



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**  
**PRESENCIAL**



**FASE PRÁCTICA DE INVESTIGACION MODALIDAD DEL EXAMEN  
COMPLEXIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

**JUEGOS LÚDICOS COMO MEDIO DE SOLUCIÓN AL TRASTORNO DE  
HIPERACTIVIDAD CON DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 2  
AÑO DE E.G.B DE LA ESCUELA “ASILO SAN JOSÉ” DE LA PARROQUIA  
CLEMENTE BAQUERIZO, CANTÓN BABAHOYO DE LA PROVINCIA DE LOS  
RÍOS.**

**AUTORA:**

**GUERRERO CALERO DIANA CAROLINA**

**TUTOR:**

**MGS. VIVERO QUINTERO CÉSAR EFRÉN**

**BABAHOYO - 2019**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**ACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**  
**PRESENCIAL**



**DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mis padres a mi esposo e hijos.

A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

A mi esposo e hijos por la paciencia que me han tenido y la confianza que han depositado en mi para hacerme saber que podría afrontar cualquier reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

Es por ello que dedico este proyecto a cada persona que de una u otra manera estuvieron presente en cada momento de mi vida y ayudaron para que hoy este aquí y sea lo que ahora soy. Los amo con mi vida.

**Guerrero Calero Diana Carolina**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**  
**PRESENCIAL**



## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, a Dios por haberme guiado por el camino correcto para poder llegar hasta donde ahora estoy; en segundo lugar, a cada uno de los que son parte de mi familia a mi MADRE, mi PADRE, mis HERMANOS, mi ESPOSO, a mis HIJOS; por siempre haberme dado su fuerza para poder superar cualquier obstáculo o dificultad que se me presentaron a lo largo de mi vida.

En especial le agradezco a mi madre la señora DELFA CALERO OÑATE por ser la persona que siempre ha estado conmigo apoyándome incondicional mente en cada momento de mi vida, a ella mi agradecimiento infinito por la paciencia y el amor sincero que demostrado tener hacia mí y a mis hijos DANIEL y LIZ, gracias por haber creído y confiado en mí siempre.

Te amo con mi vida madre mía.

**Guerrero Calero Diana Carolina**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

PRESENCIAL



## CERTIFICACIÓN DE AUTORIA INTELECTUAL

Yo, **GUERRERO CALERO DIANA CAROLINA**, portadora de la cedula de ciudadanía **120565003-7**, en calidad de autor del informe final de la Dimensión Práctica del Examen Complexivo de grado, previo a la Obtención del Título de Licenciado en **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor del presente trabajo de Investigación, el mismo que es original, autentico y personal, con el problema.

**JUEGOS LÚDICOS COMO MEDIO DE SOLUCIÓN AL TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD CON DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 2 AÑO DE E.G.B DE LA ESCUELA "ASILO SAN JOSÉ" DE LA PARROQUIA CLEMENTE BAQUERIZO, CANTÓN BABAHOYO DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

*Diana C. Guerrero C.*

-----  
**GUERRERO CALERO DIANA CAROLINA**  
**CI: 120565003-7**  
**AUTORA**



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

### CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA FASE PRACTICA DE EXAMEN COMPLEXIVO PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.

Babahoyo, 25 de abril del 2019

En mi calidad de Tutor de la fase practica del examen, designado por el Consejo Directivo con fecha 01 de abril del 2019, oficio UTB.FAC.C.J.SE.EB.EX.C#002, mediante resolución CD-FAC.CJSE-SO-003-RES-002-2019, certifico que la Sra. GUERRERO CALERO DIANA CAROLINA, ha desarrollado el documento probatorio dimensión práctica del examen complejo.

**JUEGOS LÚDICOS COMO MEDIO DE SOLUCIÓN AL TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD CON DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 2 AÑO DE E.G.B DE LA ESCUELA "ASILO SAN JOSÉ" DE LA PARROQUIA CLEMENTE BAQUERIZO, CANTÓN BABAHOYO DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del documento probatorio dimensión práctica del examen complejo y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

  
\_\_\_\_\_  
**MGS. VIVERO QUINTERO CÉSAR EFRÉN**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**





# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA  
PRESENCIAL

## CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO

Babahoyo, 26 de abril del 2019

En mi calidad de Tutor de la fase practica de examen complejo de la Sra. **GUERRERO CALERO DIANA CAROLINA**, cuyo tema es,: **JUEGOS LÚDICOS COMO MEDIO DE SOLUCIÓN AL TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD CON DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 2 AÑO DE E.G.B DE LA ESCUELA "ASILO SAN JOSÉ" DE LA PARROQUIA CLEMENTE BAQUERIZO, CANTÓN BABAHOYO DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[6%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

URKUND

Documento [Informe final Diana Guerrero.docx \(D51092953\)](#)

Presentado 2019-04-25 19:17 (-05:00)

Presentado por dianague1986@yahoo.es

Recibido cvivero.utb@analysis.orkund.com

Mensaje Diana Guerrero Informe Final [Mostrar el mensaje completo](#)

6% de estas 11 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

  
MGS. VIVERO QUINTERO CÉSAR EFRÉN  
DOCENTE DE LA FCJSE.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**  
**PRESENCIAL**



**RESULTADO DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE LA FASE PRACTICA DE EXAMEN COMPLEXIVO, TITULADO: **JUEGOS LÚDICOS COMO MEDIO DE SOLUCIÓN AL TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD CON DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 2 AÑO DE E.G.B DE LA ESCUELA "ASILO SAN JOSÉ" DE LA PARROQUIA CLEMENTE BAQUERIZO, CANTÓN BABAHOYO DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

**PRESENTADO POR LA SRTA: GUERRERO CALERO DIANA CAROLINA**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

(8.80) Ocho punto ochenta

**EQUIVALENTE A:**

**TRIBUNAL:**

**MSc. Piza Burgos Narcisa**  
**DELEGADO DEL CIDE**

**MSc. Sánchez Salazar Tanya**  
**DELEGADA DE LA DECANA**

**MSc. Real Zumba Gina**  
**DOCENTE ESPECIALISTA**

**Abg. Isela Berruz Mosquera**  
**SECRETARIA DE LA FACULTAD**

## RESUMEN

Este trabajo investigativo tiene como título “Juegos Lúdicos como medio de solución al trastorno de hiperactividad con déficit de atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “Asilo San José”, durante el transcurso de esta investigación y de las prácticas efectuadas en dicha Institución, se pudo reconocer, a través de la observación, las falencias y las necesidades de algunos niños con TDAH del grado transición; de allí nace la pregunta problematizadora ¿Por qué los Juegos Lúdicos son una solución al Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “ASILO SAN JOSÉ” de la parroquia Clemente Baquerizo, cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos?

Para tratar de resolver esta pregunta se generó como estrategia pedagógica la implementación de la lúdica-recreativa aplicada a las diferentes áreas del plan de clases, logrando que el estudiante mejore su concentración. La metodología que se utilizó fue de carácter cualitativo y descriptivo donde se planteó una solución al problema encontrado. Se pretendió que el presente proyecto lograra disminuir la falta de atención e hiperactividad, y al tiempo constituyera un aporte al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta es sin duda, una propuesta pedagógica excelente porque trata sobre las actividades lúdico-recreativas que se pueden aplicar para el mejoramiento del trastorno por déficit de atención (TDAH) y a la vez, es una estrategia innovadora para el docente integral.

**Palabras claves:** TDAH, mejoramiento, trastorno, déficit, atención, hiperactividad, enseñanza, aprendizaje, lúdica, recreativa, estrategia.



## SUMMARY

This research work is entitled "Playful Games as a means of solving the hyperactivity disorder with attention deficit in the students of the 2 years of GBS of the school" Asilo San José ", during the course of this research and the practices carried out in This Institution was able to recognize, through observation, the shortcomings and needs of some children with ADHD of the transition degree; from there arises the problematizing question Why the Playful Games are a solution to the Hyperactivity Disorder with Attention Deficit in the students of the 2 years of EGB of the school "ASILO SAN JOSÉ" of the Clemente Baquerizo parish, Babahoyo canton of the province from the rivers?

To try to solve this question, the educational-recreational implementation applied to the different areas of the lesson plan was generated as a pedagogical strategy, making the student improve his concentration. The methodology used was of a qualitative and descriptive nature where a solution to the problem was proposed. It was intended that the present project would reduce the lack of attention and hyperactivity, and at the same time it would constitute a contribution to the improvement of the teaching and learning process. This is undoubtedly an excellent pedagogical proposal because it deals with recreational-recreational activities that can be applied to the improvement of attention deficit disorder (ADHD) and, at the same time, is an innovative strategy for the integral teacher.

**Keywords:** ADHD, improvement, disorder, deficit, attention, hyperactivity, teaching, learning, playful, recreational, strategy.

## ÍNDICE GENERAL

1. CARATULA.
2. INTRODUCCION.
3. DESARROLLO.
  - JUSTIFICACION
  - OBJETIVOS
  - SUSTENTOS TEORICOS
  - TECNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCION DE LA INFORMACION.
  - RESULTADOS OBTENIDOS
4. CONCLUSIONES.
5. BIBLIOGRAFIA.
6. ANEXOS.

## 2 INTRODUCCIÓN

La temática de la investigación del caso está titulado Juegos Lúdicos como medio de solución al trastorno de hiperactividad con déficit de atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “Asilo San José”, es la relevancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica para solucionar un determinado problema de aprendizaje.

Los trastorno de hiperactividad con déficit de atención en los estudiantes es un problema frecuente, muy notorio en algunos niños que al momento de adquirir nuevos conocimientos no les interesa aprender y prefieren realizar otras actividades demostrando agresividad y enojo por las tareas asignadas. Según los autores Ardila y Rosselli aseguran que este trastorno está íntimamente relacionado con una falta de capacidad para prestar atención, la cual se encuentra ligada a las lesiones en el cerebro, cabe resaltar que el al trastorno de hiperactividad con déficit de atención en los estudiantes puede coincidir con varios trastornos que potencializa la dificultades de estos pacientes, entre estos problemas asociados se tienen: trastorno de aprendizaje, de conducta, ansiedad, depresión, desorden afectivo bipolar.

El objetivo general de este proyecto de investigación es desarrollar estrategias lúdico-recreativas que ayuden a reducir los niveles de Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), que afectan el aprendizaje en los estudiantes, para que de esta manera mejoren su atención y tengan un excelente desempeño académico.

Este proyecto está estructurado en 2 capítulos: Planteamiento del problema; Objetivos; Hipótesis; Justificación; Diseño metodológico, incluye la población, el objeto de estudio, el tipo de investigación e instrumentos en la recolección de datos; Marco referencial; contexto psicológico; contexto pedagógico; antecedentes y referentes teóricos; La propuesta pedagógica; Conclusiones; Recomendaciones.

## **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Juegos Lúdicos como medio de solución al Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “ASILO SAN JOSÉ” de la parroquia Clemente Baquerizo, cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la Unidad Educativa Asilo San José, durante el tiempo de observación pude evidenciar en el segundo año de Educación Básica que la mayoría de los estudiantes presentan los deberes incompletos, se distraen fácilmente, se pueden mostrar agresivos, tienen dificultades para aceptar las normas, les resulta difícil aceptar tareas, son incapaces de esperar su turno, y presentan movimientos frecuentes de pies y manos entre otras cosas. Es por eso que considero que la implementación de juegos lúdicos tendrá un notorio impacto en los estudiantes ya que permitirá mejorar su concentración, controlar la impulsividad y desarrollar el autocontrol entre otras.

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) está ligado en más del 50% a dificultades en el aprendizaje, siendo las características y síntomas del TDAH variables que inciden de manera directa en el resultado académico. Las intervenciones psicopedagógicas con niños con TDAH se ven beneficiadas cuando introducimos elementos lúdicos y dinámicos, como pizarras digitales, juegos de construcción manual, fichas y láminas de colores, elementos para la psicomotricidad (balones, cuerdas, luces...) lo que favorece el incremento del interés y la motivación por la tarea y el aprendizaje y la socialización.

Este estudio nos llega a plantear el siguiente problema: ¿Por qué los Juegos Lúdicos son una solución al Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “ASILO SAN JOSÉ” de la parroquia Clemente Baquerizo, cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos?

### **3.- DESARROLLO**

#### **JUSTIFICACIÓN**

Al hablar sobre los diferentes factores que influyen en déficit de atención, existe una serie de situaciones que hacen que los estudiantes tengan desinterés ante las actividades en el aula, descubriendo la gran importancia que posee el evidenciar estos factores, pues es así como logra incidir en el problema detectado. Por esta razón el presente proyecto lleva como título Juegos Lúdicos como medio de solución al Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “Asilo San José” de la parroquia Clemente Baquerizo, cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos, considerando que lo que se pretende es solucionar el trastorno de hiperactividad en niños y niñas de edad escolar a partir, de estrategias y didácticas lúdicas.

Se evidenciaran diferentes problemas de aprendizaje, donde el más trascendental será el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad, lo que hace que algunos de los niños y niñas presenten bajo rendimiento académico, dando como resultado, que el estudiante pierda el interés por el tema y se fomente el desorden dentro del aula de clases. Razón por lo cual se implementara una estrategia pedagógica que se basa en fomentar actividades lúdica-recreativas para disminuir el TDAH y de esta manera, mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas que presentan dicho problema.

Comprometiendo así a la comunidad educativa permitiendo mejorar la convivencia, el interés, la expresión y la comunicación en la población estudio. En este sentido, para que el niño se sienta motivado a aprender unos contenidos de forma significativa es necesario que pueda atribuir sentido (utilidad del tema) a aquello que se le propone. Eso depende de muchos factores familiares, escolares y sociales, pero fundamentalmente depende de cómo se le presenten la situación de aprendizaje, lo atractiva e interesante que le resulte al estudiante para implicarse activamente en un proceso de construcción de significados.

El propósito de este proyecto es implementar estrategias lúdico-recreativas que ayudaran a reducir los niveles de TDAH en los niños y niñas del 2 año de E.G.B de la escuela “Asilo San José”, buscando desarrollar actividades lúdicas y variadas que ejerciten la atención a partir de la enseñanza de algunos temas del área de Matemáticas, Lengua y Literatura, Entorno Natural Y Social; y además de lograr captar la atención en clase, lo más importante es obtener un aprendizaje significativo.

## **OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.**

### **Objetivo general.**

Implementar juegos lúdicos como medio de solución al Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención en los estudiantes del 2 año de E.G.B de la escuela “Asilo San José” de la parroquia Clemente Baquerizo, cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos.

### **Objetivos específicos**

- Identificar las causas que presenta la falta de atención en el aula en algunas actividades escolares para un mayor rendimiento académico de los niños y niñas de transición.
- Observar y analizar qué subtipo de déficit de atención con o sin hiperactividad predomina en los niños y niñas de la escuela “Asilo San José”
- Elaborar talleres lúdico-recreativos que ayuden a reducir los niveles de Trastorno de Hiperactividad con Déficit de atención en los niños y niñas, estimulándolos con actividades recreativas para fortalecer el desempeño escolar.



## SUSTENTOS TEÓRICOS

### **Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad.**

El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) de los niños y niñas es una de las enfermedades psiquiátricas más frecuentes en la infancia y puede persistir durante la edad adulta. El TDAH presenta importantes consecuencias en el funcionamiento social, académico y ocupacional.



Se trata de un trastorno de carácter neurobiológico originado en la infancia que implica un patrón de déficit de atención, hiperactividad y/o impulsividad, y que en muchas ocasiones está asociado con otros trastornos comórbidos. En el paso de la infancia a la edad adulta, disminuyen los síntomas de hiperactividad que se pueden manifestar en inquietud, mientras que los síntomas de inatención se suelen manifestar en dificultades a la hora de llevar a cabo tareas

El trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDAH), es un trastorno que se inicia en la infancia y se caracteriza por dificultades para mantener la atención, hiperactividad o exceso de movimiento e impulsividad o dificultades en el control de los impulsos.

De acuerdo con ésta clasificación, se establecen 3 subtipos del TDAH, según la presentación del síntoma predominante:

- Tipo con predominio del déficit de atención.
- Tipo con predominio de la impulsividad-hiperactividad.
- Tipo combinado, donde predominan tanto síntomas de desatención como de impulsividad-hiperactividad.

### **Síntomas.-**

Los síntomas pueden ser variados y ser diferentes dependiendo de la edad de quien padece el trastorno: por ejemplo, los adultos pueden presentar inquietud en lugar de hiperactividad, así como problemas con las relaciones interpersonales y en su vida laboral. Algunos niños y niñas desarrollan también problemas de aprendizaje. El comportamiento hiperactivo se puede asociar con trastornos de conducta, particularmente desafiantes, lo cual puede desencadenar el abandono escolar.

En la mayoría de los casos de TDAH en niños en edad escolar se pueden experimentar dificultades académicas y/o en la relación con sus compañeros. Con frecuencia, y en función de la sintomatología presentan unos problemas u otros:

- presentan los deberes incompletos
- organizan poco y mal los deberes y cometen errores “tontos”
- hablan impulsivamente (responden antes de acabar la pregunta)
- se distraen fácilmente
- tienen conductas disruptivas (conductas inapropiadas)
- interrumpen y se entrometen
- se pueden mostrar agresivos
- tienen dificultades para aceptar las normas
- les resulta difícil aceptar tareas
- son incapaces de esperar su turno
- tienen dificultad para establecer un orden en sus tareas y prioridades
- muestran dificultad a menudo para pensar antes de actuar

- pierden y/u olvidan cosas necesarias
- parecen no escuchar cuando se les habla
- se levantan a menudo en situaciones en las que deberían permanecer sentados
- presentan movimientos frecuentes de pies y manos.

Los problemas que se presentan en el aprendizaje y el marcado fracaso escolar suelen ser el principal motivo de consulta en niños de esta edad<sup>1</sup>.

Aproximadamente el 30% de los niños con TDAH tiene problemas de aprendizaje y repite algún curso.

### **Juegos para mejorar la concentración de niños con TDAH**

Los niños y niñas con TDAH pueden presentar una marcada dificultad en la concentración para realizar tareas, y por ello les resulta especialmente complicado realizar y terminar tareas como los deberes, preparar exámenes o recoger sus cosas. Sin embargo, los niños con TDAH pueden aprender ciertas técnicas que les ayuden a concentrarse y conseguir mejores resultados cuando realizan sus tareas.

¿Cómo plantear los juegos?

Siempre que le plantees un nuevo juego a tu hijo, intenta hacerlo de forma divertida e interesante para conseguir su atención e implicación. Antes de que empiece a jugar contigo o sus amigos, explica bien el juego, su evolución y los diferentes pasos, para reforzar su confianza y que vea que perder es parte del juego, y que no hay que enfadarse por ello.

### **Los juegos**

Siempre que se plantee un nuevo juego se debe intentar hacerlo de forma divertida e interesante para conseguir su atención e implicación. Antes de que se empiece a jugar se debe explicar bien el juego, su evolución y los diferentes pasos, para reforzar su confianza y que vea que perder es parte del juego, y que no hay que enfadarse por ello.

## **Juegos para entrenar y mejorar dificultades en el TDAH**

En el mercado podemos encontrar multitud de materiales para poder trabajar sobre diferentes aspectos del TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad) en los que los niños presentan dificultades a nivel general.

Dichos materiales y juegos pueden ser utilizados tanto por padres como por docentes u orientadores para potenciar, por ejemplo, la percepción visual, la asociación o la concentración.

¿Por qué es importante entrenar estos aspectos?

El control de la impulsividad: primordial para cualquier niño con TDAH. Despertar en ellos la necesidad de pensar antes de actuar, de calibrar las situaciones ante las que se encuentran, de forma que sean capaces de prever las consecuencias que pueden tener sus actos.

Desarrollar el autocontrol: aspecto muy relacionado con la impulsividad. Es necesario que sean capaces de controlar sus conductas actuando de una forma reflexiva, adecuando sus comportamientos a las diferentes situaciones sociales en las que se encuentren y gestionando la impulsividad.

Concentración: entendemos la concentración como la atención sostenida o estado de alerta continuo y durante un tiempo determinado, en la que el niño mantiene la atención sobre una tarea durante un período prolongado de tiempo.

Déficit de atención: dificultad para centrar la atención en un estímulo cuando nos encontramos en presencia de más de uno, por lo que el niño no puede discernir el relevante del que no lo es.

### **El TDAH**

“Es un síndrome neuroconductual, que afecta al individuo, el cual tiene como características fundamentales: la distracción, hiperactividad e impulsividad según la American Psychiatric Association, presenta una falta de atención crónica. Es producido por la insuficiencia de Dopamina que es un neurotransmisor del cerebro”.

Síndrome.- Es la agrupación de signos y síntomas basada en su frecuente coocurrencia, que puede sugerir una patología, una evolución, unos antecedentes familiares o una selección terapéutica comunes.

## **Hiperactividad**

Taylor (1991), distinguen entre “sobreactividad”, “hiperactividad” e “hipercinesia”. En un conjunto, la sobreactividad sería un grado alto de actividad pero sin implicar excesivamente la conducta global del niño. Se referiría a actos aislados, más graves cuando más amplios fueran los movimientos, pero que nunca entrarían en el campo de la psicología.

La hiperactividad estaría en un nivel superior dentro del continuo. Implica toda una conducta y no actos individuales. Supone la ausencia de control de los impulsos, a la vez que una inquietud constante, con cambios continuos de actividad. Por ello está íntimamente ligada a los conceptos de déficit de atención (falta de concentración para perseverar en un estímulo) e impulsividad.

## **Déficit de Atención.**

Después de revisar la escala de EDAH, nos encontramos con Luria (1979,1984), quien definía la atención como el “proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción legible y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos”.

Esto no se trata de variables independientes. En cualquier actividad atencional interviene una serie de factores que la condicionan: factores externos procedentes de los propios estímulos (novedad, intensidad, organización estructural), y factores internos, del mismo sujeto (sus capacidades, intereses y disposiciones).

Bajo la etiqueta de trastorno de la atención se engloban una serie de alteraciones relacionadas, y que pueden tener efectos a mediano o largo plazo sobre la conducta del niño, el rendimiento escolar y el funcionamiento cognitivo. La atención puede estar disminuida en distintos aspectos psicopatológicos o en trastornos neurológicos, pero en el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad es un trastorno específico de la atención.

### **Rol de los Miembros de la Comunidad Educativa**

Dentro del rol de los miembros de la comunidad se considera que la atención es eminentemente selectiva y se centra en los aspectos que ocupan el primer plano, dejando el resto ignorado o en las sombras. En realidad, la atención no es más que "el aspecto selectivo de la percepción".

La comunidad Educativa considera que: "La claridad es la consecuencia lógica de la selectividad porque se enfoca en un estímulo específico, la nitidez y la fuerza de la captura aumentan". Finalmente, la limitación es un elemento crítico de atención, ya que la experiencia actual y el trabajo de laboratorio han demostrado que no es atención. La atención es el proceso mediante el cual enfocamos selectivamente nuestra percepción en un estímulo, que pasa a la vanguardia de la mente y se ignora, fuera del campo de atención".

La atención puede ser espontánea, cuando no hay esfuerzo por parte del sujeto y es el estímulo que provoca directamente el acto de atención, es decir, un anillo. Un brillo, un color llamativo o cualquier novedad que nos atraiga por sí mismo, voluntario, si depende de un esfuerzo, un acto consciente buscado y deseado por el sujeto y, en consecuencia, por una participación activa y selectiva. Debes elegir un estímulo en detrimento del resto. Este tipo de atención es lo que requiere el trabajo intelectual.

### **Rol de los Estudiantes en el Proceso Educativo**

La atención puede ser de dos clases: espontánea o voluntaria. Espontánea proviene de una persona interesada que existía allí. Es interesante notar que la madre se enfoca en la



situación del voluntario en un asunto específico. El compromiso voluntario implica un esfuerzo consciente del voluntario, se interesa voluntariamente si es el mantenido lo que determina un estado del llamado concentración.

"Sin lugar tiene dudas, las preferencias son preferibles, implícitamente una conducta menor de esfuerzo y devastadora de energías, para crear por medio de la aplicación constante de la mente al asunto que estamos estudiando". "Para que la atención resulte positiva debe tener concentración: es la propiedad más destacada y ha caracterizado a las mentes más lúcidas. Supone estar inmerso física, psíquica y mentalmente en el tema, idea u objeto atencional con exclusión absoluta de todo lo demás. Si deseas concentrarte bien, aíslate y abstráete por completo de los estímulos que te rodean para vivir; sentir y aplicar tu mente a los contenidos objeto del estudio de forma exclusiva e intensa. Campo reducido, ya hemos indicado su carácter limitado y aunque es posible la atención llamada "compartida",

### **Rol de los Docentes en el Proceso Educativo**

Como docente se debe conocer que el alumno se dispersa fácilmente, no escucha cuando se explica algo en clase, el esfuerzo para ayudar a la explicación del maestro debe fortalecerse y se debe tener en cuenta lo siguiente: Preguntas frecuentes Debe alentarse a animarlos a controlar el control respuestas, evitando hacer preguntas "para ponerse al día por no escuchar" (algunos niños pueden compensar las reprimendas siempre que su nombre se mencione en la clase y todos lo sepan).

Acérquese a su mesa y continúe con la explicación cuando vea que está "perdiendo el hilo". También puede pedir o felicitar a un niño que está muy atento y cerca de su mesa; de esta manera, es muy probable que él imite el comportamiento del otro niño para que también reciba elogios.

Dale un punto por cada explicación a la que asistió y participó con interés. Para hacer esto, es necesario crear un cuadro de grabación que especifique de manera concreta los comportamientos a mejorar. Por ejemplo, al final de cada explicación, podrá pararse y escribir el punto en la nota del autor junto a la frase "Escucho con atención en clase". El alumno no termina su tarea, está disperso y parece desmotivado.

Adaptar una actitud positiva como requisito de la tarea o durante el juego a su atención y controle su capacidad estructurándola en muy poco tiempo. Por ejemplo, si la tarea tiene seis ejercicios que debes terminar de 20 minutos, se te pedirá que vengas y la enseñes al final de los dos primeros ejercicios, y así sucesivamente. De esta manera se te alentará a hacerlo rápidamente porque la tarea es corta. Puede felicitarlo cuando lo muestre y esto lo alentará a hacer los siguientes ejercicios más rápidamente. Si ha hecho algo mal, es posible que le pidamos que borre, corrija o indique que intente con más esfuerzo los siguientes ejercicios, evitando tener que borrar todo y repetir todo. Tendrá la oportunidad de ver y recibir atención con mayor frecuencia por el trabajo realizado, lo que le impedirá recibir atención por comportamiento inapropiado, lo que lo fortalecerá cuando trabaje. Los niños que tienen atención dispersa necesitan ser reforzados y administrados con más frecuencia

### **Rol de los Padres en el Proceso Educativo**

El cuidado de los padres es fundamental: Cuidar es un indicador de la gestión del TDAH. El agotamiento del padre o la madre no mejora el tratamiento de la enfermedad. Pero un tiempo de respiro no es huir de la realidad. "Si lo haces en vuelo, no funcionará". Es necesario tomar y organizar momentos de descanso durante todo el día y la semana.

Los padres deben hacer de la vida de una pareja y dejar de lado durante los momentos del día su papel como padres y trabajar como pareja y formar un equipo. Debemos alternar momentos de relajación y descanso, individualmente y en pareja, con la responsabilidad de ser padres.

### **Práctica Pedagógica**

Ubique al estudiante cerca del maestro, facilitando el contacto visual y la supervisión de tareas, así como controlando los distractores. De esta manera, puede ayudarlo a redirigir su atención con una señal no verbal cuando se distrae. Esta señal se acordará de antemano con el niño. (Por ejemplo: una palabra, aclarar la garganta, golpear la mesa...) Organice el espacio en el aula permitiendo diferentes lugares de trabajo: un espacio para trabajo en grupo, un espacio para trabajo personal, un lugar donde incluso puede trabajar de pie o arriba.

Uso flexible de la organización en función de las actividades y objetivos a alcanzar. Mantenga los estímulos alejados de su campo visual (tarjetas, carteles, objetos atractivos). Esto reducirá el riesgo de que otros estímulos visuales o auditivos distraigan al estudiante de la actividad que realizan en un momento dado. Coloque al estudiante en un lugar donde la interferencia sea mínima; por ejemplo, frente al aula, lejos de la ventana y la puerta, la canasta, etc.

### **Proceso Educativo Y Formativo**

Los docentes deberán ofrecer a los estudiantes actividades significativas, relacionadas con sus conocimientos previos o que tengan que ver con sus vidas diarias y que despierten interés. Para esto, es esencial dedicar suficiente tiempo a un conocimiento profundo de la individualidad del estudiante: gustos, aficiones, intereses, necesidades, etc.

Desarrollar actividades que impliquen la participación activa del alumno. Las tareas deben organizarse lo más posible. Deben ser cortos, tener un alto grado de dificultad y presentarse en formatos simplificados, para evitar un exceso de información que pueda ir más allá de su capacidad de atención sostenida y generar aburrimiento.

Fomentar actividades que involucren el trabajo conjunto de profesores y estudiantes. Habilitar el aprendizaje dialógico: grupos interactivos, reuniones, etc. Promover el aprendizaje cooperativo, es decir, "aprender juntos estudiantes diferentes". Proporcionar pistas visuales para ayudarle a organizar. Por ejemplo, hojas con dibujos que proporcionan información sobre el tipo de tarea que realiza en un momento dado. Estas pistas, combinadas con un soporte visual que recuerda las reglas o normas de convivencia en el grupo, deben estar en un lugar visible.

Proporcionar información inmediata y precisa sobre su desempeño. Aplique los principios de "menos es más" y "normal es mejor", es decir, el niño entiende que es mejor hacer menos tareas y hacer el trabajo bien hecho. ese trabajo mal hecho, y que, en cambio,

debe entenderse que hacer tareas regulares para no hacer nada, es decir, aprender a valorar las aproximaciones y el progreso.

Conocer su estilo de aprendizaje, sus preferencias y sus motivaciones, e introducir nuevos elementos metodológicos que faciliten su motivación para aprender: dibujos, material manipulable, contenidos de interés, nuevas tecnologías, etc. Debería preferir un breve descanso cada veinte minutos o cuando crea que su motivación ha disminuido demasiado. En estos casos, facilitar una tarea placentera para el niño durante cinco minutos ayudará a mantener la motivación para el trabajo. Por ejemplo, juega un crucigrama simple, una letra o un sudoku.

## **TÈCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCION DE LA INFORMACION.**

### **Modalidad de la investigación**

Se utilizó la modalidad documental y de campo:

**Documental** es aquella que necesita de la información extraída de textos, revistas y artículos científicos, así como, de la revisión de archivos en las instituciones.

**De campo** cuando se recopila información proviene de la observación directa, encuestas y entrevistas.

### **Tipo de investigación a aplicada**

#### **Investigación exploratoria**

Es la que se utilizó con el fin de destacar los aspectos relevantes del uso de las redes sociales en la comunicación de los adolescentes. Resulta útil desarrollar este tipo de investigación porque al tener estos, sus resultados se simplifican, y permiten abrir espacios de investigación y acceder a su comprobación.

## **Investigación descriptiva**

A través de esta forma de investigación, se utilizó el método de análisis, el mismo que permite conocer la utilidad de las redes sociales, señalar sus características y propiedades. Si se combina con algunos criterios de clasificación, permite ordenar, agrupar, sistematizar las partes involucradas en el trabajo indagatorio. Al igual que la investigación que hemos descrito anteriormente, sirve de base para investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad.

## **Investigación explicativa**

Esta es un tipo de investigación en la que se combinan los métodos analítico y sintético, en conjugación con el deductivo y el inductivo, se trata de responder o dar cuenta del porqué del uso de las redes sociales en la comunicación de los adolescentes.

## **Métodos y técnicas**

### **Método inductivo.**

El método inductivo es el que va de lo particular a lo general, es decir de las partes al todo. Es decir, parte del conocimiento de cosas y hechos particulares que se investigaran, para luego, utilizando la generalización y se llegue al establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

### **Método deductivo.**

Es el que va de lo general a lo particular, es decir descompone el todo en sus partes, proceso que hizo posible poder presentar conceptos, principios, reglas, definiciones a partir de los cuales, se analizó, se sintetizó comparó, generalizó y demostró.

## **Instrumentos de recolección de datos**

**Son las estrategias** o técnicas que conforman una serie de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos que se investigan.

**La observación:** No es otra cosa que la percepción sistemática y dirigida a captar los aspectos relevantes de los objetos, hechos, realidades sociales y personas.

**La encuesta:** Se requiere a las preguntas que se formulan de forma oral o escrita, que aplica el investigador a una parte de la población denominada muestra o muestreo,

## **RESULTADOS OBTENIDOS**

La atención es un proceso complejo, relacionado con actividades tales como seleccionar información relevante, mantener la atención de forma constante durante un tiempo prolongado o realizar una actividad evitando distracciones. El déficit de atención no implica una incapacidad total para mantener la atención, el alumnado con TDAH puede atender como cualquier otro en determinadas circunstancias, pero a costa de un esfuerzo mucho mayor. Los niños y niñas con TDAH pueden tener mucha dificultad en la atención en situaciones en las que la estimulación es lenta y monótona. Mantener la atención en situaciones de este tipo les produce una fatiga mayor que a los demás alumnos y alumnas.

Fue necesario utilizar estrategias para captar y mantener la atención, prestando el profesorado atención a cada uno en la medida que lo necesita y de manera más acusada a los niños y niñas con TDAH, ya que como sabemos existe un déficit en los mecanismos atencionales durante el desarrollo de juegos lúdicos.

Trabaje las normas, las mismas que fueron claras, sencillas y consensuadas con el resto del equipo docente. Se colocaron en un lugar visible. Estableciendo una rutina diaria en el funcionamiento del aula. Anticipándome en los cambios en las rutinas. Colocándome en un lugar visible el horario semanal de clase en Primaria



Planifique la ubicación del alumnado. Utilice medios técnicos que favorecieron su atención (vídeos, ordenadores, etc). En relación a las tareas escolares tuve en cuenta que debían ser cortas, estructuradas y motivadoras; y mejor que sean pocas, variadas y supervisadas.

Se enseñó al alumnado a utilizar listas de secuenciación de las tareas que lo guiaron en la realización de las actividades, con imágenes o con texto, mostrando al alumnado técnicas para organizar el tiempo. Enseñar a preparar y organizar el material necesario para la actividad antes y al finalizar la sesión. Avanzando hacia un funcionamiento más autónomo, dar un tiempo para que el alumno o alumna con TDAH organice el material que va a necesitar. Se le pidió al alumno que explique las reglas correctas de situaciones concretas que pueden ser problemáticas, por ejemplo, las reglas establecidas para el recreo.

Use evaluaciones positivas concretas al evitar oraciones demasiado engorrosas, como "usted es un buen chico". Use el sistema de puntos o el microchip para recompensar los comportamientos apropiados que deben acordarse entre el maestro y el estudiante. Para comportamientos socialmente negativos, use técnicas como el tiempo de respuesta o el costo de la respuesta. Para generalizar los cambios de comportamiento, la comunicación continua entre todos los componentes del equipo de enseñanza debe mantenerse para que todos los maestros utilicen las mismas técnicas y estrategias.

No se debió ignorar el mal comportamiento cuando estaban realizando un juego. Por qué puede ser peligroso para quienes están alrededor. Reforzando los comportamientos apropiados, incluso si no son importantes. Elogie y tenga cuidado cuando el niño haga lo que se espera de él, como asistir, quedarse quieto, etc. Use la sobre corrección, es decir, la práctica de un comportamiento apropiado.

Utilizar la negociación a través de contratos. Consiste en establecer una negociación, un contrato escrito, entre el profesor y el alumno. Este contrato especifica claramente lo que se espera del niño (académico y de comportamiento) a medio y largo plazo, y qué sucederá si se realiza o no. Por ejemplo, al comienzo de la fase escolar, el contrato puede establecer que el niño debe aprobar la asignatura de matemáticas al final del semestre. Si tienes éxito, puedes unirte al grupo de teatro de la escuela.

Mejore la participación y la rendición de cuentas a través de las experiencias en el aula. Puedes comenzar con tareas simples para dar más responsabilidades más adelante. Por ejemplo, tareas como borrar la tabla, recolectar cuadernos, etc.

#### **4.- CONCLUSIONES**

Podemos concluir que respecto Juegos Lúdicos como medio de solución al Trastorno de Hiperactividad con Déficit de Atención en los estudiantes En los últimos años, las formas de juego han cambiado mucho. Con el desarrollo de nuevas tecnologías y la promoción de juegos interactivos (consolas, videojuegos, computadoras, teléfonos móviles, Wii, juegos, juegos en 3D, etc.), los juegos han adoptado nuevas formas y nuevos escenarios. El juego ha pasado de una acción que pasa a través de un objeto físico a una acción virtual en la que ya se presenta la recreación de la realidad y donde el niño-adolescente solo tiene que guiar y dirigir los movimientos en este escenario. Los niños ya no necesitan crear sus propias realidades a través de la imitación, pasatiempos o imaginación, pero las realidades ya se presentan en diferentes formatos visuales. Esto afecta no solo el desarrollo cognitivo del niño, sino también los formatos de interacción social, los canales de comunicación cambian y se reducen al enfatizar el juego individual y la competencia personal.

Los niños que presentan este trastorno debido a su inquietud y falta de atención conducen a sus profesores a excluirlos del grupo. El poco conocimiento que los docentes poseen ante un niño que presenta TDAH, se ven obligados a mantener un apoyo integro en el psicopedagógico, fomentar los Juegos Lúdicos como medio para solucionar problemas de trastorno y de hiperactividad a niños con déficit de atención no solo en clase sino en el patio incluso cuando están en casa.

Se puede concluir que el rendimiento académico así como la adquisición del conocimiento en el niño se ve más afectado cuando se emplea métodos de enseñanza tradicional y vertical ya que el niño no emplea estrategias que le permitan construir su conocimiento y elaborar aprendizajes significativos es así que el método que se ha visto que ha dado resultados es el Constructivismo ya que con sus estrategias de andamiaje, mediación y el niño como centro de todo proceso le permite desarrollarse de una forma integral respetando el ritmo, estilo de aprendizaje y habilidades.

Se sugirió a los docentes brindar atención de forma integral a los niños que presenten TDAH, empleando métodos que les abarquen interacción social, mediación, para así involucrar más tiempo en las actividades de la vida escolar.





Se brindó apoyo psicopedagógico extracurricular para desarrollar las competencias básicas y fomentar una amplitud en el ciclo de aprendizaje para alcanzar aprendizajes significativos.

Se diseñaron programas que incluían al estudiante con déficit de atención, en el mayor grado posible dentro de actividades, sociales y recreativas, con el fin de proporcionar los apoyos educativos que fortalezcan la integración con el resto, evitando así los programas segregados.

Fue importante la formalización y sensibilización del educador del aula regular, ya que en la actualidad se habla de procesos de inclusión escolar para niños con necesidades educativas especiales.

Fomentamos aún más los Juegos Lúdicos como medio de solución al trastorno de hiperactividad a niños y niñas que tienen grandes problemas de déficit de atención.

## 5.- BIBLIOGRAFÍA

-  [www.artic.ua.es/sites/u85/sitio410/contenidos.htm](http://www.artic.ua.es/sites/u85/sitio410/contenidos.htm), Xavier Castells, Attention deficit hyperactivity disorder, Medicina Clínica (English Edition), Volume 144, Issue 8, 20 April 2015, Pages 370-375  
<https://www.sciencedaily.com/releases/2011/07/110727083451.htm>
-  [ww.fundacionadana.org/definicion-tdah](http://ww.fundacionadana.org/definicion-tdah)  
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=%09%09ww.fundacionadana.org%2Fdefinicion-tdah>  
[psicologiainfantil.org/deficit-de-atención-e-hiperactividad/](http://psicologiainfantil.org/deficit-de-atención-e-hiperactividad/)
-  [www.tdahytu.es/juegos-para-mejorar-la-concentracion-de-ninos-con-tdah](http://www.tdahytu.es/juegos-para-mejorar-la-concentracion-de-ninos-con-tdah).  
[https://www.google.com/search?safe=active&client=firefox-b-d&ei=HCLwXOi6Ie7x5gLV8oigDw&q=%09www.tdahytu.es%2Fjuegos-para-mejorar-la-concentracion-de-ninos-con-tdah.&oq=%09www.tdahytu.es%2Fjuegos-para-mejorar-la-concentracion-de-ninos-con-tdah.&gs\\_l=psy-ab.3...58606.61163..64740...1.0..4.622.2662.0j1j1j5-4.....0....1j2..gws-wiz.....6..0i71j35i39.wlsyXLA5Pwc](https://www.google.com/search?safe=active&client=firefox-b-d&ei=HCLwXOi6Ie7x5gLV8oigDw&q=%09www.tdahytu.es%2Fjuegos-para-mejorar-la-concentracion-de-ninos-con-tdah.&oq=%09www.tdahytu.es%2Fjuegos-para-mejorar-la-concentracion-de-ninos-con-tdah.&gs_l=psy-ab.3...58606.61163..64740...1.0..4.622.2662.0j1j1j5-4.....0....1j2..gws-wiz.....6..0i71j35i39.wlsyXLA5Pwc)
-  UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE BOGOTÁ 2013  
[https://www.google.com/search?safe=active&client=firefox-b-d&ei=fSLwXP7nJ4GA5wKsxZagBg&q=%09UNIVERSIDAD+LIBRE+DE+COLOMBIA+FACULTAD+DE+CIENCIAS+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+LICENCIATURA+EN+EDUCACI%C3%93N+B%C3%81SICA+CON+%C3%89NFASIS+EN+EDUCACI%C3%93N+F%C3%8DSICA%2C+RECREACI%C3%93N+Y+DEPORTE+BOGOT%C3%81+2013&oq=%09UNIVERSIDAD+LIBRE+DE+COLOMBIA+FACULTAD+DE+CIENCIAS+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+LICENCIATURA+EN+EDUCACI%C3%93N+B%C3%81SICA+CON+%C3%89NFASIS+EN+EDUCACI%C3%93N+F%C3%8DSICA%2C+RECREACI%C3%93N+Y+DEPORTE+BOGOT%C3%81+2013&gs\\_l=psy-ab.3..35i39i6.50245.53983..55825...1.0..4.307.1239.0j1j3j1.....1....1j2..gws-wiz.....6..0i71.bLIFMssGM9o](https://www.google.com/search?safe=active&client=firefox-b-d&ei=fSLwXP7nJ4GA5wKsxZagBg&q=%09UNIVERSIDAD+LIBRE+DE+COLOMBIA+FACULTAD+DE+CIENCIAS+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+LICENCIATURA+EN+EDUCACI%C3%93N+B%C3%81SICA+CON+%C3%89NFASIS+EN+EDUCACI%C3%93N+F%C3%8DSICA%2C+RECREACI%C3%93N+Y+DEPORTE+BOGOT%C3%81+2013&oq=%09UNIVERSIDAD+LIBRE+DE+COLOMBIA+FACULTAD+DE+CIENCIAS+DE+LA+EDUCACI%C3%93N+LICENCIATURA+EN+EDUCACI%C3%93N+B%C3%81SICA+CON+%C3%89NFASIS+EN+EDUCACI%C3%93N+F%C3%8DSICA%2C+RECREACI%C3%93N+Y+DEPORTE+BOGOT%C3%81+2013&gs_l=psy-ab.3..35i39i6.50245.53983..55825...1.0..4.307.1239.0j1j3j1.....1....1j2..gws-wiz.....6..0i71.bLIFMssGM9o)

# ANEXOS

## ANEXO # 1

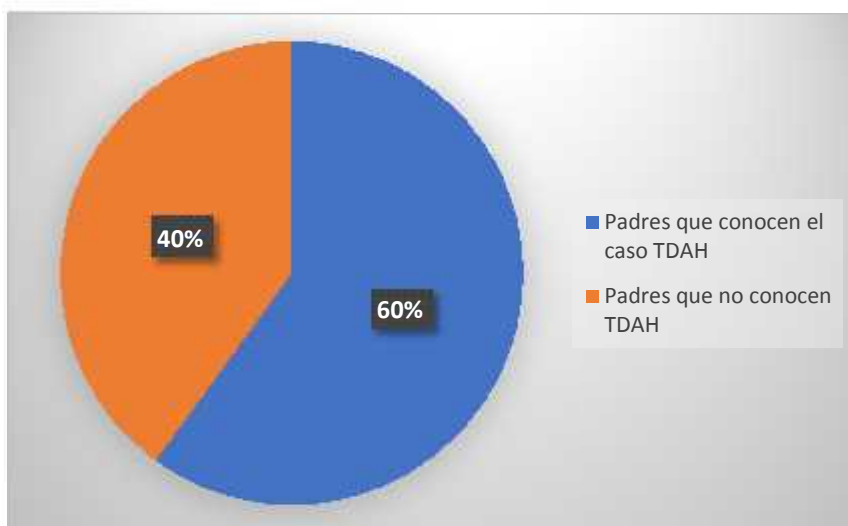
### Dato estadístico de la aplicación del caso de estudio

#### 1.- Porcentaje de conocimiento en cuanto al manejo de TDAH por parte de los padres de familia.

Item	Porcentaje
Padres que conocen el caso TDAH	60%
Padres que no conocen TDAH	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

Fuente: La escuela "Asilo San José"



Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

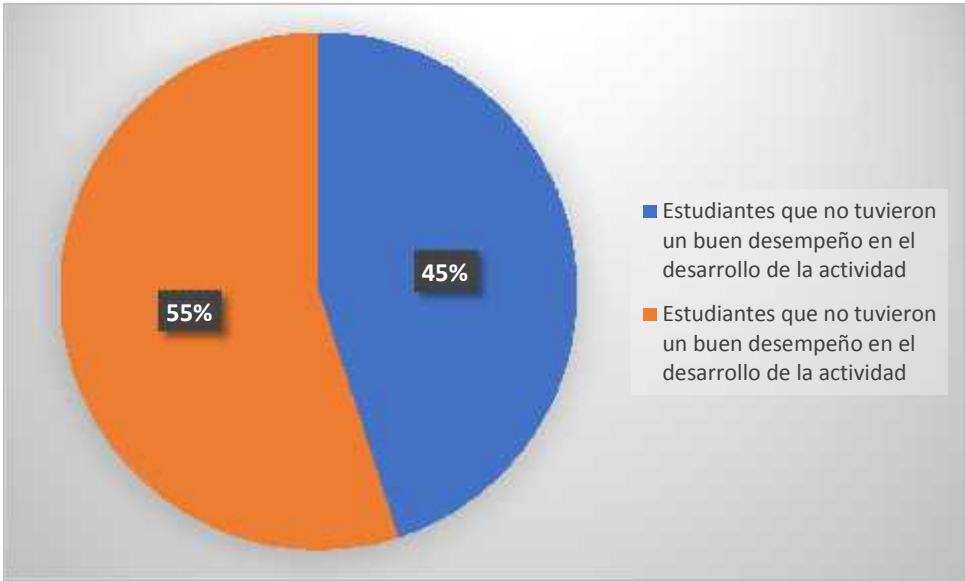
Fuente: La escuela "Asilo San José"

#### 2.- Porcentaje desempeño de la actividad.

Item	Porcentaje
Estudiantes que no tuvieron un buen desempeño en el desarrollo de la actividad	45%
Estudiantes que tuvieron un buen desempeño en el desarrollo de la actividad	55%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

Fuente: La escuela "Asilo San José"

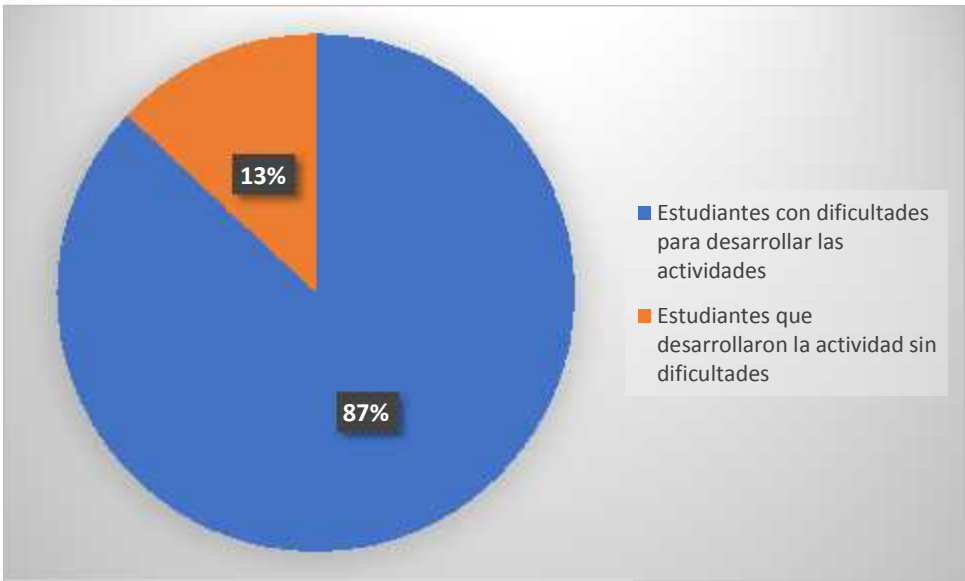


Autora: Guerrero Calero Diana Carolina  
Fuente: La escuela "Asilo San José"

**3.- Porcentaje de estudiantes con dificultad para desarrollar la actividad o juegos lúdicos**

Item	Porcentaje
Estudiantes con dificultades para desarrollar las actividades	87%
Estudiantes que desarrollaron la actividad sin dificultades	13%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Autora: Guerrero Calero Diana Carolina  
Fuente: La escuela "Asilo San José"



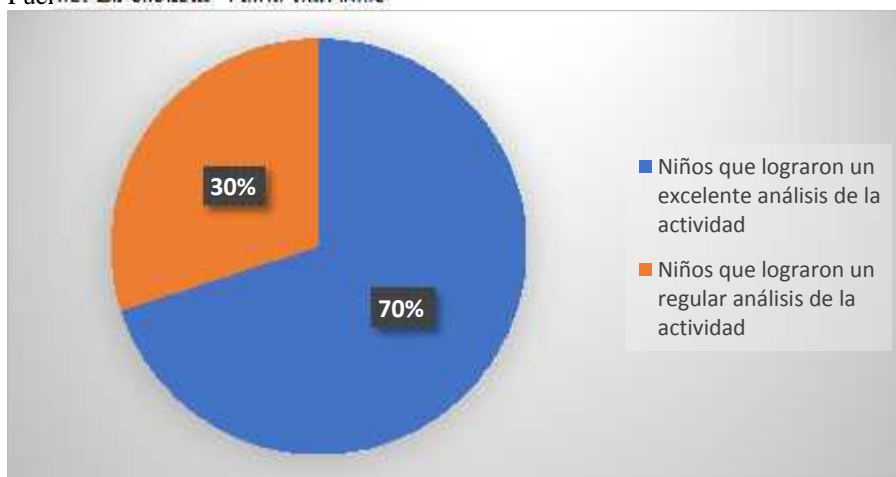
Autora: Guerrero Calero Diana Carolina  
Fuente: La escuela "Asilo San José"

#### 4.-Porcentaje análisis de las actividades y juegos lúdicos

Item	Porcentaje
Niños que lograron un excelente análisis de la actividad	70%
Niños que lograron un regular análisis de la actividad	30%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

Fuente: La escuela "Asilo San José"



Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

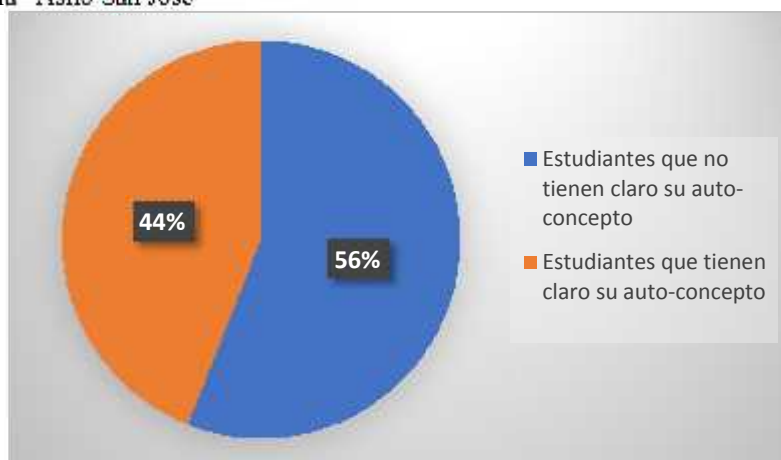
Fuente: La escuela "Asilo San José"

#### 5.- Porcentaje auto-concepto de cada estudiante. Actividad de mirarse al espejo

Item	Porcentaje
Estudiantes que no tienen claro su auto-concepto	56%
Estudiantes que tienen claro su auto-concepto	44%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

Fuente: La escuela "Asilo San José"



Autora: Guerrero Calero Diana Carolina

Fuente: La escuela "Asilo San José"

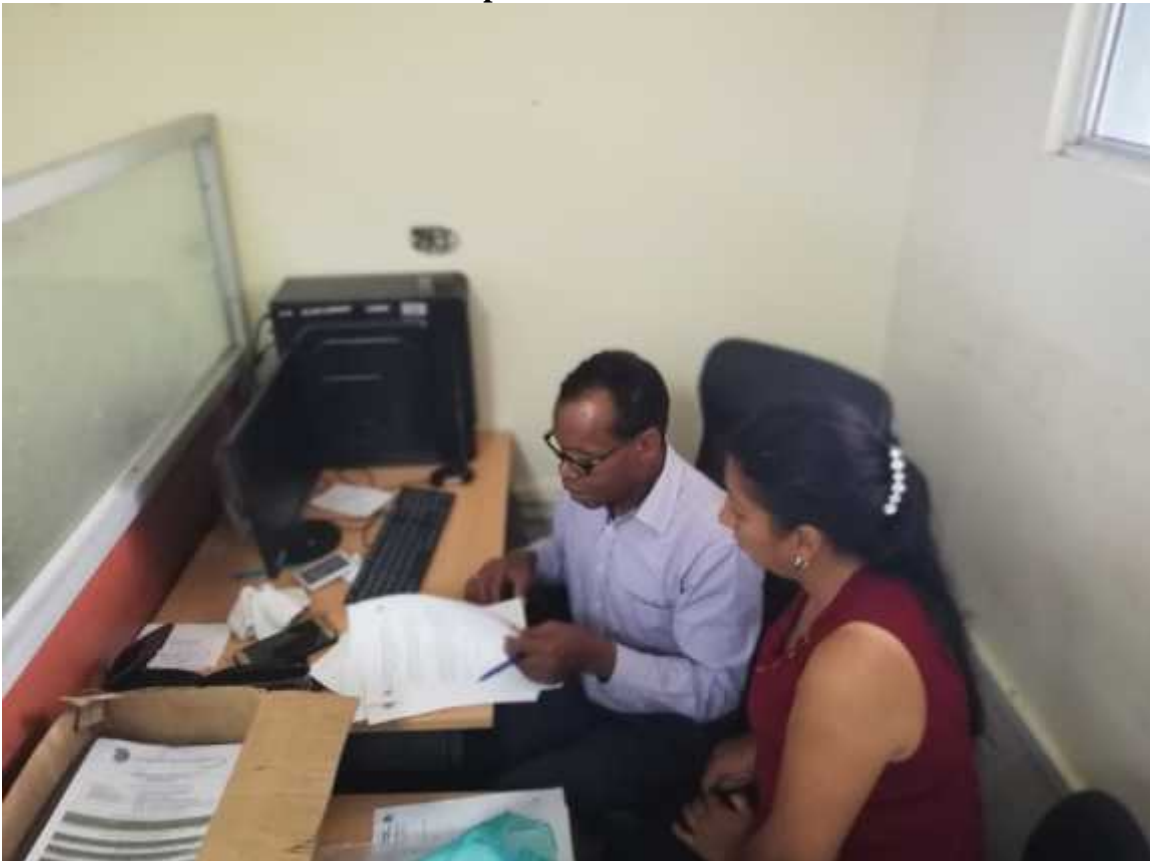


## ANEXO # 2

**Realizando corrección con el tutor**



**El tutor realiza las correcciones respectivas**



### ANEXO # 3

Con los estudiante desarrollando juegos lúdicos



Explicando juegos didácticos con los alumnos

