperactividad de los estudiantes.

## **4. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Actividad Física, salud, deporte y tiempo libre.

### **4.1 Sub-Línea Investigativa**

Educación Física Inclusiva

Deportes

Actividad Física Gerontológica

Recreación y Ocio

## 5. MARCO CONCEPTUAL

### Actividad lúdica

Candela & Benavides (2020) señala que “La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen”, estableciendo hacer actividades lo más satisfactorias y llamativas para los estudiantes.

Para Omeñaca, Ruiz (2005) citado por Bermeo (2020) señala que La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas (p.13).

Bazado a lo antes mencionado las actividades lúdicas son y serán una metodología de gran ayuda que nos da satisfacción y alegría para disfrutar de las actividades. Es muy necesario conocer ciertos conceptos para aclarar y despejar dudas. Definiciona (2022) señala que “la palabra lúdica se deriva del latín “ludus” que significa juego, una actividad donde el individuo libera tensiones y fortalece la autoestima”.

Hay que tener en cuenta que las actividades lúdicas tienen correlación con el medio recreativo y los juegos por el motivo que dichas actividades dan satisfacción y alegría al momento de realizarlas, mediante estas implementaciones se aplican las actividades durante una clase teniendo en cuenta que cada una tiene sus diferencias, pero a pesar de todo de manera involuntaria

se relacionan dentro de las actividades de clase, así formando hacer un material didáctico en el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje.

### **Atención en los estudiantes**

Para Couñago (2022) La atención es un sistema funcional complejo y dinámico que facilita el procesamiento de la información y permite la selección de los estímulos necesarios para la realización de actividades sensoriales, cognitivas o motoras. Es decir, para llevar a cabo cualquier proceso cognitivo, es necesario que actúen los mecanismos atencionales.

Para Caballero (2019) señala que atender es esencial para codificar y procesar la información, ya que, sin atención, no hay aprendizaje consciente. Probablemente el principal reto al que nos enfrentamos día a día en nuestras aulas sea precisamente el mantener un nivel de atención adecuado, porque muchos de nuestros alumnos presentan problemas en algunos de los aspectos relacionados con ella. Desde la dificultad para focalizar su atención, mantenerla durante un cierto periodo de tiempo, o controlar el impulso de atender a estímulos irrelevantes.

Por tanto, se puede decir que, la atención en el aprendizaje es fundamental. La atención puede ser descrita como la habilidad para generar, seleccionar, dirigir y mantener un nivel apropiado de activación con el fin de procesar la información relevante. La atención desempeña un papel crucial en el proceso de codificación y procesamiento de información, ya que el aprendizaje consciente depende en gran medida de ella. Uno de los desafíos más destacados es asegurar un nivel apropiado de atención, ya que muchos estudiantes enfrentan dificultades en varios aspectos relacionados con este proceso. Estas dificultades pueden abarcar desde la incapacidad para concentrarse en un punto específico, mantener la atención a lo largo del tiempo necesario, hasta la dificultad para resistir la tentación de enfocarse en estímulos que carecen de relevancia.

## **La hiperactividad en los estudiantes**

Se denomina hiperactividad a un comportamiento que se caracteriza por la actividad excesiva y fuera de lo normal, general mente estos estudiantes se encuentran en constante movimiento ya sea de forma voluntaria como involuntaria. Medline plus (2022) señala que “La hiperactividad significa tener mayor movimiento, acciones impulsivas, un período de atención más corto y distraerse fácilmente”.

### **Para Nuevo (2023) Los indicadores de hiperactividad según la edad del niño:**

#### **De 0 a 2 años**

Descargas clónicas durante el sueño, problemas en el ritmo del sueño y durante la comida, períodos cortos de sueño y despertar sobresaltado, resistencia a los cuidados habituales, reacción elevada a los estímulos auditivos e irritabilidad.

**De 2 a 3 años:** Inmadurez en el lenguaje expresivo, actividad motora excesiva, escasa conciencia de peligro y propensión a sufrir numerosos accidentes.

**De 4 a 5 años:** Problemas de adaptación social, desobediencia y dificultades en el seguimiento de normas.

**A partir de 6 años:** Impulsividad, déficit de atención, fracaso escolar, comportamientos antisociales y problemas de adaptación social.

El término "hiperactividad" se emplea para describir un comportamiento que se distingue por su nivel excesivo y anormal de actividad. Este comportamiento se refiere a un trastorno de la conducta en la infancia, que provoca que el niño tenga dificultades para permanecer inactivo o tranquilo, además tiene relación con la impulsividad, esta problemática tiene muchos

factores como la genética, la alimentación, el entorno donde convive y con quienes conviven los estudiantes.

## **Tipos de actividades lúdicas**

### **Actividades para potenciar la atención y concentración**

Herrera Acuña (2022) Señala que la atención y concentración no son procesos psicológicos diferentes, más bien sería etapas de un mismo proceso, en tanto la atención se puede definir como la capacidad de seleccionar la información recibida a través de los sentidos y que nos permite dirigir y controlar los procesos mentales, la concentración es la capacidad de mantener la atención focalizada sobre un objeto o sobre la tarea que se esté realizando.

Claudia Yadira (2022) Como vemos, ambos fenómenos se encuentran íntimamente ligados y condicionados por la existencia de un estado de conciencia clara, también el nivel de inteligencia y el estado de ánimo juegan un papel fundamental en la atención y la concentración, en condiciones normales, el individuo está sometido a innumerables estímulos internos y externos, pero puede procesar simultáneamente sólo algunos, los que selecciona entre aquellos que implican sorpresa, novedad, peligro o satisfacción de una necesidad.

La atención atribuida como la capacidad de seleccionar la información recibida a través de los sentidos tiene la facultad de controlar y dirigir los procesos mentales; en cambio la concentración constituye la posibilidad de mantener la atención focalizada sobre un determinado objeto o actividad; ambos se encuentran íntimamente relacionados y condicionados por la existencia de un estado de conciencia clara.

La atención y concentración es una de las bases fundamentales para el aprendizaje y un buen rendimiento académico, la aplicación de los juegos lúdicos son bastantes útiles además de ser entretenidos, ayudan a desarrollar habilidades relacionadas con la atención.

### **Ejemplos:**

**Rompecabezas:** Cantallops (2023) remarca que es un Juego de habilidad y paciencia que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta unas determinadas piezas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen; las piezas pueden ser planas y de distintas formas, que dan lugar a una sola imagen, o cubos que permiten crear seis imágenes distintas.

Rizzo & Volta (2022) Señalan “Un rompecabezas es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de esta, que se encuentran en un cierto número de pedazos o piezas planas”.

El trabajo de concentración y asociación que requiere reconstruir una imagen resulta ideal para lograr el objetivo de mantener a los niños totalmente enfocados en el desarrollo de una actividad. Al principio es recomendable plantear rompecabezas de un número reducido de piezas, e ir aumentando a medida que se completan. Además, también sirven para estimular la asociación visual.

**El juego de la estatua:** Millan (2022) dice que es un juego que suele jugarse con niños pequeños. Consiste en bailar mientras suena la música, y cuando la música se detiene, tienes quedarte quieto como una estatua. Cuando todos los jugadores están quietos pasa una persona a controlar que nadie se mueva, incluso puede hacerlos reír o intentar que se muevan, pero sin tocarlos. El jugador que no logra quedarse inmóvil pierde y sale del juego. El ganador es la última persona que queda bailando sola.

Villalobos (2023) Cuando se apaga la música, todos los niños tienen que quedarse quietos, como si de estatuas se tratasen. Los niños que se mueven son eliminados. Se vuelve a tocar la música, y así hasta que se quede el niño más quieto. Este es el ganador.

También conocido como ‘Stop’, que tan sólo se necesita un reproductor de música. Su funcionamiento es muy sencillo: los estudiantes deben bailar de forma libre siempre y cuando la música esté sonando, pero en el momento en el que la canción se detiene deben quedarse completamente quietos.

De ahí el nombre de estatua o stop. Es muy instructivo ya que les obliga a pensar en bailar sin perder de vista la idea de que, en cuanto la música pare, deben detenerse, manteniéndolos concentrados en dos cosas a la vez.

### **Actividades para la memoria visual y auditiva**

Aribau (2022) “La memoria auditiva registra lo que se escucha, mientras que la memoria visual captura lo que se ve”.

Larco (2022) señala que la memoria visual y auditiva son capacidades cognitivas que se realizan en el cerebro para procesar la información, recibida y luego exteriorizarla en forma de conocimientos. El niño/a realiza estas operaciones mentales, para adquirir los conocimientos, guardarlos y recuperarlos cuando sean requeridos. En las aulas para cumplir con este objetivo, el docente desarrolla, orienta los procesos de percepción, aprendizaje y memoria. Estas actividades son indispensables para iniciar el aprendizaje de lectura y escritura en la preparatoria (p.9).

Cuando un estudiante tiene problema de atención e hiperactividad presenta dificultades de memoria visual y auditiva tienen complicaciones para recordar, leer, hacer tareas, concentrarse, prestar atención, para ello se han desarrollado ejercicios que pueden ayudar a mejorar y tener la

rapidez para absorber información. Para trabajar con los estudiantes tanto la memoria auditiva como la visual, es necesario crear un ambiente agradable, cómodo en el que se sienta a gusto.

### **Ejemplos:**

**Repetición de palabras:** Giani (2021) señala que los juegos de palabras son actividades lúdicas que se realizan con letras, palabras o funciones del lenguaje y pueden ser orales o escritas. Los juegos de palabras sirven para entretenerse, pero también ayudan a fomentar el razonamiento, la redacción y la ortografía.

Romero (2023) "Repite las palabras" es un juego para que los niños trabajen la memoria secuencial auditiva de palabras. El niño debe repetir la palabra o palabras que escuche. Se empieza por una palabra, se incrementa la dificultad con una secuencia de dos y tres palabras.

Los niños memorizan, sobre todo, por repetición. Cuando dicen, escuchan o hacen algo varias veces, lo aprenden. Si se quiere que recuerden algo en especial, es apropiado repetírselo y animarle a ello; puede ser el camino hasta casa, las reglas de un juego o el uso de los cubiertos al comer.

**Juguetes que suenan:** Ruiz (2022) "Móviles con sonido o música. Son ideales pues, además de los sonidos, tienen formas divertidas y colores llamativos que ayudan a estimular el desarrollo del niño".

Somostv (2023) Muchos juguetes son visualmente coloridos y sonoros, y les encantan, presta atención a todo lo que le rodea y tiene que aprender a filtrarlo. Es decir, que los adultos hemos aprendido a "seleccionar" lo que escuchamos, así que cada sonido queda grabado en su mente.

Para los estudiantes, son adecuados los juguetes que emiten sonidos. Se puede animar a los niños a memorizar qué sonido escuchan al pulsar una determinada parte de un juguete o muñeco

(una mano, la barriga, la nariz) y estimularles a que reproduzcan cada ruido de acuerdo a la orden de los padres.

### **Actividades para el Autocontrol**

Santander (2021) “Consiste en gestionar nuestros sentimientos y comportamientos para controlar tanto las emociones positivas como las negativas y así poder expresarlas de manera adecuada”.

Pérez Porto (2023) Autocontrol es un término que ha sido aceptado en forma reciente por la Real Academia Española (RAE). Se trata de un concepto que hace referencia al control de los propios impulsos y reacciones, y que supone una serie de técnicas de relajación.

El autocontrol es la capacidad que posee una persona para ejercer dominio sobre sí mismo, es decir, de poder controlar sus pensamientos y sobretodo su manera de actuar por impulso; muchas veces los alumnos con problema de atención e hiperactividad, no se detienen a pensar y reflexionar en los pros y contra de sus actos.

Por lo tanto, es importante que el estudiante aprenda a controlar sus emociones para evitar posibles consecuencias negativas en la edad adulta. Los ejercicios planteados para el autocontrol ayudan a sobrellevar cualquier situación tensa en las que el estudiante actúa impulsivamente.

#### **Ejemplos:**

**Juegos de carreras:** Finol (2023) El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal.

Gutiérrez (2022) Los juegos de animales para niños suponen un mundo entero de diversión, tan complejo o simple como tú quieras hacerlo. Los niños disfrutaban mucho con el descubrimiento del reino animal, así que atraer su atención hacia los juegos será tarea sencilla.

No necesita ser el típico juego de carros de carreras, sino que puedes utilizar animales como ejemplo y así, practicar diversos movimientos, fuerza y velocidad. Por ejemplo, diles a los niños que tiene que ir rápido como una liebre, lento como tortugas o saltando como ranas. De esta forma el cerebro de los pequeños comienza a guiar sobre lo que su cuerpecito tiene que hacer.

**Juego de Somos caracoles:** Valparaíso (2020) señala que adulto y el pequeño van a competir en una carrera, como si fueran caracoles. Pero como es una prueba muy especial, el ganador es el que llega el último, de manera que irán avanzando a cámara lenta, ejercitándose en movimientos sumamente lentos, y en el autocontrol de la impulsividad. Paradójicamente en esta ocasión aprenderá que la recompensa llega cuando uno es capaz de enlentecer sus movimientos y ser consciente de los músculos que hay que tensar en cada tramo.

Cognitivo (2021) “Este juego ayudará a fomentar del autocontrol en niños con TDAH de corta edad. Consiste en realizar una carrera, ganará quién llegue el último. Para ello se deberán realizar movimientos muy lentos y ejerciendo el control del cuerpo”.

Este juego es muy sencillo, y se basa en simular que somos caracoles y que debemos hacer los movimientos con gran lentitud, como se mueven estos animales; esto permite tener mayor conciencia del cuerpo y control del mismo, además de que requiere que se esté concentrado en lo que se hace. Podemos agregar también un circuito con obstáculos y simular los movimientos del caracol, para hacerlo más divertido.

## **Actividades lúdicas de relajación**

Daniel (2021) señala que la relajación está indicada para mejorar problemas de ansiedad, estrés laboral o familiar, estados depresivos, tensión muscular, trastornos psicósomáticos, dolores de cabeza, trastornos del sueño y preocupaciones. Es importante señalar que a pesar de que en cada una de estas técnicas de relajación se trabaja de forma directa bien el nivel cognitivo, o bien el nivel físico, el objetivo y el efecto de la relajación es el mismo en todas las técnicas. Es decir, con todas estas técnicas, aplicadas de manera conjunta o independiente, logramos un estado global de relajación física, mental y emocional.

(Sport, 2021)“La relajación muscular tiene beneficios que no solo se aplican al campo del deporte, pues van más allá de destensar músculos. Se trata de conservar el equilibrio y prevenir situaciones de estrés y ansiedad, o combatirlas si se presentan”.

En los niños de 5 a 6 años se introducen técnicas estructuradas, se recomienda utilizar la relajación progresiva, y autógena o una combinación de ellas. La idea es trabajar la diferenciación entre tensar y relajar de los diferentes grupos musculares, el control de la respiración, las sensaciones de calor y pesadez.

La relajación es un estado de descanso, mediante estas técnicas ayudamos al desarrollo de la inteligencia emocional, reducen la ansiedad y controlan los impulsos. Para tener efectos positivos es necesario realizarlos de forma continua, ya que a través de estas actividades conseguirán aumentar la confianza en sí mismos, disminuir la ansiedad, mejorar la memoria y concentración.

**Relajación Progresiva:** Daniel (2021) señala que se trata de un tipo de relajación en el cual se contraen grupos de músculos y luego se relajan. De esta forma, a través de la relajación de los músculos se va a conseguir que se produzcan efectos en el resto de sistemas orgánicos,

disminuyendo el ritmo cardiaco, enlenteciendo la respiración, disminuyendo la activación simpática, etc.

(Sport, 2021)“Incide en los músculos tensos e hiperactivos, y se enfoca en ellos para destensarlos”.

Consisten en aprender a tensar y relajar distintos músculos del cuerpo de manera que el estudiante distinga las sensaciones del músculo cuando esta relajado y tenso.

**Relajación autógena:** (Daniel, 2021) “Aquí se consigue la relajación a través de la autoinducción de la sensación corporal generalizada de peso o calor”.

(Sport, 2021)“Autógena quiere decir “que proviene de tu interior”. Se trata de una técnica de relajación que utiliza las imágenes visuales y la conciencia del cuerpo para reducir los niveles de estrés.”

Es basado en el poder relajante de la imaginación, donde se indica al estudiante, que concentrándose intensamente en imaginar determinadas sensaciones como calor o pesadez, puede llegar a sentir las realmente; para esta actividad se requiere de la guía de un profesional durante las sesiones y es recomendada para tratar la ansiedad, nerviosismo o estrés.

### **Ejemplos:**

**Relajación de Koeppen:** Lorena (2019) señala que es un ejercicio que, de una forma sencilla y lúdica, ayuda a los niños a aprender a relajarse. Se basa en la tensión y distensión de los distintos grupos de músculos. Es breve, divertida y para niños y niñas con TDAH puede resultar útil, pues incluye ejercicios de visualizaciones.

(Rull, 2019) “La técnica de relajación de Koeppen consiste en ayudar a los niños a identificar sus diferentes grupos musculares y aprenden a tensarlos y destensarlos”.

Los ejercicios de relajación para los niños más pequeños al hacerla como un juego. En este caso se emplea un método más simbólico y lúdico, a través de la imaginación de diversas situaciones en las que necesitarán tensar y relajar diferentes partes del cuerpo.

**Somos marionetas:** Alventosa (2020) Un ejercicio de relajación en forma de juego que puede gustar a niños de todas las edades. Se basa en que se les dice que son marionetas que están siendo controlados por un marionetista, teniendo un hilo o cuerda en cada extremidad, en la espalda, y la cabeza. Se les va ir diciendo que el marionetista va tirando de las diferentes cuerdas con el fin de que vayan haciendo diferentes gestos y acciones.

(Galán, 2019) “Es una técnica de relajación muscular, apta para todas las edades, divertida y que requiere de imaginación”.

Un ejercicio de relajación en forma de juego que puede gustar a niños de todas las edades. Se basa en que se les dice que son marionetas que están siendo controlados por un marionetista, teniendo un hilo o cuerda en cada extremidad, en la espalda, y la cabeza. Se les va ir diciendo que el marionetista va tirando de las diferentes cuerdas con el fin de que vayan haciendo diferentes gestos y acciones.

## 6. MARCO METODOLÓGICO

En este proyecto se utilizó la investigación mixta debido a las necesidades de dar a conocer los varios puntos de los objetivos específicos y así mismo darle solución al objetivo general, llegando a necesitar de una investigación mixta. Este método de utilizar estos dos tipos de investigaciones me ayudo a que mi investigación sea más verídica.

Ayala (2022) señala que “La investigación mixta, también llamada investigación múltiple o integrativa, es un tipo de investigación donde se utiliza una metodología que busca integrar los métodos cualitativos y cuantitativos en el mismo estudio”.

### **Tipos de investigación**

**Investigación bibliográfica:** Escogimos este estudio porque el proyecto requería un respaldo científico, bibliográfico ya que ayuda a recopilar las bibliografías, Sustentos teóricos y referencias bibliográficas, más adecuadas para la investigación.

**Referencias bibliográficas:** Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. En E. E.

**Sustentos teóricos:** Según las publicaciones de Llord Banús (s.f, 2020)

**Bibliografías:** Maisto, Alberto A, Moris, Charles G., Introducción a la psicología, México, Editorial Person Educación, 13ª edición, 2011.- BG-3491-4-ISBN978-607-32-0730-0: Física

**Investigación de campo:** es la que realiza el investigador en el lugar de los hechos con el fin de recopilar información de primera mano relacionada al tema de investigación.

**Investigación descriptiva:** Con este tipo de investigación puede explorar y describir las variables así dando a conocer los conceptos establecidos para la comprensión del proyecto.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

**Test:** se les aplico a los estudiantes para evaluar el nivel de falta de atención e hiperactividad.

**Test Connors revisada (EDAH):** Las escalas de Connors son ampliamente empleadas en la detección del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y de problemas de conducta en niños. La versión revisada de la Escala de Connors se destaca en pediatría debido a su compacto formato y su destacado desempeño en términos de medición psicométrica.

#### **Como evaluar la escala de Connors:**

Asignar el valor de 0 a la respuesta nada, 1 a la respuesta poco, 2 a bastante y 3 a mucho.

**Puntuación del Déficit de Atención:** Sumar los puntos de las preguntas 1, 3, 5, 13 y 17. Punto de corte (patológico) por encima de 10.

**Puntuación de la Hiperactividad:** Sumar los puntos de las preguntas 2, 4, 7, 8 y 19. Punto de corte (patológico) por encima de 10.

**Puntuación de Trastorno de Conducta:** Sumar los puntos de las preguntas 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18 y 20. Punto de corte (patológico) por encima de 11.

## Población y Muestra de Estudio

**Población:** nuestra población objeto de estudio son los alumnos que tienen entre 5 y 6 años de edad pertenecientes a la Unidad Educativa “Ana Rosa Valdivieso de Landívar” del cantón Ventanas.

**Muestra:** la muestra son los estudiantes que cumplen los criterios de inclusión y exclusión, en este caso 30 alumnos.

Además se realizara una entrevista a 2 docentes.

<b>Criterios de inclusión</b>	<b>Criterios de exclusión</b>
Aceptación a ser parte del estudio	Rechazo a formar parte del estudio
Ser estudiante de la unidad educativa	No asistir el día de toma de datos
Tener entre 5 y 6 años de edad	
Asistir el día de toma de datos	

<b>MUESTRA</b>	
<b>Alumnos de 1(A) de básica</b>	24
<b>Alumnos de 1(B) de básica</b>	24
<b>Docentes</b>	2
<b>Total</b>	50

## **7. RESULTADOS OBTENIDOS**

Las diferentes actividades lúdicas planteadas, va en benéfico de los estudiantes de 5 a 6 años de edad con problema de atención e hiperactividad; esto ejercicios permiten mejorar tanto la atención y concentración, memoria visual y auditiva, mantener el autocontrol en momentos de impulsividad.

### **Síntesis de la aplicación**

Se aplicaron 10 actividades divididas en: tres ejercicios de atención y concentración, tres de memoria visual, dos de autocontrol y dos de relajación, con el fin de saber sus efectos en los estudiantes.

<b>Actividad</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Evolución</b>
<b>Atención y concentración</b>  Relacionar gráficos	10  minutos	Estimular la atención identificando imágenes que tengan algo en común.	Los estudiantes están tranquilos y juguetones mientras realizan esta actividad, manteniendo la atención y la concentración 8 minutos.
<b>Atención y concentración</b>  El juego con las letras del abecedario	15  minutos	Mejora su concentración identificando las diferentes letras que forman las palabras.	En esta actividad, al niño le resulta difícil identificar la letra faltante y completar la palabra, pero durante se muestra perseverante, demostrando interés y atención sostenida un período de 12 minutos.
<b>Atención y concentración</b>  Los números.	8  minutos	Identificar los números repetidos en la casilla.	El niño realiza la actividad de manera serena, demostrando concentración a pesar de tener dificultades para reconocer todos los números repetidos. Aun así, logra responder con satisfacción.
<b>Memoria visual</b>	10  minutos	Promover en los estudiantes la auto reflexión y Concentración.	El estudiante completa la tarea sin dificultades, logrando mantener su concentración durante 10

El juego de la diferencias			minutos.
<b>Memoria visual</b>  Cuadros mágicos	10  minutos	Estimular en los estudiantes su memoria y concentración.	En este juego, al niño le resulta difícil recordar todos los colores de los cuadros, pero logra pintar la mayoría de ellos.

<b>Memoria visual</b>  Observación de formas.	15  minutos	Mejorar su memoria y atención.	El niño se divierte con este juego y participa con entusiasmo. Además, logra recordar una gran parte de los gráficos observados.
<b>Autocontrol</b>  Arte libre con plastilina	5  minutos	Ayuda a mantener el autocontrol en momentos impulsivos y de ansiedad.	Cuando el alumno manipula y moldea bolitas con plastilina de diversos colores, se muestra calmado y relajado, lo que contribuye a reducir su nivel de ansiedad.

<p><b>Autocontrol</b></p> <p>Crear burbujas de jabón</p>	<p>5 minutos</p>	<p>Lograr mantener el autocontrol durante momentos impulsivos y ansiosos puede ser un desafío, pero es importante para gestionar adecuadamente las emociones y tomar decisiones racionales.</p>	<p>Este ejercicio resulta divertido para el niño y, sobre todo, le brinda relajación en momentos de impulsividad.</p>
<p><b>Relajación</b></p> <p>Respiración</p>	<p>5 minutos</p>	<p>El objetivo es desarrollar en el niño la capacidad de alcanzar un estado de relajación profunda que le brinde tranquilidad.</p>	<p>El niño participa en esta actividad que le ayuda a relajarse y controlar sus impulsos.</p>
<p><b>Relajación</b></p> <p>El gato perezoso, Grupos musculares brazos y hombros (técnica de Koeppen)</p>	<p>5 minutos</p>	<p>Realizar ejercicios de estiramiento muscular puede ser beneficioso para controlar la tensión y la ansiedad, ya que ayuda a relajar los músculos y liberar la tensión acumulada en el cuerpo.</p>	<p>Al inicio de esta estrategia, el alumno mostró resistencia a participar. Sin embargo, a medida que avanzamos, demostró un mayor interés y logró desarrollar el juego, lo que le ayudó a relajarse.</p>

## APLICACION DE TEST CONNERS REVISADA (EDAH).

### TIENE EXCESIVA INQUIETUD MOTORA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	3	10,0	10,0	10,0
	UN POCO	8	26,7	26,7	36,7
	BASTANTE	12	40,0	40,0	76,7
	MUCHO	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al aplicar el test de Connors se detecta que el 40% de los encuestados muestran bastante inquietud motora, seguidos con un 26.7 que demuestran un poco, en tercer lugar con un 23.3% mucho y finalmente un 10% que no presenta nada de inquietud motora.

Esto se debe a que ellos se encuentran en una etapa donde empiezan a socializar y a interactuar con el entorno entonces a medida que adquieren confianza en sí mismos y en sus habilidades empiezan a desarrollar su interacción social.

### TIENE DIFICULTADES DE APRENDIZAJE ESCOLAR

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	8	26,7	26,7	26,7
	UN POCO	12	40,0	40,0	66,7
	BASTANTE	3	10,0	10,0	76,7
	MUCHO	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

A primera vista se determina que el 40% de los estudiantes tiene un poco de dificultades en el proceso de aprendizaje escolar como y seguidos con un 26.7% que no tiene ninguna dificultad, en

tercer lugar con el 23.3% aquellos estudiantes que presentan mucha dificultad y finalmente un 10% que presenta bastantes dificultades.

Estos valores indican que existe una mayoría de estudiantes cuyas dificultades son mínimas coma y es necesario implementar estrategias que permitan al resto de estudiantes que tienen bastante y mucho integrarse al proceso educativo con el fin de crear un grupo homogéneo que avance al mismo ritmo sin descuidarnos del aspecto individual.

### MOLESTA FRECUENTEMENTE A OTROS NIÑOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	5	16,7	16,7	16,7
	UN POCO	12	40,0	40,0	56,7
	BASTANTE	7	23,3	23,3	80,0
	MUCHO	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al indagar sobre si molestan frecuentemente a otros niños el 40% lo hace un poco, seguidos con un 23.3% que molesta bastante, un 20% que molesta mucho y finalmente un 16.7% que no molesta nada.

El nivel de interacción en esta etapa de la niñez es primordial y puede generarse situaciones donde el docente aprecia actitudes que pueden generar molestia en los compañeros pero esto se debe básicamente al proceso de desarrollo psico emocional dónde los niños empiezan al conocer límites y a interactuar con los demás.

## SE DISTRAE FACILMENTE, ESCASA ATENCION

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	5	16,7	16,7	16,7
	UN POCO	19	63,3	63,3	80,0
	BASTANTE	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Otro rasgo evaluado fu el nivel de atención y de distracción, en este caso el 63.3% se distrae un poco, el 20% se distrae bastante y finalmente un 16.7% no se distrae.

Hay que mencionar qué estos valores son normales considerando la edad de los niños que participaron en el trabajo de investigación, se determina a través de esto que la guía del docente es primordial para mantener la atención en las actividades realizadas

## EXIGE INMEDIATA SATISFACCION A SUS DEMANDAS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	7	23,3	23,3	23,3
	UN POCO	10	33,3	33,3	56,7
	BASTANTE	1	3,3	3,3	60,0
	MUCHO	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

El 40% de los encuestados exige inmediatamente qué se satisfagan sus demandas, seguidos con un 33.3% que lo exige pocas veces, un 23.3 que no exige y finalmente un 3.3% que manifiesta bastante. Aquí vale la pena decir qué la implementación de actividades que mantengan mentes ocupadas y fortalezcan las estructuras de socialización deben ser prioridad en las planificaciones curriculares de esta manera se logra un proceso de adaptación social adecuado con los pequeños de una manera armoniosa.

## TIENE DIFICULTAD PARA ACTIVIDADES COOPERATIVAS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	UN POCO	18	60,0	60,0	60,0
	BASTANTE	4	13,3	13,3	73,3
	MUCHO	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Cuál se detecta un 60% de estudiantes que tiene un poco de dificultad para actividades cooperativas, seguidos con un 26.7% que presenta mucha dificultad y en tercer lugar con un 13.3% aquellos que demuestran bastante dificultad.

Con todo lo anterior podemos determinar que el trabajo en equipo es una de las habilidades sociales educativas que deben trabajarse en estos niveles con el fin de facilitar la interacción entre los estudiantes en entornos controlados aplicando metodologías lúdicas que permitan mediante el juegos lograr la sinergia en la participación de todos, de esta manera los estudiantes podrán a largo plazo desarrollar habilidades no solo sociales sino también educativas que permitirán afrontar desafíos a futuro.

## ESTA EN LAS NUBES, ENSIMISMADO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	5	16,7	16,7	16,7
	UN POCO	12	40,0	40,0	56,7
	BASTANTE	8	26,7	26,7	83,3
	MUCHO	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Desde otra perspectiva, al evaluar si el estudiante está en las nubes ensimismado se detecta que el 40% demuestra estar un poco ensimismado, seguidos con el 26.7% que están bastante y compartiendo el tercer lugar con nada y mucho respectivamente un 16.7%.

Debido a esta actitud algunos maestros pueden llegar a tener problemas al direccionar al estudiante es aquí donde se deben establecer políticas y diseños curriculares ya que permita captar la atención para lograr mejores resultados académicos procurando brindar espacios de desarrollo personal.

#### DA POR TERMINAR LA TAREA QUE EMPIEZA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	9	30,0	30,0	30,0
	UN POCO	10	33,3	33,3	63,3
	BASTANTE	1	3,3	3,3	66,7
	MUCHO	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al evaluar el nivel de cumplimiento de tareas se detectan valores disímiles en este caso el 33.3% terminan sus tareas encomendadas coma y un 30% no lo realiza, el 33.3% cuál lo hace un poco y finalmente el 3.3% bastante.

Impulsar a la que los estudiantes sepan manejar los procesos educativos puede complicarse debido a múltiples factores sin embargo estos valores indican que existe un alto nivel de estudiantes que sí logran terminar las tareas encomendadas es necesario entonces generar modificaciones en las formas y metodologías aplicadas para enseñar para lograr que los estudiantes que tienen problemas muchos problemas para terminar las tareas puedan lograrlo y de esta manera garantizar que todos aprendan.

### ES MAL ACEPTADO EN EL GRUPO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	3	10,0	10,0	10,0
	UN POCO	17	56,7	56,7	66,7
	BASTANTE	4	13,3	13,3	80,0
	MUCHO	6	20,0	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al investigar si los estudiantes son mal aceptados en el grupo se detecta que el 56.7% lo demuestra un poco, el 20% mucho, el 13.3% bastante y finalmente el 10% no tiene inconvenientes.

Esto se puede notar al momento de generar equipos de trabajo y en el horario de juegos dónde se detectan niños que por actitudes negativas genera un impacto y rechazo de la mayoría, estas actitudes deben ser guiadas no solo para mejorar el comportamiento del estudiante si no para brindarles seguridad puesto que en muchos casos los niños repiten patrones que pueden encontrar en sus hogares considerando o creyendo que están bien.

### NIEGA SUS ERRORES Y ECHA LA CULPA A OTROS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	6	20,0	20,0	20,0
	UN POCO	16	53,3	53,3	73,3
	BASTANTE	6	20,0	20,0	93,3
	MUCHO	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al investigar su nivel de responsabilidad en sus actos, el 53.3% de los niños niegan sus errores y echan la culpa a otros, compartiendo el 2do lugar con un 20% nada y bastante, en tercer lugar con un 6,7% mucho.

Estos valores nos indican que la mayoría muestra un patrón de negación y que es necesario trabajar en el desarrollo de la responsabilidad personal, es necesario desarrollar el sentido de conciencia y consecuencias de sus actos con el fin de preparar mejores personas, esta labor debe ser compartida entre padres y docentes.

#### EMITE SONIDOS DE CALIDAD Y EN SITUACION INAPROPIADA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	9	30,0	30,0	30,0
	UN POCO	11	36,7	36,7	66,7
	MUCHO	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al evaluar si los niños emiten sonidos de calidad y en situación inapropiada, el 36.7% lo realiza un poco, el 33,3% mucho y finalmente el 30% nada.

Se detecta una variabilidad en el comportamiento, estas actitudes pueden afectar la concentración de los demás en el contexto educativo. Los padres y docentes deben abordar esta problemática a través de la orientación y límites adecuados, para que comprendan como se deben comportar según el entorno.

### SE COMPORTA CON ARROGANCIA, ES IRRESPETUOSO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	UN POCO	18	60,0	60,0	60,0
	BASTANTE	5	16,7	16,7	76,7
	MUCHO	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

En lo que respecta al comportamiento arrogante e irrespetuoso, el 60% lo hace poco, el 23,3% mucho y un 16,7% bastante.

Estos resultados indican que la mayoría de los niños se comportan esporádicamente así, sin embargo existe un porcentaje considerable (40%) cuyas actitudes tiene a ser negativas. Es necesario implementar estrategias que fomenten el respeto entre todos y brindar guías a los menores para que se reduzcan estas actitudes.

### INTRANQUILO, SIEMPRE EN MOVIMIENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	9	30,0	30,0	30,0
	UN POCO	16	53,3	53,3	83,3
	MUCHO	5	16,7	16,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al evaluar si los menores entre 5 a 6 años son intranquilo se detectan los siguientes resultados: un poco 53.3%, nada el 30% y mucho un 16,7%. Estos revelan que la mayoría comparten la inquietud propia de la edad, el 16,7% que se cataloga como mucho es un porcentaje elevado. Es importante recalcar que estas actitudes son propias de la edad y dependen de la personalidad de cada niño. Estructurar actividades que regulen estos estados es una de las medidas que deben tomarse.

### DISCUTE Y PELEA POR CUALQUIER COSA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	2	6,7	6,7	6,7
	UN POCO	17	56,7	56,7	63,3
	BASTANTE	2	6,7	6,7	70,0
	MUCHO	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Evaluando si discuten o pelean por cualquier cosa, se identificó los siguientes valores: 56.7% un poco, 30% mucho, 6,7% nada y finalmente con 6,7% mucho.

La mayoría se encasilla en pelar un poco por cualquier cosa, esto es común, es parte del desarrollo de los menores, se considera normal. Respecto al 30% que discute mucho este valor refleja que este grupo tiene una tendencia a ser conflictivos. También hay un grupo pequeño que es pacifico.

### TIENE EXPLOSIONES IMPREDECIBLES DE MAL GENIO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	3	10,0	10,0	10,0
	UN POCO	23	76,7	76,7	86,7
	BASTANTE	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al evaluar si tienen explosiones impredecibles de mal genio se detecta que el 76,7% un poco, el 13,3% bastante y finalmente un 10% nada.

Se determina que la mayoría de menores presentan algún grado de explosiones de mal genio, pero en su mayoría son de nivel bajo o moderado. Hay que considerar que las malas actitudes son una

expresión normal de manejo de emociones y a su vez es una oportunidad para que docentes como padres brinden habilidades para desarrollar el autocontrol.

### LE FALTA EL SENTIDO DE LA REGLA "JUEGO LIMPIO"

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	2	6,7	6,7	6,7
	UN POCO	23	76,7	76,7	83,3
	BASTANTE	2	6,7	6,7	90,0
	MUCHO	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al momento de evaluar si han desarrollado el sentido de la regla de “juego limpio, los menores de entre 5 a 6 años aportaron los siguientes resultados: 76,7% un poco, el 10% mucho, el 6,7% bastante y un 6,7% nada.

Lo cual significa que el desarrollo de la comprensión y el respeto por las reglas debe ser fomentado como parte del desarrollo integral de los menores.

### ES IMPULSIVO E IRRITABLE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	5	16,7	16,7	16,7
	UN POCO	14	46,7	46,7	63,3
	BASTANTE	3	10,0	10,0	73,3
	MUCHO	8	26,7	26,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al evaluar si son impulsivos e irritables, el 46,7% un poco, el 26,7% mucho, el 16,7% nada y finalmente el 10% bastante.

Casi la mitad son un poco impulsivos e irritables, estos son valores comunes. Sin embargo aquellos que son mucho representan un porcentaje significativo, este grupo de menores muestra tendencias más pronunciadas hacia la irritabilidad. Cabe destacar el grupo de niños que a pesar de ser pequeño se muestran más tranquilos. Se debe tomar medidas respecto a aquel grupo mínimo que demuestra ser bastante irritable, recordando que estas características son normales en el proceso de desarrollo.

### SE LLEVA MAL CON LA MAYORIA DE COMPAÑEROS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	UN POCO	25	83,3	83,3	83,3
	BASTANTE	2	6,7	6,7	90,0
	MUCHO	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Al evaluar a los menores de entre 5 a 6 años si se llevan mal con sus compañeros, el 83,3% un poco, un 10% mucho y finalmente un 6,7% bastante.

Todo esto parece confirmar que los niños experimentan ciertas dificultades para socializar entre compañeros, sin embargo, esto es parte del proceso de adaptación. El desarrollo de habilidades de empatía y solución de conflictos es una forma de desarrollar relaciones saludables entre compañeros.

### SUS ESFUERZOS SE FRUSTRAN FACILMENTE ES INCONSTANTE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	3	10,0	10,0	10,0
	UN POCO	19	63,3	63,3	73,3
	BASTANTE	4	13,3	13,3	86,7
	MUCHO	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Otro de los aspectos evaluados es si los menores consideran que sus esfuerzos se frustran fácilmente y son inconstantes, se detectan los siguientes resultados: el 63,3% un poco, el 13,3% bastante, 13,3% mucho y un 10% nada.

Estos resultados indican que la mayoría de niños demuestran un desafío para lograr sus objetivos, hay niños que presentan niveles más altos de frustración y lo demuestran en su falta de constancia (bastante y mucho). Es necesario que los docentes y los padres brinden apoyo a estos pequeños con el fin de desarrollar la perseverancia e instinto de cumplimiento de objetivos.

### ACEPTA MAL LAS INDICACIONES DEL PROFESOR

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NADA	2	6,7	6,7	6,7
	UN POCO	16	53,3	53,3	60,0
	BASTANTE	2	6,7	6,7	66,7
	MUCHO	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Para concluir se evaluó el nivel de recepción de indicaciones por parte de los docentes y se detectan los siguientes valores: el 53,3% un poco, el 33,3% mucho, el 6,7% nada y finalmente el 6,7% bastante.

En resumen la mayoría de los menores muestra una receptividad moderada ante los docentes (un poco), el siguiente grupo (mucho 33,3%) muestra una gran receptividad ante las indicaciones, es importante identificar las mejores estrategias para que los docentes logren captar su atención e interés, desarrollando practicas metodológicas que aporten al desarrollo de los menores.

## **8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Las actividades aplicadas en los resultados se dieron por el orden adecuado para los niños ya que en ese orden mantenían la atención y controlaban sus hiperactividades. Mediante esta investigación se pudo evidenciar que las actividades lúdicas son fundamental para mejorar la atención e hiperactividad en niños de 5 a 6 años de edad, logrando así un mayor conocimiento por parte de los docentes para impartir a los estudiantes. Por lo cual se dio a conocer varias actividades extras que los docentes no las conocían o no las ponían en práctica por falta de conocimiento.

## 9. CONCLUSIONES

Se fundamentó los tipos de actividades lúdicas necesarias para mejorar la atención e hiperactividad en los estudiantes estos tipos de actividades lúdicas son la atención y concentración, memoria visual, autocontrol y relajación.

Se elaboró un orden más adecuado de cómo se debe aplicar las actividades lúdicas para el docente donde explica la aplicación de 10 actividades divididas en: tres ejercicios de atención y concentración, tres de memoria visual, dos de autocontrol y dos de relajación.

Se concluye que al implementar este tipo de actividades se logra un gran beneficio para los infantes pues se estimulan la concentración, el autocontrol y la memoria. A pesar de hallarse un alto porcentaje de niños con inquietud motora, es razonable por la edad y su interacción social.

En lo que respecta a las habilidades sociales, se resalta la importancia de guiar y fomentar elementos como la empatía, la responsabilidad y la organización además del trabajo en equipo. Esto es base para trabajar en áreas como el control de emociones.

## 10. RECOMENDACIONES

Al culminar el presente trabajo se aportan las siguientes recomendaciones:

- Continuar la línea de investigación acerca de este tema contrastando datos de otras unidades educativas para tener una perspectiva más amplia.
- generar planificaciones educativas que incluyan dentro de la metodología la implementación de actividades lúdicas como las planteadas en el presente estudio.
- Iniciar charlas a los representantes acerca de que actividades que podrán ayudar a mejorar a sus representados ya que también se necesita la interacción familiar y espacios adecuados para mejorar estos estímulos, que traten de llevar una correlación con los docentes para que sea más armónica la interacción docente, alumno y representante.
- Generar espacios de trabajo combinado de padres y docentes para establecer estrategias de apoyo en común considerando que el hogar y la escuela son los lugares de formación temprana.

## REFERENCIAS

- Alventosa, I. (2020). Ejercicios De Relajación Para Niños De 4 A 9 Años (Parte 1). *Alventosa Psicologa*.
- Aribau, E. (2022). Estudios demuestran que la memoria visual es superior a la memoria auditiva para leer y recordar detalles. *Blog*.
- Ayala, M. (28 de Agosto de 2022). *Lifeder*. Obtenido de Lifeder: <https://www.lifeder.com/investigacion-mixta/>
- Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. En E. E. Bermeo, *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje* (pág. 13). Quito: 12 de junio de 2020.
- Caballero, M. (7 de Febrero de 2019 ). *neuroeducacionweb*. Obtenido de neuroeducacionweb: <https://neuroeducacionweb.net/atencion-y-aprendizaje/>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Cantallops, M. M. (2023). *Rompecabezas: cinco décadas de videojuegos y puzles. Héroes de papel*.
- Claudia Yadira, C. C. (2022). *Estrategias didácticas de lectoescritura para mejorar la atención y concentración de estudiantes de primer grado en la escuela la Salle para la Paz y la Vida*.
- Cognitivo, C. d. (2021). 10 actividades divertidas para fomentar el autocontrol en niños con TDAH en verano.

Couñago, A. (29 de Abril de 2022). *La importancia de la atención en el aprendizaje*. Obtenido de eresmamá: <https://eresmama.com/importancia-atencion-aprendizaje/>

Daniel. (2021). Técnicas de relajación. *Neuron psicología*.

Definiciona. (30 de Septiembre de 2022). *Definición y etimología*. Obtenido de Definición y etimología: <https://definiciona.com/ludico/>

Finol, A. E. (2023). Guía de juego .

Galán, M. (2019). Técnicas de relajación infantil. *DKV*.

Giani, C. (2021). Juegos de palabras. *Enciclopedia de ejercicio*.

Gutiérrez., F. (2022). 9 juegos de animales para niños.

Herrera Acuña, A. L. (2022). *Atención y concentración*.

Larco, L. C. (2022). *LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA MEMORIA VISUAL*.  
Quito.

Lorena. (2019). Aprendemos a relajarnos: Ejercicio práctico usando la técnica Koeppen.  
*Perspectivamente*.

Medline plus. (6 de Julio de 2022). *Medline plus*. Obtenido de Medline plus:  
<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/003256.htm#:~:text=La%20hiperactividad%20significa%20tener%20mayor,m%C3%A1s%20corto%20y%20distraerse%20f%C3%A1cilmente>.

Millan, N. (2022). El Juego De Las Estatuas. *Reactivoz*.

Nuevo, M. (27 de enero de 2023). *Guiainfantil.com*. Obtenido de *Guiainfantil.com*:  
[https://www.guiainfantil.com/salud/cuidadosespeciales/la\\_hiperactividad.htm](https://www.guiainfantil.com/salud/cuidadosespeciales/la_hiperactividad.htm)

Pérez Porto, J. M. (2023). AUTOCONTROL. *Definición de*.

Rizzo, K. A. (2022). *Rompecabezas, adivinanzas y algo más: una propuesta para la factorización de expresiones algebraicas*.

Romero, E. (2023). Repetición de palabras . *Soyvisual*.

Ruiz, L. (2022). Juegos sonoros: cuáles son sus beneficios para los niños y algunas recomendaciones. *Bebé y más*.

Rull, A. (2019). Relajación de Koeppen para niños: la forma más rápida de encontrar la calma. *El periodico*.

Santander. (2021). El autocontrol emocional, una competencia clave en el entorno laboral.

Somostv. (2023). Por qué les gustan a los bebés los juguetes que suenan. *Semillitas* .

Sport. (2021). Relajación muscular: para qué sirve y cómo realizarla. *Webrun Sport*.

Torres Cortez, M. (2022). *Aprendizaje lúdico y trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa de Independencia*. Lima-Peru: Universidad Cesar Vallejo.

Valparaíso, C. d. (2020). Carrera de caracoles (Niños).

Villalobos, J. D. (2023). ¿Cómo va el juego de las estatuas? *laps4*.

## ANEXOS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**



**MAYO – SEPTIEMBRE 2023**

### Test Connors revisada (EDAH).

	Nada 0	Un poco 1	Bastante 2	Mucho 3
1. Tiene excesiva inquietud motora				
2. Tiene dificultades de aprendizaje escolar				
3. Molesta frecuentemente a los niños				
4. Se distrae fácilmente, escasa atención				
5. Exige inmediata satisfacción a sus demandas				
6. Tiene dificultad para las actividades cooperativas				
7. Está en las nubes, ensimismado				
8. Deja por terminar la tarea que empieza				
9. Es mal aceptado en el grupo				
10. Niega sus errores y echa la culpa a otros				
11. Emite sonidos de calidad y en situación inapropiada				
12. Se comporta con arrogancia, es irrespetuoso				
13. Intranquilo, siempre en movimiento				
14. Discute y pelea por cualquier cosa				
15. Tiene explosiones impredecibles de mal genio				
16. Le falta el sentido de la regla, de "juego limpio"				
17. Es impulsivo e irritable				
18. Se lleva mal con la mayoría de compañeros				
19. Sus esfuerzos se frustran fácilmente, es inconstante				
20. Acepta mal las indicaciones del profesor				

## Resultados de evaluación trastorno de conducta

1	2	1	0	3	1	1		1	1	12
1	2	1	0	2	1	1	1	1	1	11
3	1	1	3	2	1	1	1	1	0	14
3	1	1	3	1	3	1	1	1	0	15
3	1	1	3	1	3	1	1	1	3	18
2	1	1	3	1	3	0	1	1	3	16
2	3	1	3	1	2	0	1	1	3	17
1	3	1	1	1	2	0	3	1	3	16
1	3	0	1	1	1	2	3	1	1	14
1	3	0	1	1	1	2	3	1	1	14
1	2	0	1	1	1	2	2	1	3	14
1	2	0	0	1	1	1	2	1	3	12
1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	13
1	1	2	1	3	1	1	1	1	3	15
1	1	2	0	3	1	1	1	1	1	12
1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	11
3	1	1	0	2	0	1	1	1	3	13
3	1	1	3	2	3	2	1	1	3	20
3	1	1	3	1	3	1	1	1	2	17
2	1	1	3	1	3	1	1	3	2	18
2	0	1	3	1	3	1	0	3	1	15
1	0	1	3	1	3	1	1	3	1	15
1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	10
1	3	0	1	1	1	1	1	2	1	12
1	3	0	1	1	1	1	1	1	1	11
1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	13
1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	13
1	1	2	0	3	1	1	1	1	1	12
3	1	3	0	3	1	1	1	1	1	15
3	1	3	0	2	0	1	0	1	1	12

## Déficit de atención

2	3	2	1	3	11
2	2	1	0	3	8
2	2	1	1	3	9
2	2	0	1	1	6
2	2	0	0	1	5
2	2	0	0	1	5
2	1	3	0	1	7
2	1	3	3	1	10
2	1	3	3	1	10
2	1	3	3	0	9
2	3	3	3	0	11
2	3	1	3	0	9
1	3	1	1	2	8
1	2	1	1	2	7
1	2	0	1	2	6
1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5
1	1	0	1	1	4
1	1	0	1	1	4
1	1	0	1	1	4
0	1	3	1	1	6
0	1	3	1	0	5
0	1	3	1	0	5
3	0	3	0	3	9
3	0	3	0	3	9
3	0	1	1	3	8
3	3	1	1	3	11
3	3	1	0	3	10
3	0	3	0	1	7
3	0	3	0	1	7

## Hiperactividad

1	1	2	1	1	6
2	2	2	1	0	7
2	2	2	1	1	8
1	2	2	1	1	7
1	1	2	1	1	6
1	1	2	1	1	6
1	1	2	1	1	6
1	1	2	0	1	5
1	1	1	0	1	4
1	1	1	0	0	3
1	1	1	0	1	4
0	1	1	3	1	6
0	0	1	3	1	5
0	0	1	3	1	5
3	0	1	3	1	8
3	2	1	3	0	9
3	2	1	1	3	10
3	2	0	1	3	9
3	1	0	1	2	7
1	1	0	0	2	4
1	1	3	0	1	6
1	1	3	0	1	6
0	1	3	3	1	8
0	1	3	3	1	8
0	1	3	2	1	7
3	1	1	3	3	11
3	0	1	3	3	10
2	0	1	3	2	8
0	1	0	0	2	3
0	1	0	0	1	2



