



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR:

Suárez Ávila María Guadalupe

TUTOR:

Lic. Liliana Gabriela Baque Catuto MSc.

La libertad, 2021-2022



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al título de
Licenciado en Educación Básica

AUTOR:

Suárez Ávila María Guadalupe

TUTOR:

Lic. Liliana Gabriela Baque Catuto MSc.

La libertad, 2021-2022

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, **“JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB”**, elaborado por el egresado Suárez Ávila María Guadalupe de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



.....

Leda. Lilianna Baque Catuto, MSc.

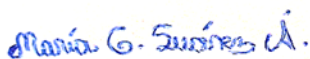
C.I.:0926126905

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, María Guadalupe Suárez Ávila, cédula de identidad N.º 2450099656, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica en mi calidad de Autora del Trabajo de Investigación, **“Juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje de los niños con TDAH, del 5to grado EGB”**, certifico que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas en este proyecto.

Atentamente



María Guadalupe Suárez Ávila

C.I. N.º 2450099656

DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño dedico mi trabajo:

A mi hija, que ha sido una fuente de inspiración para seguir adelante y la razón para cumplir mis metas en cada etapa de mi vida.

A mi esposo, que siempre ha estado apoyándome en cada momento, dándome ánimos para no rendirme y declinar.

A mis padres, que son mi motor y mi apoyo indispensable, ya que por ellos he logrado culminar esta gran experiencia.

A mis docentes de la Carrera de Educación Básica, por todas las experiencias recibidas de forma académica y humanística.

María S. Á.

AGRADECIMIENTO

Le doy gracias principalmente a Dios por llenarme de sabiduría, paciencia e inteligencia necesaria para alcanzar mis metas y llegar a esta etapa grata de mi vida.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por brindarme su formación académica y la oportunidad de permitirme estudiar esta carrera.

A la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno que me abrió las puertas de su instalación y me colaboró con información relevante para el avance de mi tesis.

A cada uno de mis docentes, que gracias a ellos pude empaparme de grandes conocimientos que van a servirme a lo largo de mi vida profesional y personal.

A mi tutora Lic. Liliana Gabriela Baque Catuto MSc. que, gracias a su paciencia, dedicación y sabios consejos he logrado realizar mi trabajo de titulación.

María S. Á.

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|-----|
| PORTADA..... | i |
| CARÁTULA..... | ii |
| DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR | iii |
| DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE | iv |
| DEDICATORIA | v |
| AGRADECIMIENTO..... | vi |
| ÍNDICE GENERAL..... | vii |
| ÍNDICE DE TABLAS | ix |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | x |
| RESUMEN..... | xi |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| CAPITULO I. EL PROBLEMA..... | 3 |
| Planteamiento del problema | 3 |
| Formulación y sistematización del problema | 5 |
| Objetivo General | 6 |
| Objetivos Específicos | 6 |
| Justificación..... | 7 |
| Alcances, delimitación y limitaciones..... | 8 |
| CAPITULO II. MARCO TEÓRICO | 9 |
| Antecedentes de la investigación..... | 9 |
| Bases Teóricas..... | 12 |
| Necesidades Educativas Especiales no asociadas a la discapacidad | 12 |
| Categorización de las Necesidades Educativas Especiales no asociadas a la discapacidad en el ámbito educativo | 13 |

| | |
|---|----|
| Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad | 14 |
| Características del TDAH..... | 14 |
| Proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños con TDAH..... | 15 |
| Los Juegos didácticos | 16 |
| ¿Por qué es importante la aplicación de juegos didácticos en la escuela?..... | 17 |
| Características que debe tener un juego didáctico | 17 |
| Tipos de juegos didácticos para niños con TDAH | 19 |
| Beneficios del juego en los niños con TDAH..... | 20 |
| Bases Legales | 21 |
| VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 22 |
| Operacionalización de las variables | 23 |
| CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO | 25 |
| Tipo de Investigación | 25 |
| Diseño de Investigación | 26 |
| Técnicas e instrumentos de investigación..... | 27 |
| Población y Muestra | 28 |
| CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS..... | 29 |
| Guía de observación | 29 |
| Resultados de la encuesta dirigido a los estudiantes de quinto grado | 31 |
| Análisis de las preguntas realizadas en la entrevista | 42 |
| CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 46 |
| Conclusiones..... | 46 |
| Recomendaciones | 48 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 49 |
| ANEXOS..... | 52 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Variable Independiente: Juegos didácticos | 23 |
| Tabla 2. Variable Dependiente: TDAH | 24 |
| Tabla 3. Población a investigar | 28 |
| Tabla 4. ¿Qué son los juegos didácticos?..... | 31 |
| Tabla 5. Juegos didácticos que se realizan en las horas clases | 32 |
| Tabla 6. Concentración en clases a través de juegos didácticos | 33 |
| Tabla 7. Motivación en aprender temas nuevos mediante una actividad dinámica | 34 |
| Tabla 8. Receptar mejor los contenidos a través de juegos didácticos | 35 |
| Tabla 9. Utilización de juegos didácticos en clases por el profesor..... | 36 |
| Tabla 10. Juegos didácticos relacionados a la clase..... | 37 |
| Tabla 11. Empleo de material de apoyo en la realización de juegos didácticos | 38 |
| Tabla 12. Beneficios del juego dentro del crecimiento y etapa estudiantil..... | 39 |
| Tabla 13. Los juegos didácticos como refuerzo en casa | 40 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1. ¿Qué son los juegos didácticos?..... | 31 |
| Gráfico 2. Juegos didácticos que se realizan en las horas clases | 32 |
| Gráfico 3. Concentración en clases a través de juegos didácticos | 33 |
| Gráfico 4. Motivación en aprender temas nuevos mediante una actividad dinámica | 34 |
| Gráfico 5. Receptar mejor los contenidos a través de juegos didácticos | 35 |
| Gráfico 6. Utilización de juegos didácticos en clases por el profesor | 36 |
| Gráfico 7. Juegos didácticos relacionados a la clase..... | 37 |
| Gráfico 8. Empleo de material de apoyo en la realización de juegos didácticos | 38 |
| Gráfico 9. Beneficios del juego dentro del crecimiento y etapa estudiantil..... | 39 |
| Gráfico 10. Los juegos didácticos como refuerzo en casa | 40 |



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: “JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB”

Tutora: Lic. Liliana Gabriela Baque Catuto MSc.

Autor: María Guadalupe Suárez Ávila

Email: lupe1427cn@gmail.com

RESUMEN

Esta investigación fue de gran relevancia porque permitió identificar y conocer el empleo de diversos juegos didácticos como una ayuda para los estudiantes que presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) dentro de su proceso de aprendizaje, así como la importancia y los beneficios que producen los juegos en las áreas del desarrollo infantil. Para ello, se analizaron teorías referentes al TDAH, su proceso de enseñanza – aprendizaje, también los distintos tipos de juegos que se pueden emplear con estos niños y las características que poseen. El enfoque investigativo de esta tesis es de carácter cuantitativo con un tipo de investigación exploratoria, descriptiva, de campo y bibliográfica; las técnicas utilizadas para este estudio fueron la entrevista, la encuesta y la guía de observación, que generó como resultado lo esencial que es que los docentes utilicen juegos interactivos y dinámicos en la enseñanza de los estudiantes. En definitiva, los juegos didácticos son un tipo de estrategia innovadora y útil para llamar la atención de todos los estudiantes, además genera un ambiente ameno que permite que ellos se concentren y no se distraigan con facilidad en sus horas clases.

Palabras claves: TDAH, Juegos didácticos, Proceso de enseñanza – aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos son una estrategia innovadora de enseñanza que permite que los estudiantes se desenvuelvan de manera activa dentro de sus horas clases y puedan adquirir los conocimientos necesarios para su edad de forma fácil, sencilla y dinámica. Este tipo de juegos proporciona beneficios dentro del desarrollo del niño tanto para su crecimiento como en su etapa escolar, brindando en él la posibilidad de superarse, de mejorar su proceso de enseñanza – aprendizaje, de fortalecer su atención y concentración en las actividades diarias que puedan realizar en la escuela o en el hogar.

Uno de las demandas que afrontan las instituciones educativas a lo largo del tiempo se relaciona con la educación que tienen que brindar a niños que presentan alguna necesidad educativa. Una de estas necesidades es el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), que es considerado una perturbación neurológica en el desarrollo del infante, la mayoría de veces este se ve afectado por los factores internos o externos al hogar ocasionando que el niño cambie por completo su actitud y comportamiento. Los síntomas que comúnmente se evidencian en este caso son la falta de atención – concentración, la hiperactividad o cambios de conducta lo que genera que muchas veces estos niños se vuelvan impulsivos y no lo logren controlar.

La enseñanza para este caso por parte del docente es elemental, ya que, este tiene que buscar estrategias que le faciliten trabajar con estos estudiantes dentro del salón de clases y puedan tener un poco más de control. Por ello, es fundamental que los juegos sean una de las estrategias que fundamenten el aprendizaje de los niños que presentan TDAH, porque dependiendo de la actividad que se realice el estudiante se va a ir acoplado a la situación, es decir, si se aplican juegos activos los estudiantes que presentan este trastorno van a bajar su nivel de hiperactividad y si se utilizan juegos de relajación ellos van a bajar su nivel de impulsividad.

Por tal motivo, el presente trabajo busca analizar los diversos juegos didácticos que existen para trabajar con niños que presentan TDAH y conocer cuáles son los más recomendables para emplear en el aula de clases, así como los que van a permitir que el niño este centrado en sus actividades, que logre manejar cualquier situación y que pueda

acoplarse a sus demás compañeros para que así los estudiantes no se sientan excluidos de todo el proceso educativo.

Con respecto al presente trabajo de investigación, se encuentra estructurado por cinco capítulos descritos a continuación de manera resumida:

Capítulo I. Se desglosa el planteamiento del problema de manera detallada, los objetivos tanto general como específicos, la justificación, los alcances, delimitación y limitación de la investigación.

Capítulo II. Corresponde al marco teórico, aquí se podrá consultar las investigaciones previas, las bases teóricas que fundamentan la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III. Referente al marco metodológico, se explica el tipo y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos que se utilizaron para recolectar datos importantes, así como la población y muestra a quien se aplicó la temática.

Capítulo IV. Correspondiente a la discusión de los resultados, se detalló paso a paso los resultados de los instrumentos mediante cuadros y gráficos estadísticos, de la misma manera se analizó cada uno de ellos para conocer a profundidad la problemática que aborda la tesis.

Capítulo V. En este apartado se desglosan las conclusiones de todo el desarrollo de la investigación y las recomendaciones que se pueden brindar para esta problemática.

CAPITULO I. EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

En la educación actual la enseñanza en los niños que presentan necesidades educativas especiales tienen un impacto global, debido a las distintas carencias que existen en la formación del niño relacionado a sus diversas capacidades, en especial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se les brinda a los infantes que presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), ya que, este tipo de estudiantes además de presentar falta de atención y concentración en sus clases, en ocasiones viene acompañado de la hiperactividad, que es un síntoma producido de manera genética o por problemas del sistema nervioso. Para ello, las estrategias que se aplican en clase son de suma importancia porque así pueden desarrollar sus capacidades de forma más práctica donde logren concentrarse y relajarse al realizar sus actividades escolares.

Una de las estrategias que se pueden utilizar son los juegos, debido a que, son un tipo de estrategia didáctica que el docente utiliza en su entorno de trabajo para brindar un ambiente más dinámico a su clase, esta aparte de ser sólo un recurso puede ser utilizado como incentivo para los estudiantes, de esa manera, aprenden los contenidos de forma más fácil. Aunque, es un elemento esencial para la enseñanza, en los últimos años ha existido una gran escasez en su práctica con relación a los niños que presentan Trastornos por Déficit de Atención e Hiperactividad, debido a que, cierta parte de la población docente no conocen cuáles son los juegos didácticos que se pueden utilizar y aplicar de manera correcta a dichos estudiantes.

En Ecuador este tema tiene mucha conmoción y varias universidades de las distintas provincias hacen mención, unas más que otras, en especial cuando se tratan de las distintas herramientas que se pueden usar dentro de los juegos lúdicos para trabajar con los niños

que presentan estos tipos de trastorno en los diferentes subniveles, a pesar de ser esencial y hay material para emplearlo adecuadamente, existen algunas dificultades en su aplicación por la falta de información que se tiene con respecto a esta estrategia. Por ello, cada uno de los trabajos busca ser una pauta motivadora donde se encuentra plasmado los distintos tipos de juegos y el momento adecuado para aplicarlo en la clase.

Dentro de la institución educativa “Carrera Sánchez Bruno” se busca incentivar día a día a toda la población docente para que conozcan juegos didácticos que se puedan desarrollar con los estudiantes que presentan este tipo de trastorno, de esa manera saber si son de ayuda para su aprendizaje, ya que, en la etapa escolar todos los niños comienzan a desarrollar distintas capacidades cognitivas tanto en su entorno escolar como familiar; ellos a la edad de 9 a 10 años tienen la necesidad de ser más independientes, es decir, tratan de organizar sus ideas, desarrollan su sentido de responsabilidad y ya entienden como se relacionan las cosas; por tal motivo, es esencial que dichos niños tengan una buena enseñanza y aprendan todo lo necesario de una manera significativa.

Formulación y sistematización del problema

1) Pregunta principal

¿Cómo contribuyen los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de los niños que presentan TDAH, del 5to grado EGB, de la de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno” periodo 2021-2022?

2) Preguntas secundarias

1. ¿Cuáles son los juegos didácticos que se utilizan en los niños que presentan TDAH?
2. ¿Por qué es importante aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños que presentan TDAH?
3. ¿Cuál es el impacto que tienen los juegos didácticos en los niños que presentan TDAH?

Objetivo General

Analizar la contribución de los juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje como ayuda para los niños que presentan TDAH, del 5to grado de EGB de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”.

Objetivos Específicos

1. Identificar los juegos didácticos que se utilizan con los niños que presentan TDAH del 5to grado de EGB de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”.
2. Analizar la importancia de aplicar los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños que presentan TDAH en el 5to grado de EGB de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”.
3. Determinar si los juegos didácticos empleado por los docentes son útiles para trabajar con los niños que presentan TDHA del 5to grado de EGB de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”.

Justificación

La ejecución de esta investigación está enfocada en analizar el uso de los juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje en los niños que presenta Trastornos por Déficit de Atención e Hiperactividad quienes están cursando el 5to grado de Educación General Básica. Asimismo, se tomará énfasis en su aplicación dentro de la institución educativa, debido a que, esta estrategia es una de muchas que son básicas para que los alumnos con este tipo de trastorno puedan realizar sus actividades de una forma más entretenida sin que haya ninguna distracción.

Con respecto a lo antes mencionado, es importante aclarar que el uso de los juegos didácticos complementa el aprendizaje de estos niños con TDAH, ya que, son actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje de manera simple, a su vez van desarrollando todas su capacidades y potencialidades de manera positiva y creativa sin aplicar ningún tipo de esfuerzo mayor al que demanda el juego. Por ello, este trabajo va a mostrar si los docentes de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno” emplean dentro de sus planificaciones este tipo de estrategia y si lo realizan correctamente para contribuir al progreso del infante de manera física, intelectual, creativa, social y cultural.

Así mismo, esta investigación aportará conocimientos significativos a la sociedad y a su vez dentro del área educativa donde se está realizando la investigación. Por una parte, en el ámbito social se va a encargar de ofrecer información relevante sobre las distintas formas que existen para que los niños adquieran un aprendizaje significativo, en la que se logre potenciar las habilidades y destrezas de estos individuos; por otro lado, dentro del ámbito educativo le va a ofrecer al docente un nuevo modo de enseñar, donde este tendrá la oportunidad indagar sobre el tema para conocer cuáles van a ser fundamentales en el proceso de aprendizaje del niño.

Finalmente, este trabajo servirá de guía y beneficiará a los futuros docentes para que puedan poner en práctica esta estrategia y logren impartir sus conocimientos con estudiantes que presentan TDAH; de esa manera, el proceso de aprendizaje le será más factible tanto para el docente como para los estudiantes, de igual forma los padres de familias también tendrán una guía y reforzarán los conocimientos desde casa para ayudar a sus hijos a comprender los contenidos de las clases.

Alcances, delimitación y limitaciones

1) Delimitación

Campo: Educación

Nivel: General Básica

Objeto de estudio: Estrategias didácticas

Delimitación espacial: La Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”, ubicada en la Avda. José Carrera Calvo entre calle Sexta y, Avenida Séptima, Ballenita, Santa Elena.

Delimitación poblacional: La población de estudio en esta investigación está compuesta por el docente y estudiantes del 5to año de Educación General Básica.

Enfoque de investigación: cuantitativo

2) Alcances

La investigación se va a guiar a través de un estudio exploratorio y descriptivo, donde se dará a conocer la importancia de la aplicación de los juegos didácticos en los niños que presentan TDAH, hasta lograr identificar que juegos son esenciales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la edad de 9 a 10 años.

3) Limitaciones

La problemática planteada no tiene mucho impacto dentro de la institución, ya que es un caso poco común.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

A nivel nacional se realizaron varias investigaciones las cuales buscan sustentar la problemática planteada. Es así como, Gómez & Coloma (2017) mediante su trabajo de titulación: “Los juegos didácticos en la calidad del desempeño cognitivo”, busca conocer los tipos de juegos didácticos que hay y la influencia de estos en los niños, a su vez se quiere analizar la calidad de desempeño cognitivo que puedan tener al momento de su aplicación. Cada uno de los aspectos se guía con relación a su problemática donde se resalta que existe muy poca motivación cuando se enseña, debido a que, las estrategias metodológicas que el docente aplica no es diversa o favorable sino más bien monótona, ocasionando así que los niños no tengan un buen desempeño cognitivo. Igualmente, el factor socio afectivo y psicológico es un elemento influyente en esta etapa, ya que, el hogar y las conductas que se generan dentro de dicho ambiente promueve de manera favorable o desfavorable en la educación del infante.

Siendo de esa forma, la metodología que se utilizó para la obtención de datos se guía hacia un enfoque cuantitativo y cualitativo, los instrumentos que aplicaron fueron entrevista-encuesta, lo que generó varios resultados, el más importante asegura que los docentes no están capacitados para aplicar juegos didácticos que ayuden en la enseñanza de los alumnos, así como la falta de estímulo para realizar algo innovador en el aula. Por tal razón, se determinó que la mayoría de los docentes no tienen el debido conocimiento sobre los efectos que tienen los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños y es esencial que el MINEDU realice varias convocatorias que incentiven a los docentes implementar varias estrategias que sean nuevas, divertidas y significativas, de tal modo, que los chicos renueven sus conocimientos y adquieran los contenidos de una manera más fácil y llamativa.

Por consiguiente, Andrade y Gadñay (2016) con su tema de titulación: “El trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de ocho años”, busca identificar las causas e influencia que genera el TDAH con relación al proceso de aprendizaje, las características que presentan los niños que poseen este trastorno y las estrategias que se pueden utilizar para mejorar su estilo de aprendizaje. La problemática gira en torno a varios factores, tales como: la presencia de dificultades en el desarrollo social y emocional del niño, un bajo rendimiento académico, el factor biológico-hereditario, comportamientos conflictivos, falta de guías escolares, estrategias de control y una buena relación entre los actores educativos (padres, profesores, orientadores, alumnos), que ocasionan varios obstáculos a la hora de entablar una relación con el niño, a su vez este no logra adquirir los contenidos como corresponde.

Para encontrar respuesta a estas deficiencias, en la investigación se utilizó una metodología cualitativa, donde se implementaron varios instrumentos tales como: la entrevista semiestructurada, una Anamnesis, dos cuestionarios de CONNERS, una ficha de observación, un test de rastreo y D2, con el fin de recolectar información sobre la vida del sujeto estudiado dando paso a describir y analizar todos los componentes negativos que se encuentran. Mediante la recolección de datos se obtuvo como resultado, un desconocimiento del problema que presenta el niño por parte de la familia y los docentes, a su vez el grado de comportamiento que el individuo muestra en la escuela junto a su demás compañero. Por tal motivo, se llegó a concluir que son varias las procedencias por la cual un niño padece este trastorno, y es de focal importancia que lo padres implementen estrategias para trabajar con sus hijos, al igual que los docentes que tienen que aplicarlo de manera educativa para que los niños estén más atentos a la clase.

Del mismo modo, Sánchez (2018) en su investigación de maestría: “IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS ADAPTATIVAS APLICADAS EN ESTUDIANTES CON TDAH PARA CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO”, quiere emplear distintas estrategias educativas que sean apropiadas para aquellos infantes que presentan TDAH, a su vez se aspira descubrir cuál es el mejor ambiente para ellos y las necesidades educativas que presentan. Se puede

señalar que, en esta problemática existe un alto índice de niños que presentan TDAH en conjunto con otras patologías, provocando así una mayor dificultad al docente al momento de impartir su clase, debido a que, no poseen el respectivo conocimiento de cómo actuar y relacionarse con dichos estudiantes, también sobre las distintas estrategias adaptativas que pueden utilizar para que ellos interactúen en clase y comprendan lo que el maestro imparte.

Por tal motivo, la investigación se guía hacia el Socio educativo con un enfoque cuantitativo para analizar de mejor manera el comportamiento y las metodologías que se aplican. Los instrumentos que sirvieron de ayuda fueron: la observación directa y la encuesta, donde se desprendieron varios resultados; en general se puede exponer que hay un cierto porcentaje de docentes que no saben cómo identificar este trastorno, que actividades realizar con ellos y la falta de capacitación para trabajar con niños que presentan TDAH. En definitiva, se puede evidenciar que falta más organización por parte de los docentes cuando se trata de trabajar con niños que presentan algún trastorno, además, de la experiencia que deberían tener con respecto a estrategias pedagógicas adaptativas, ya que así se realizaría un mejor trabajo a nivel escolar y personal.

De forma semejante, se han realizado algunos trabajos internacionales con respecto a la misma situación, como es el caso de Costa (2015), con su trabajo de investigación: “Estrategias de intervención adoptadas por los profesores en niños del 1º Ciclo de la Enseñanza Básica con Perturbación por Déficit de Atención e Hiperactividad (PDAH)”, busca estudiar las causas por el cual se presenta alguna deficiencia en el niño, así como el impacto que este tiene en su ámbito escolar y familiar, por el cual se busca implementar estrategias acorde a las necesidades del infante.

Con la intención de conocer más a profundidad el problema, se realizó la observación y el registro de puntos esenciales, también se utilizó escalas de Connors para maestros y padres; en cambio para los niños se empleó una escala de inteligencia de Wechsler, una prueba Gestáltico visual, el laberinto de Porteus y de ejecución continua, que sirvió para medir cada una de las capacidades y habilidades del niño para descartar o verificar que posea alguna otra anomalía física o mental. Como resultado de cada una de las pruebas se estableció que existe un nivel medio de docentes que no han trabajado con

estudiantes que presentan trastornos, por lo cual, no es posible que ellos en algún momento puedan aplicar de manera correcta alguna estrategia, ya que, no poseen una formación especializada sobre el tema. En todo caso, hay que enfocarse en las necesidades del infante, dando paso a buscar estrategias de intervención novedosas y fáciles de aplicar por los docentes, siempre y cuando ayuden en el aprendizaje de los niños con TDAH.

Por otro lado, Robles (2019) en su investigación: “El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia”, se enfoca en conocer y evidenciar porqué es importante la utilización del juego didáctico dentro de la educación del niño empleándolo como un método de enseñanza. Debido a que, el juego es una actividad sumamente imprescindible para el niño, porque lo ayuda a desarrollar varias habilidades tanto físicas, intelectual y psíquicas, por lo cual la adquisición de conocimientos es más llevadera, además, mediante esta estrategia el docente es capaz de involucrarse más con sus estudiantes y logra conocer la realidad vivencial del niño.

Para identificar a mayor profundidad la problemática, se optó por un enfoque cualitativo; los instrumentos que usaron fueron la encuesta y la entrevista, a su vez como técnica se realizó la observación a los distintos subniveles, dando como resultado que el juego es una herramienta imprescindible dentro de la enseñanza preescolar, además mejora las áreas del desarrollo infantil y promueve un ambiente dinámico. Como consecuencia, se comprobó que el juego es parte determinante del proceso de enseñanza de los docentes de la institución educativa, ya que es utilizado a menudo para mejorar los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.

Bases Teóricas

Necesidades Educativas Especiales no asociadas a la discapacidad

Las NEE no asociadas a la discapacidad, son una terminología utilizada para referirse a aquellos estudiantes que presentan algún tipo de dificultad dentro de su etapa escolar. Según el Ministerio de Educación (2013), [Son necesidades educativas especiales que el individuo presenta en algún momento de su escolaridad, son temporales y requieren respuestas por parte de la institución educativa, como refuerzos, planes remediales o ajustes al currículo] (p.38). En efecto, esta problemática no tiene una edad definida por lo que puede producir una repercusión en el desarrollo de los niños si se presenta desde

pequeños, ya que, les impide aprender de manera eficiente como a los demás infantes; por lo general, no son permanentes siempre y cuando sean atendidas de manera adecuada tanto por la institución educativa como por la familia.

De hecho, para este tipo de dificultades el Ministerio de Educación (MINEDU) se vio en la obligación de crear guías de adaptación curricular que les permita a los docentes conocer cada una de las necesidades educativas especiales asociadas y no a la discapacidad, también, cuál es la principal manera para trabajar con dichos estudiantes en función a sus habilidades y destrezas, siendo la mejor forma de incluirlos en el ambiente educativo.

Categorización de las Necesidades Educativas Especiales no asociadas a la discapacidad en el ámbito educativo

Dentro de las NEE no asociadas a la discapacidad, se encuentran varias problemáticas sumamente importantes para el conocimiento del profesorado, ya que, en algún momento de su función docente van a tratar con niños que presenten alguna dificultad y deben saber diferenciarlas, para que así puedan aplicar la respectiva metodología conforme a cada situación. Según el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) se dividen en:

- a) Dificultades específicas de aprendizaje: dislexia, discalculia, disgrafía, disortografía, disfasia, trastornos por déficit de atención e hiperactividad, trastornos del comportamiento, entre otras dificultades.
- b) Situaciones de vulnerabilidad: enfermedades catastróficas, movilidad humana, menores infractores, víctimas de violencia, adicciones y otras situaciones excepcionales previstas en el presente reglamento.
- c) Dotación superior: altas capacidades intelectuales. (p.64)

Evidentemente, estas condiciones están estrechamente relacionadas con el aprendizaje de los estudiantes, por eso se necesitan crear varias estrategias y aplicar una diversidad de recursos que le faciliten al niño aprender los contenidos correspondientes al subnivel que se encuentran y no se retrasen en su educación por las diversas situaciones que puedan presentar, en especial los que están relacionados con los trastornos del comportamiento, ya que, es un tema con muchos detalles que deben ser analizados por los

docentes para encontrar así la mejor forma de interactuar con los estudiantes que posean este tipo de dificultad.

Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad

Uno de los trastornos de comportamiento que se evidencian en las instituciones educativas es el denominado TDAH o también conocido como Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. Este problema viene a ser conocido como una perturbación neurobiológica en el crecimiento del infante que puede presentarse desde la edad temprana hasta la edad adulta, se distingue por manifestar en el estudiante síntomas como la falta de atención en clases, la impulsividad y en varios de los casos la hiperactividad motora, dependiendo el nivel de afección que manifieste el niño al estar en clases o los resultados que se brindan por el psicólogo (Espinosa y Gregorio, 2018).

La mayoría de personas que sufren este trastorno, cuando no son diagnosticadas de forma correcta y los docentes no logran trabajar con ellos como corresponde, es decir, cuando no utilicen materiales necesarios para que el estudiante tenga un óptimo aprendizaje; con el paso del tiempo trae consigo varias consecuencias, entre ellos está: el bajo rendimiento académico, la deserción escolar, la falta de adaptación social, problemas con la baja autoestima o desorden emocional.

Características del TDAH

De acuerdo a varias investigaciones el TDAH al igual que otro tipo de trastorno se puede evidenciar en el estudiante a través de varias características. Ministerio de Educación (2013):

El estudiante con TDAH de tipo inatento:

- a) Deja tareas inconclusas y no cumple con sus deberes.
- b) No atiende detalles, por lo que comete errores en su trabajo.
- c) Parece no escuchar cuando se le habla.
- d) Presenta dificultades para organizarse (tareas y actividades).
- e) Presenta dificultades para mantener la concentración.
- f) Pierde constantemente las cosas.
- g) Se distrae fácilmente con estímulos externos.

h) Se olvida continuamente de las instrucciones dadas.

El estudiante con TDAH de tipo hiperactivo/impulsivo:

- a) No logra permanecer sentado; se levanta constantemente.
- b) Mueve sus manos y pies aun sentado; se retuerce en el asiento.
- c) Presenta dificultades para quedarse quieto.
- d) Corretea incesantemente o trata de subirse a cualquier lugar.
- e) Presenta dificultades para jugar de forma tranquila y callada.
- f) Está siempre activo.
- g) Conversa en forma excesiva.
- h) Interrumpe constantemente.
- i) Sufre cambios en el estado de ánimo.
- j) Puede ser hipersensible.
- k) Presenta dificultades para esperar su turno.
- l) Responde antes de que se haya terminado de formular la pregunta.
- m) Tiene la motricidad gruesa afectada. (p.48)

En efecto, este tipo de particularidades tiene mayor relevancia en los niños en edad preescolar incluso en los de cursos superiores. Dado que, es importante conocer y examinar cada uno de dichas peculiaridades, sobre todo porque son fundamentales para verificar si el estudiante posee o no este tipo de trastorno, incluso si no se llegase a presentar un diagnóstico por parte del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) que son los encargados de llevar este tipo de cuestión. Siendo el caso, el docente ya tendría una guía donde pueda evidenciar algún tipo de dificultad que puedan presentar sus estudiantes en clases y lo que les imposibilita asimilar los contenidos de manera correcta.

Proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños con TDAH

Para trabajar con chicos que presentan TDAH se debe de seguir el respectivo ajuste curricular que brinde el Ministerio de Educación o la que está propuesta por la institución educativa. Calleja Pérez et al. (2019) plantean que debe existir adaptaciones metodológicas específicas para individuos con este tipo de trastorno que impulsen el aprendizaje de los infantes a tal grado que quieran seguir estudiando y no dejarlo de lado porque les resulta muy difícil. Por ello, se cree convincente que el docente se organice y

cree una planificación para sus horas clases, así como unos tics que le ayuden tanto a él en su trabajo como al estudiante en el curso. Algunos de los tics más importantes son: colocar al niño cerca del pizarrón para que el docente logre inspeccionarlo y así evitar posibles distracciones, ayudar al niño a coordinar sus actividades o tareas, también potenciar en esta clase de situaciones las evaluaciones orales donde se logre comprobar que el estudiante está adquiriendo las enseñanzas correspondientes.

Del mismo modo, el docente puede organizar su horario y crear espacios para tutorías o más conocidos como refuerzos académicos, a su vez debe evitar mandar deberes de forma excesiva porque les causa más esfuerzo realizarla sin la guía de un tercero, también se requiere el uso de estrategias que sean llamativas e incentiven la atención del educando para querer aprender. Un punto fundamental dentro de la metodología, es que el profesor a cargo deber tener presente que estos estudiantes normalmente necesitan más tiempo para realizar sus actividades y es ahí donde necesitan poner más énfasis, ya que, requieren de supervisión para lograr de manera eficiente alcanzar los debidos aprendizajes igual que sus demás compañeros.

En general, cada una de las adecuaciones que el docente haga y las estrategias que emplee debe beneficiar no sólo a los niños que tienen dificultades, sino también a todos los demás estudiantes, de esa forma pueden progresar en conjunto y nadie se sentirá aislado.

Los Juegos didácticos

Una de las estrategias activas que los docentes pueden aplicar en clases para tener la atención completa de los chicos, son los famosos juegos didácticos. Los juegos didácticos son un instrumento motivacional que los docentes utilizan como un nuevo modo de innovar el proceso de enseñanza aprendizaje, estos se aplican de distintas formas de acuerdo a los temas a tratar. De esa manera, los estudiantes descubrirán varios métodos de adquirir nuevos conocimientos, de forma similar estos conseguirán reforzar el trabajo en equipo logrando así mejorar su rendimiento académico, por ende, les ofrecerá a los docentes la posibilidad de cambiar los métodos que normalmente usan por uno más lúdico y llamativo, para que así los infantes tengan un aprendizaje significativo (Montero Herrera, 2017).

En definitiva, la aplicación de los juegos didácticos dentro del aula de clases ayuda radicalmente en el aprendizaje porque es considerado una de las estrategias más dinámicas que promueve el desarrollo de la creatividad del niño, a su vez ocasiona que estos despierten todas sus habilidades y capacidades, además, de las ganas de querer aprender un nuevo tema. Este tipo de estrategia puede ser utilizado en cualquier subnivel y más aún con niños que presenten algún tipo de dificultad en el aprendizaje, debido a que, las clases dejarían de ser monótonas y repetitivas permitiendo así que el niño preste más atención a lo que se les explica.

¿Por qué es importante la aplicación de juegos didácticos en la escuela?

La utilización de los juegos dentro del ámbito educativo es de suma relevancia debido a que, forma parte del crecimiento intelectual y físico del niño. Gallardo-López y Gallardo V. (2018) exponen que dichos juegos son primordiales para el desarrollo integral del infante en espacial en la etapa infantil, ya que ahí es donde ellos despiertan todas sus habilidades sean estas motoras, finas o gruesas. También, estimulan sus capacidades de atención, análisis, síntesis, y concentración; por otro lado, promueven la creatividad y la imaginación, entre muchas más, los cuales provocan que el niño este más centrado en sus actividades diarias sin contar con la presencia de distracciones o bajas calificaciones.

Cada uno de estos factores internos del niño al estar en constante actividad ocasiona que este se sienta más tranquilo y cómodo en su clases, es decir, que no se aburre fácilmente o no ve la necesidad de ejecutar otras acciones que no vayan acorde a la actividad que esté realizando; por lo general, a los niños les gusta mucho los juegos y más si son interactivos por eso es recomendable su uso dentro de las escuelas ,ya que así pueden aprender todo lo que el docente les brinda de forma lúdica y más animada.

Características que debe tener un juego didáctico

Los juegos didácticos para ser diferenciados de otras clases de juegos presentan ciertas características que los hacen ser únicos en el entorno escolar. Según Aguilar y Amaro (2017) plantean que:

- a) Es una acción satisfactoria, que causa diversión en los niños.
- b) Es una práctica de elección voluntaria, es decir, que es escogida libremente por el infante.

- c) La actividad no tiene un propósito definido, es más tienen un carácter liberal.
- d) El juego demanda de mucha interacción activa entre participantes.
- e) El juego ayuda a que los niños conozcan mejor el mundo que los rodea, que se conecten con él y se integren sin ninguna dificultad.
- f) Esta actividad despierta la creatividad e imaginación del estudiante de manera sana y amena.
- g) El juego desarrolla todas las capacidades del niño, por ejemplo: es más atento, tiene más comunicación, se desenvuelve en su entorno, es más sociable, etc.
- h) El juego permite que el niño exprese sus emociones y sentimientos como pueda, descubriendo todo lo que hay a su alrededor y dentro de sí mismo.
- i) No es igual a un trabajo, ya que, en el ámbito educativo tiene otros propósitos y se los emplea de distintas maneras dependiendo la edad de los niños.
- j) El juego tiene una estrecha relación con la realidad, ya que, por medio de este aprenden distintas cosas y actividades de su entorno.
- k) El juego es dinámico, que requiere de acción y destrezas.

Esto indica que, dependiendo la utilidad que se le den a los juegos se generan distintas cualidades y más aún cuando se encuentran dirigido hacia el ámbito educativo. Además de las ya mencionada, se puede recalcar que el juego tiene más particularidades y hace referencia a que estos crean en el niño habilidades para trabajar en conjunto donde logren cumplir con los respectivos deberes, también despiertan el interés por las materias que no eran de mucho agrado, así mismo les ayuda a adaptarse en los procesos sociales dinámicos del entorno donde viven, por último, se puede especificar que dichos juegos viéndolos desde el punto de vista didáctico, rompen con los esquemas establecidos por la educación, ya que, el docente deja de ser tradicional y permite que sus estudiantes dejen fluir sus destrezas creativas.

Tipos de juegos didácticos para niños con TDAH

El juego como estrategia didáctica se puede acoplar a las distintas situaciones que se presenten en la institución educativa relacionado con los estudiantes, no existe uno definido a utilizar porque hay una variedad de juegos que el docente puede aplicar en su hora clase, aunque si existen algunas actividades que están más enfocadas en relación a los niños que sufren TDAH.

Las actividades que se pueden realizar con estos estudiantes son:

- 1) La canción del cuerpo: “Cabeza, Hombro, rodilla y pie”. Como es repetitiva puede funcionar muy bien al utilizarla de parte introductoria para la clase.
- 2) El ahorcado, este juego ayuda a que el estudiante trabaje su cerebro logrando así que este vaya concentrándose poco a poco, además es beneficioso para mejorar el vocabulario y la ortografía.
- 3) Descríbeme, esta actividad se lo puede realizar dentro o fuera del curso y tiene como objetivo conocerse a sí mismo y a los demás, en este juego se utiliza un balón y se lo tira a quien uno desea, este juego ayuda mucho a desarrollar las relaciones interpersonales.
- 4) El semáforo, es más utilizado para los niños que presentan un alto grado de hiperactividad y los que no logran controlar sus emociones y conducta. Mediante sus colores crean fases que permiten al infante calmarse, pensar en las acciones que realiza, pensar en cómo lo puede solucionar y la mejor manera de ponerlo en práctica.
- 5) Puzzles (de palabras, imágenes, ordenador), con este tipo de juego los niños pueden favorecer su estimulación cognoscitiva, así como su concentración y atención.
- 6) Como un globo, esta actividad ayuda a que los niños impulsivos disminuyan sus emociones y puedan concentrarse en otras actividades. Para ello, el niño hace que infla un globo y cuando ya se sienta con mucho aire lo debe ir dejando escapar poco a poco, así como si un globo se desinflara (Gusmán, García S. y García A. ,2019).

En definitiva, estos juegos ayudan mucho a que los estudiantes se sientan más calmados y concentrados en sus horas clases, no necesariamente es esencial aplicar sólo juegos activos para que ellos se relacionen con sus demás actividades; este tipo de juegos se lo puede aplicar dentro del área de Educación Física donde el niño pueda desenvolverse tanto como pueda, ya que, los diversos juegos activos requieren de espacios abiertos. Estos también se los puede aplicar en otras materias siempre y cuando el docente lo permita como parte inicial o final de una clase para desestresar, activar el cuerpo y motivarlos a seguir aprendiendo, así los chicos sabrán que no es aburrido ir a clases.

En fin, los otros tipos de juegos se enfocan más en las áreas de Lenguaje, Matemáticas, Sociales Y Ciencias Naturales, debido a que son materias que necesitan de concentración, análisis y atención, por lo cual es esencial aplicar juegos o actividades que promuevan ese tipo de habilidades.

Beneficios del juego en los niños con TDAH

Al aplicar el juego como una estrategia didáctica para los niños con TDAH, trae consigo varios beneficios que en la mayoría de casos son notables en el infante, dado el caso que el docente los apliques de manera correcta. Según Muñoz Parapi (2016):

Las áreas del desarrollo infantil que ayudan dentro de la educación del estudiante son:

- a) Área Sensorial: los sentidos y percepción.
- b) Área Motriz: la motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción.
- c) Área Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- d) Área Comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.
- e) Área afectiva: la superación de miedos, angustias, fobias.
- f) Área Social: roles, competencias, resuelve conflictos. (p.38)

En todo caso, el beneficio no es sólo uno sino más bien en conjunto de tal manera que cada parte del cuerpo va a ser favorecida, tal es el caso que unos logren potenciar el desarrollo físico y otras su proceso de enseñanza-aprendizaje. Este tipo de juegos también va a permitir mejorar su formación personal y colectiva, dando paso a que estos puedan socializar de la manera más adecuada acorde a la situación en la que se encuentren.

Además, indirectamente se van a formar para enfrentar los retos que la sociedad y la escuela les impone.

Bases Legales

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2008) en su artículo 47 de las necesidades educativas especiales, sostiene que todos los estudiantes sin excepción alguna, tienen que ser evaluados y más si el caso es requerido, es decir, si el niño presenta algún tipo de necesidad educativa donde no se conoce el grado de dificultad que posee. Por ello, el sistema educativo analizará la situación y detectará en el estudiante la problemática para poder atenderla de manera correcta sin afectar la productividad de los niños, niñas y jóvenes, a su vez se tomarán medidas para que ellos vayan recuperándose poco a poco para que alcancen su nivel educativo, de esa forma se evitará que abandonen los estudios o se sientan excluidos por sus docente y compañeros.

Esto indica que todos los centros educativos tienen la obligación de realizar una evaluación a cada uno de sus estudiantes antes de iniciar el periodo escolar, de esa manera se logrará evidenciar si existe algún inconveniente que no permita que los infantes logren cumplir sus objetivos en su aprendizaje, a su vez se lo efectúa para que los docentes busquen las adaptaciones curriculares y se capaciten en torno a las metodologías que puede utilizar en los estudiantes con necesidades educativas.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

1. Variable independiente

Juegos didácticos

2. Variable dependiente

Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad

Operacionalización de las variables

Tabla 1.

Variable Independiente: Juegos didácticos

| Definición | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|---|--|---|---|--|
| “Los juegos didácticos son un instrumento motivacional que los docentes utilizan como un nuevo modo de innovar el proceso de enseñanza aprendizaje, estos se aplican de distintas formas de acuerdo a los temas a tratar” | 1. Estrategia innovadora 2. Juegos activos 3. Juegos de relajación | 1. Organización de actividades motivadoras. 2. Trabajo en equipo 3. Saltos 4. Movimiento del cuerpo 5. Concentración 6. Atención | ¿Cuál es la importancia de utilizar juegos didácticos dentro del ámbito educativo? ¿Tiene conocimiento de cuáles son los beneficios que poseen los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes relacionado a las áreas del desarrollo infantil? | 1. Guía de observación 2. Encuesta 3. Entrevista |

Fuente: Juegos Didácticos

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Tabla 2.

Variable Dependiente: TDAH

| Definición | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|---|--|---|--|--|
| <p>TDAH “Este problema viene a ser conocido como una perturbación neurobiológica en el crecimiento del infante que puede presentarse desde la edad temprana hasta la edad adulta”</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacitación docente 2. Proyectos educativos 3. Actividades específicas en los niños con TDAH 4. Adaptaciones curriculares | <p>Talleres</p> <p>Charlas</p> <p>Organización del aula</p> <p>Aplicación de nuevas estrategias</p> <p>Modelos de enseñanza</p> | <p>¿Qué estrategias utiliza usted para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más factible?</p> <p>¿Qué entiende usted por Trastorno por déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)?</p> <p>¿Conoce si el Ministerio de Educación ha empleado proyectos o capacitaciones para trabajar con niños con TDAH?</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guía de observación 2. Encuesta 3. Entrevista |

Fuente: Proceso de enseñanza aprendizaje y TDAH

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación

La presente investigación esta direccionado hacia un enfoque cuantitativo. Cárdenas (2018) plantea que el enfoque cuantitativo está estrechamente relacionado con los análisis estadísticos, donde se miden y cuantifican datos numéricos obtenidos de las encuestas que se aplique a la población estudiantil; también, este va a permitir analizar y examinar la entrevista, que esta específicamente direccionado al docente, de esa manera se obtendrá información relevante sobre el empleo de los Juegos Didácticos.

Toda la investigación es de tipo descriptiva y exploratoria como se puntualiza a continuación:

Investigación descriptiva

Este estudio permitió describir las circunstancias que se presentan dentro del aula de clases respecto a la utilización de juegos didácticos para niños que presentan TDAH, las características, los tipos de juegos que se pueden emplear y los beneficios que este posee, de esa forma se podrá evidenciar todos los rasgos importantes de la problemática.

Esteban Nieto (2018) expone que los estudios descriptivos sirven para manifestar con precisión las profundidades, características y rasgos de un fenómeno, evento o situación presente en el lugar de estudio. Para ello, el investigador tiene que tener la capacidad de análisis para que pueda precisar que es lo que se va a medir en relación a las variables y a quiénes se les va aplicar los instrumentos, dependiendo de eso se puede evidenciar si la investigación llega a tener más o menos profundidad.

Investigación exploratoria

La investigación exploratoria permitió identificar la situación problemática dentro de la Unidad Educativa, logrando así una aproximación a los aspectos relacionados con el estudio, de esa manera se podrá obtener nuevos conocimientos que faciliten establecer las posibles causas y consecuencias que inducen la utilización de los juegos en los niños del quinto grado de EGB que presentan TDAH.

Según Esteban Nieto (2018) este tipo de estudios brinda un acercamiento familiar con los acontecimientos que no son conocidos, dando la oportunidad de recopilar información de dichos fenómenos para tener una investigación más completa que sirva para el trabajo que se vaya a realizar; a través de la investigación exploratoria se pueden identificar y estudiar varias falencias, también brinda la posibilidad de ordenar por prioridad todas las investigaciones que se vayan a realizar.

Diseño de Investigación

Durante el trabajo de investigación también se utilizaron las siguientes modalidades de investigación:

Investigación de campo

La investigación de campo permitió entrar en contacto directo con la institución educativa y la problemática a tratar, para interactuar, observar los hechos ocurridos con los estudiantes y docentes, de esa manera lograr recopilar información eficaz para encontrar respuestas a la problemática.

Investigación bibliográfica

Mediante la recolección de información de fuentes secundarias tales como: teorías-conceptos, metodología, instrumentos, resultados, entre otros, ayudaron a sustentar la investigación y aclararon dudas sobre la problemática que se está estudiando. Este tipo de estudio ayuda a recopilar información para luego organizarla, analizarlas y valorarlas de acuerdo a su utilidad, de esa forma todos los procesos o investigativo se hace más entendible y direcciona al investigador hacia donde quiere llegar con su trabajo.

Técnicas e instrumentos de investigación

Para el presente trabajo de investigación se aplicó distintas estrategias para recolectar información pertinente, tales como:

Técnica de la entrevista

Esta técnica consiste en un grupo de preguntas abiertas, las cuales se aplicó a la docente de quinto grado de EGB, con el objetivo de conocer su perspectiva acerca de la utilización de los juegos didácticos como ayuda para los niños con TDAH, también sobre las distintas estrategias a utilizar, su nivel de conocimiento acerca del tema, entre otros; lo cual será de ayuda para validar o descartar la hipótesis, los objetivos y las preguntas planteadas en la investigación.

Encuesta

Esta técnica consiste en un grupo de preguntas cerradas que se la empleó a los estudiantes del quinto grado de EGB para evidenciar su nivel de conocimiento sobre los juegos didácticos, es decir, si los han utilizado dentro o fuera de las horas clase para complementar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Con este instrumento, los resultados son más específicos y fáciles de examinar, ya que requieren un análisis estadístico para obtener resultados generales precisos a cada interrogante planteada.

Guía de Observación

La observación se realizó a la tutora y estudiantes de quinto grado de Educación general Básica de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno, para identificar el nivel de destrezas, la utilización de estrategias que se emplean y la relación docente-alumno que existe en dicho entorno. La guía de observación está dividida en tres fases: el inicio, el desarrollo y la conclusión de una clase, cada uno de ellos con sus respectivos ítems de acuerdo a la temática de estudio. Además, para calificar cada sección se rige una escala descendente de: 5(excelente), 4(muy bueno), 3(bueno), 2(regular) y 1(malo), de esa forma se obtendrán resultados relevantes para la investigación.

Cuestionario de preguntas

Corresponde a las preguntas que se utilizaron para la entrevista y encuesta, los cuales estuvieron relacionadas al objeto de estudio. Por un lado, la entrevista tenía interrogantes de análisis para generar más información, mientras que la encuesta estaba formulada por preguntas cerradas, ya que, era una forma más fácil de llegar hacia los estudiantes y obtener respuestas precisas.

Población y Muestra

La población para la presente investigación está conformada por el docente y estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno.

Tabla 3.

Población a investigar

| UNIDADES DE OBSERVACIÓN | Población | Porcentaje |
|--------------------------------|------------------|-------------------|
| DOCENTES | 1 | 5% |
| ESTUDIANTES | 18 | 90% |
| TOTAL | 19 | 100% |

Fuente: Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

En la presente investigación conociendo la muestra se va a trabajar con el total de la población, la cual consta de 1 docente, 7 niñas y 11 niños (18 estudiantes) haciendo un total de 19 personas, ya que la investigación amerita a todos los participantes.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Guía de observación

La siguiente guía permite identificar el proceso de enseñanza-aprendizaje que existe dentro del aula de clases con los niños que presentan TDAH de la Unidad educativa Carrera Sánchez Bruno.

CURSO: Quinto grado de Educación General Básica

FECHA: 11 de agosto de 2021

La Guía de observación se regirá hacia la siguiente escala: 5(excelente), 4(muy bueno). 3(bueno), 2(regular) y 1(malo).

| CRITERIOS A EVALUAR | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------------|--|---|---|---|---|---|
| INICIO DE LA CLASE | | | | | | |
| 1. | Ambiente con el que se realiza la introducción de la clase | | | | | X |
| 2. | Realización de una dinámica motivadora como introducción | | | X | | |
| 3. | Interés de los estudiantes por la clase o actividad | | | | X | |
| DESARROLLO DE CLASE | | | | | | |
| 1. | El tema a tratar es claro y se relaciona con las experiencias de los niños | | | | | X |
| 2. | El contenido es adecuado para el nivel de conocimiento de los estudiantes (quinto grado) | | | | | X |
| 3. | Las estrategias utilizadas resultan llamativas y atractivas para los estudiantes | | | | X | |
| 4. | Los recursos son adecuados y tienen relación con la temática de la clase | | | | | X |
| 5. | El docente se preocupa por adaptar los contenidos al contexto del niño | | | | | X |
| 6. | El profesor se encuentra atento a los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje | | | | X | |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| 7. | Las actividades que se realizan promueven las áreas del desarrollo infantil | | | | X | |
| 8. | Los estudiantes trabajan de manera organizada y productiva | | | | X | |
| 9. | Se emplean actividades que ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños | | | | | X |
| 10 | El profesor estimula la participación de todos los estudiantes y respeta sus opiniones | | | | | X |
| 11 | Existe una buena relación entre docente-alumno | | | | | X |
| CIERRE DE LA CLASE | | | | | | |
| 1. | El docente realizó una actividad motivadora | | | | X | |
| 2. | El docente realizó recomendaciones y ultimó detalles de las actividades | | | | X | |
| 3. | El proceso de enseñanza-aprendizaje se llevó de manera correcta | | | | | X |
| Otros criterios: | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de recursos digitales (videos) como parte introductoria de la clase. - Empleo de un juego virtual para complementar el tema de la clase. | | | | | | |

Análisis la Guía de Observación

La guía de observación sirvió para corroborar que el proceso educativo que debe existir dentro del salón de clases donde se trabajan con niños que presentan alguna necesidad educativa haya cumplido los estándares correspondientes de un trabajo excelente o muy bueno, teniendo como principal actor al docente el cual es el encargado de brindar al estudiante una educación de calidad e innovadora. Cabe destacar, que todas las clases tienen fases que, aunque no sean dichas por el docente se pueden identificar a simple vista, dando una mayor facilidad al desarrollo de las tareas diarias permitiendo que él en sus actividades logre aplicar estrategias innovadoras tales como: juegos didácticos, actividades virtuales, dinámicas, entre otros, que incentiven a todos los estudiantes sin excepción alguna a seguir aprendiendo nuevos temas que son importantes para su formación académica.

Resultados de la encuesta dirigido a los estudiantes de quinto grado

Pregunta 1: ¿Conoces qué son los juegos didácticos?

Tabla 4.

¿Qué son los juegos didácticos?

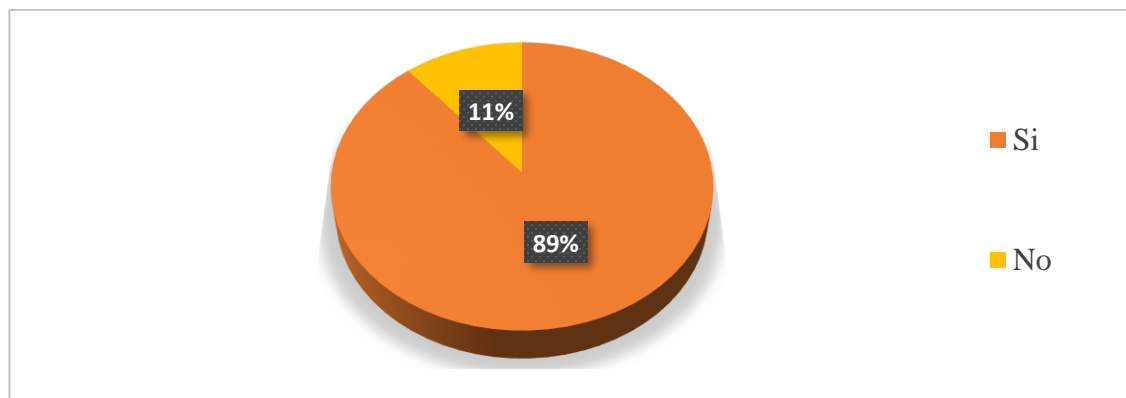
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 1 | Si | 16 | 89% |
| | No | 2 | 11% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 1.

¿Qué son los juegos didácticos?



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuestada sólo el 11% tienen conocimiento de los juegos didácticos, mientras que una cantidad considerable del 89% no conoce del tema. De tal manera, se puede decir que la mayor parte de la población aún desconoce el concepto o definición de Juegos Didácticos, lo que de momento es aceptable por la edad que los estudiantes poseen y la complejidad de las palabras.

Pregunta 2: ¿De los siguientes juegos didácticos seleccione cuales conoce o ha realizado en las horas clases?

Tabla 5.

Juegos didácticos que se realizan en las horas clases

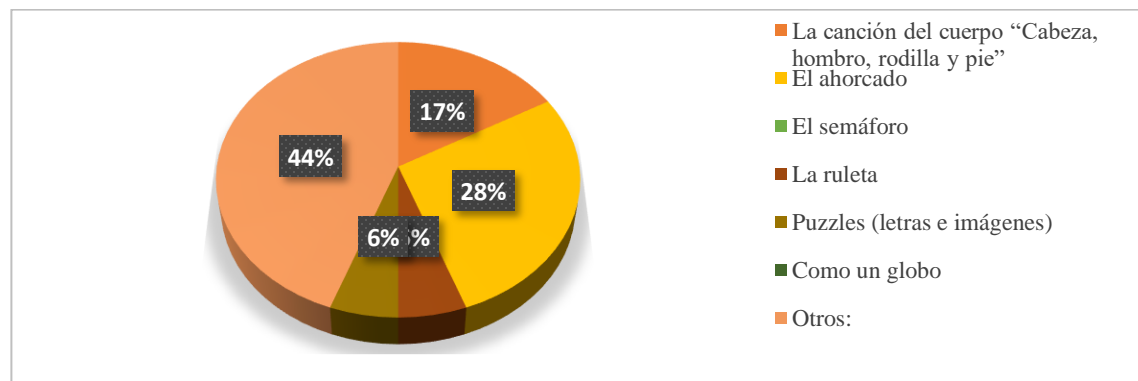
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-----------------------------|------------|-------------|
| 2 | La canción del cuerpo | 3 | 17% |
| | El ahorcado | 5 | 28% |
| | El semáforo | 0 | 0% |
| | La ruleta | 1 | 6% |
| | Puzzles (letras e imágenes) | 1 | 6% |
| | Como un globo | 0 | 0% |
| | Otros: | 8 | 44% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 2.

Juegos didácticos que se realizan en las horas clases



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

Del 100% de la población se conoce que el 57% de ellos han realizado distintas clases de juegos que son de ayuda para la enseñanza en los niños que presentan algún tipo de problemas de aprendizaje, mientras que el 44% de los encuestados mencionaron otros tipos de juegos más dinámicos que también son de ayuda para complementar el proceso de aprendizaje.

Pregunta 3: ¿A través de los juegos didácticos, logras mantener tu concentración en las horas clases?

Tabla 6.

Concentración en clases a través de juegos didácticos

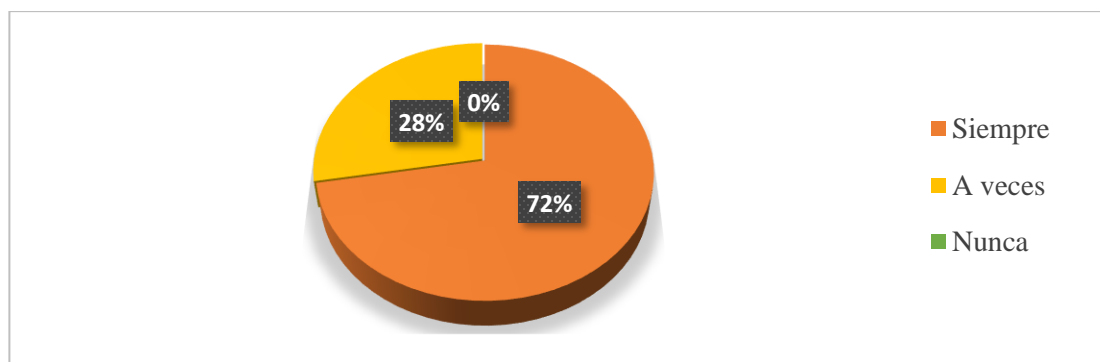
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 3 | Siempre | 13 | 72% |
| | A veces | 5 | 28% |
| | Nunca | 0 | 0% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 3.

Concentración en clases a través de juegos didácticos



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

De la población encuestada el 72% aseguró que mediante los juegos didácticos que aplican sus docentes ellos logran estar más concentrados en sus horas clases, mientras que el 28% de la población mencionó que no todas las veces pueden mantenerse concentrados en sus actividades y esto se debe a que pueden existir ciertos factores distractorios en el curso.

Pregunta 4: ¿Cuándo realizas una actividad dinámica te sientes motivado a seguir aprendiendo nuevos temas académicos?

Tabla 7.

Motivación en aprender temas nuevos mediante una actividad dinámica.

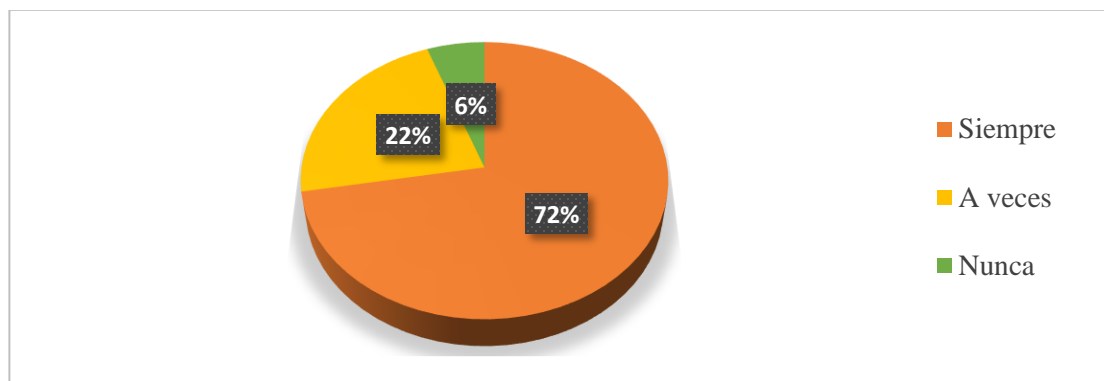
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 4 | Siempre | 13 | 72% |
| | A veces | 4 | 22% |
| | Nunca | 1 | 6% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 4.

Motivación en aprender temas nuevos mediante una actividad dinámica.



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

De todos los encuestados el 72% de la población dio a conocer que mediante las actividades dinámicas que realizan en el aula de clases se sienten más motivados a querer seguir aprendiendo temas nuevos, ya que, se vuelve más fácil y menos tedioso, por otro lado, el 22% de la población en ocasiones se siente motivado y solo el 6% de la población restante nunca se siente motivado.

Pregunta 5: ¿Consideras que los juegos didácticos pueden mejorar la manera en la que receptan los contenidos de las asignaturas?

Tabla 8.

Receptar mejor los contenidos a través de juegos didácticos

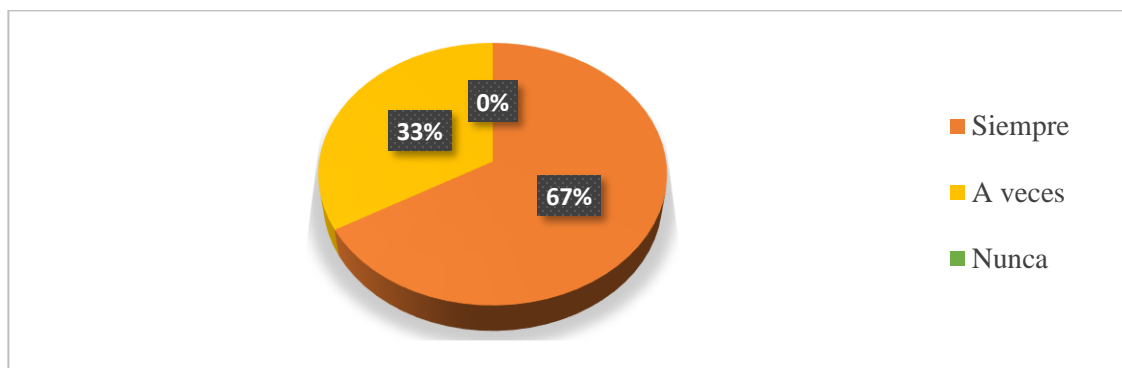
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 5 | Siempre | 12 | 67% |
| | A veces | 6 | 33% |
| | Nunca | 0 | 0% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 5.

Receptar mejor los contenidos a través de juegos didácticos



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

El 67% de la población encuestada considera que a través de la aplicación de los juegos ellos han mejorado la manera en cómo receptan los contenidos, debido a que son actividades llamativas que atraen la atención de los estudiantes, mientras que 33% de la población asegura que no todas las veces los juegos pueden cambiar el modo de recibir contenidos.

Pregunta 6: ¿Con que frecuencia el profesor realiza juegos didácticos en la hora clase?

Tabla 9.

Utilización de juegos didácticos en clases por el profesor

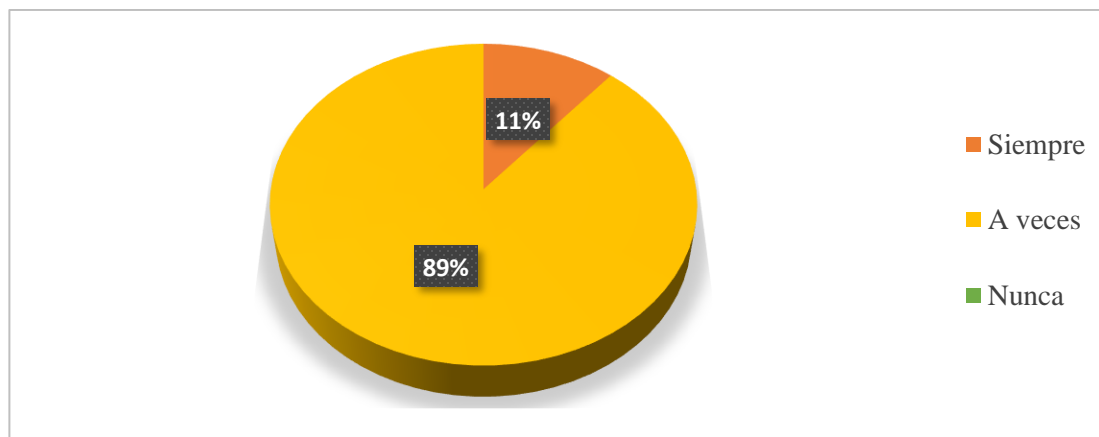
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 6 | Siempre | 2 | 11% |
| | A veces | 16 | 89% |
| | Nunca | 0 | 0% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 6.

Utilización de juegos didácticos en clases por el profesor



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

El 11% de la población especificó que su docente siempre realiza juegos didácticos, mientras que el 89% de los encuestados aclaró que no todos los días su docente emplea el juego en las horas clases, ya que, en ocasiones el tiempo es un factor negativo cuando se desea utilizar una estrategia diferente para la enseñanza de los estudiantes.

Pregunta 7: ¿Los juegos didácticos que desarrolla el profesor están relacionado a los temas de clases?

Tabla 10.

Juegos didácticos relacionados a la clase

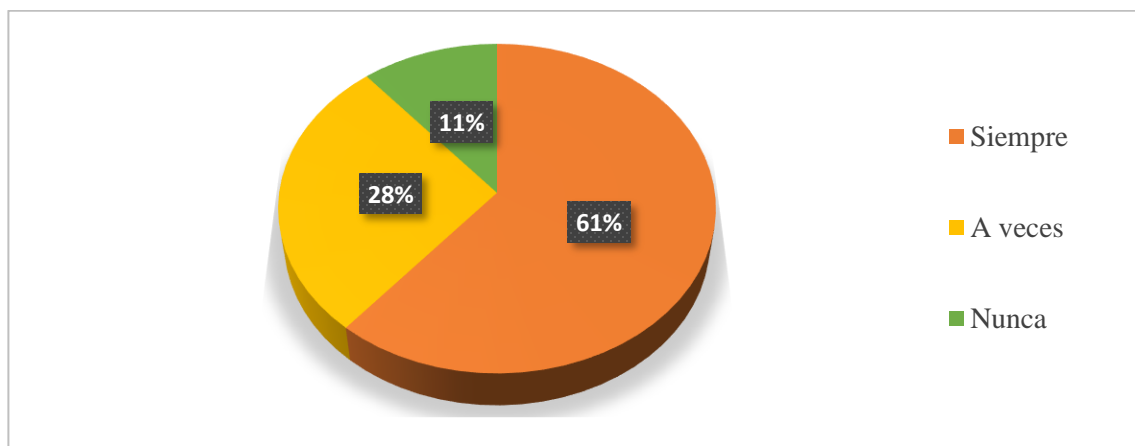
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 7 | Siempre | 11 | 61% |
| | A veces | 5 | 28% |
| | Nunca | 2 | 11% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 7.

Juegos didácticos relacionados a la clase



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

Del 100% de los encuestado el 61% expuso que los juegos que utiliza el docente en la jornada de clases siempre se encuentran relacionados con los temas de las asignaturas, mientras que el 28% de la población menciona que sólo en ocasiones los juegos tienen dicha relación y el 11% aseguró que tales juegos nunca se relacionan.

Pregunta 8: ¿El profesor utiliza materiales de apoyo al momento de ejecutar los juegos didácticos?

Tabla 11.

Empleo de material de apoyo en la realización de juegos didácticos

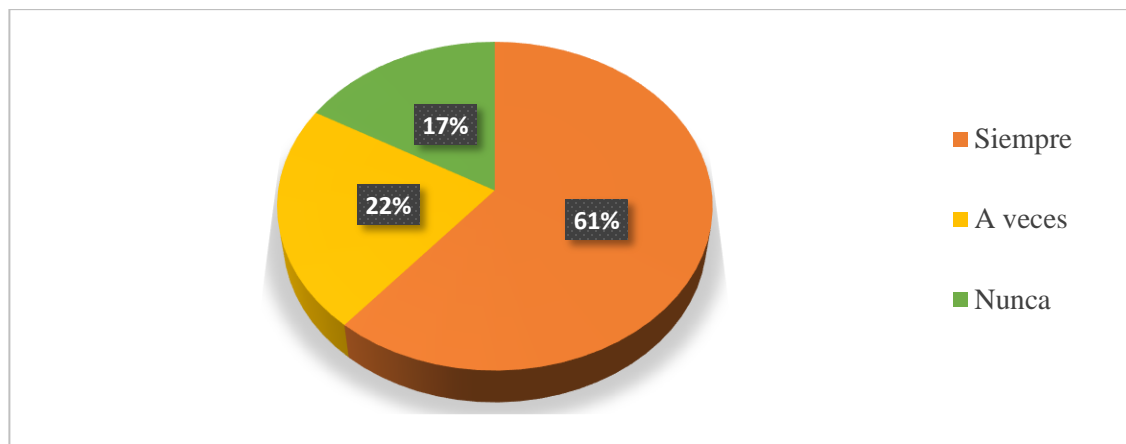
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 8 | Siempre | 11 | 61% |
| | A veces | 4 | 22% |
| | Nunca | 3 | 17% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 8.

Empleo de material de apoyo en la realización de juegos didácticos



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

De la aplicación de esta pregunta se obtuvo que el 61% aseguran que el docente siempre utiliza materiales de apoyo al momento de realizar algún tipo de juego dentro del aula, por otro lado, el 22% de la población sólo en ocasiones ha visualizado que el docente utilice tales materiales, mientras que el 17% menciona que nunca los emplea.

Pregunta 9: ¿Conoces los beneficios que produce la realización del juego dentro de tu crecimiento y etapa estudiantil?

Tabla 12.

Beneficios del juego dentro del crecimiento y etapa estudiantil

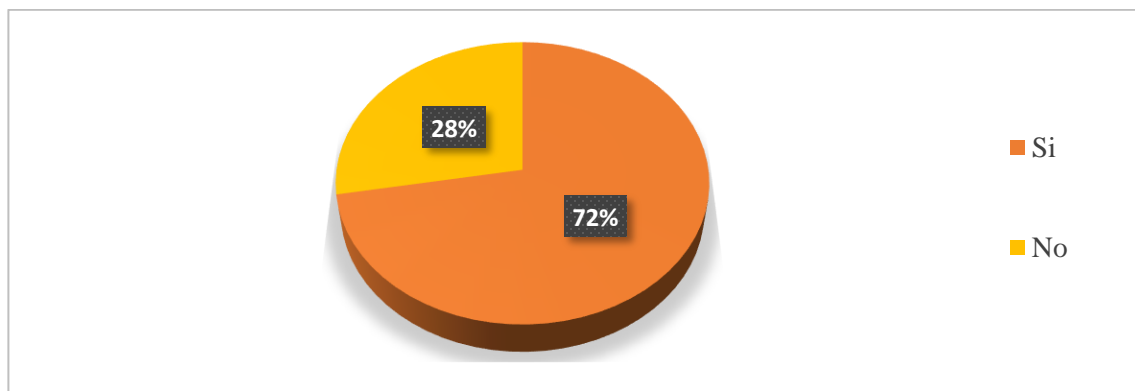
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 9 | Si | 13 | 72% |
| | No | 5 | 28% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 9.

Beneficios del juego dentro del crecimiento y etapa estudiantil



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

Del 100% de la población el 72% tiene conocimiento de los beneficios que produce el juego en el transcurso de su crecimiento y en su etapa estudiantil, mientras que el 28% de la población no conoce tales beneficios lo que puede ser un poco desventajoso ya que, dichos estudiantes no estarían al tanto de lo importante que es realizar los distintos juegos didácticos en horas clases o fuera de ellas.

Pregunta 10: ¿Con que frecuencia el profesor envía a realizar los juegos didácticos como un refuerzo en casa?

Tabla 13.

Los juegos didácticos como refuerzo en casa

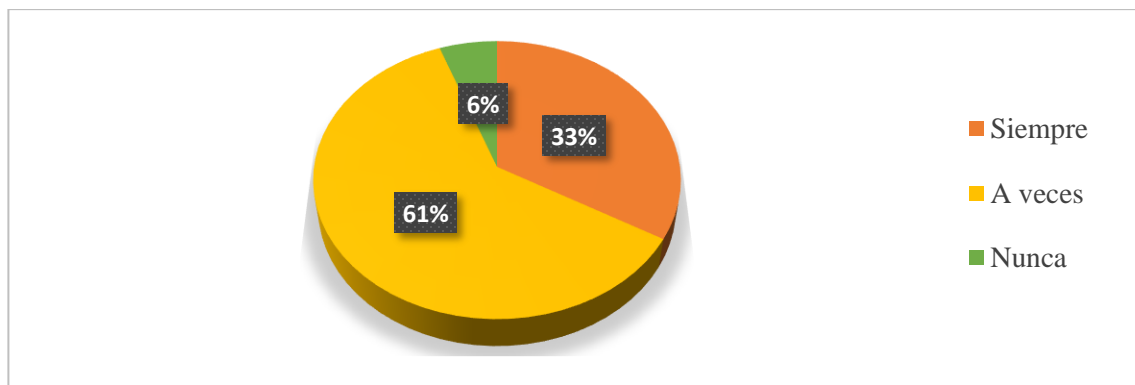
| PREGUNTA | INDICADORES | FRECUENCIA | % |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| 10 | Siempre | 6 | 33% |
| | A veces | 11 | 61% |
| | Nunca | 1 | 6% |
| TOTAL | | 18 | 100% |

Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Gráfico 10.

Los juegos didácticos como refuerzo en casa



Fuente: Estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

Elaborado por: María Guadalupe Suárez Ávila

Análisis e interpretación

El 33% declara que su docente siempre envía a realizar los distintos juegos didácticos como refuerzo en casa para que practiquen y aprendan cosas nuevas, por otro lado, el 61% especifica que su docente no los manda muy seguido como actividad para la casa y el 6% da a conocer que nunca lo hace.

Conclusión general de la encuesta dirigido a los estudiantes

La mayor parte de la población encuestada tiene una buena referencia de sus docentes con relación a la aplicación de los juegos didácticos en sus horas clases, aunque ellos no conozcan el término de forma específica tienen una vaga idea de lo significa, ya que, sus docentes no explican su función al momento de emplearlo, sólo lo utilizan como apoyo para los temas que están brindando.

La utilización de juegos didácticos es una buena estrategia para la enseñanza de los estudiantes debido a los distintos tipos de juegos que existe para que se puedan aplicar, la mayoría de ellos son activos para que los chicos trabajen en equipo y se diviertan, también existen juegos de relajación que ayudan a los estudiantes que presentan hiperactividad para que puedan calmarse y concentrarse en lo que explica el docente, asimismo, existen juegos de palabras, memorísticos, reflexivos, entre otros, que son fundamentales para que los estudiantes desarrollen habilidades, destrezas y aprendan los contenidos de las clases con más facilidad.

Análisis de las preguntas realizadas en la entrevista

1. ¿Qué entiende usted por Trastorno por déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)?

Rpta.: Es un trastorno de comportamiento que es producido muchas veces por factores externos o internos del ambiente familiar y en ocasiones escolar. Este viene de la mano con la falta de atención en clases dado que ellos captan muy rápido la información y les aburre seguir prestando atención.

Análisis: El TDAH es una perturbación neurológica que aparece debido a los componentes familiares, sociales o escolares. A medida que surge evolucionan otros factores como la inatención, la hiperactividad, la conducta, entre otras, a pesar de eso algunos niños son muy buenos en clases por eso la mayoría de veces les cuesta concentrarse en lo que les parece fácil.

2. Conoce usted ¿Cuál es la importancia de utilizar juegos didácticos dentro del ámbito educativo?

Rpta.: La importancia sería de buscar en el estudiante el interés por la clase, que sienta el interés de ir a la institución y no obligarlo, por ejemplo, cuando el niño presenta Trastorno de Aprendizaje e Hiperactividad y al no entender o desconocer este tipo de dificultad se hace difícil trabajar con ellos, por eso es esencial que los juegos ayuden a este tipo de estudiantes dentro de su proceso de enseñanza y que a su vez no se sienta apartado o excluido de algunas actividades.

Análisis: Los juegos didácticos son esenciales para fomentar el aprendizaje en todos los estudiantes y más para aquellos que presentan hiperactividad, ya que, esta clase de niños necesitan mantenerse activos para bajar un poco su adrenalina, también necesitan mantenerse concentrados por lo que es importante que el docente busque e investigue actividades que le permitan a estos infantes prestar atención a las clases; del mismo modo es fundamental que se incluyan juegos donde se trabaje en equipo para que todos se sientan incluidos en las actividades y no apartados de los demás miembros.

3. ¿Tiene conocimiento de cuáles son los beneficios que poseen los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes relacionado a las áreas del desarrollo infantil?

Rpta.: Mediante los juegos los estudiantes tienen una mayor concentración en sus horas clases, poseen una mayor percepción, mejoran su motricidad fina y gruesa, pueden expresarse de mejor manera, son más colaborativos y logran desempeñar roles acordes a su edad para que no se sientan excluidos por sus demás compañeros, también les ayuda a reforzar los conocimientos

Análisis: Cuando se emplean juegos didácticos en las horas clases provocan en el estudiante grandes cambios dentro su crecimiento, logrando que ellos fomenten todas sus destrezas y habilidades, tales como, una mayor concentración, atención, razonamiento lógico, reflexivo, mejoran su percepción, se vuelven más colaborativos, tienen un buen manejo del trabajo en equipo, entre otros.

4. ¿Considera que es complicado trabajar con estudiantes que posean este tipo de trastorno? ¿Por qué?

Rpta.: No es fácil, ni complicado, por eso, lo primero que hay que hacer es detectar el caso y el grado de dificultad que posee, además de identificar el dominio que uno tiene como docente para trabajar con ellos. Por eso, hay que establecer que el papel de docente es primordial y no dejarse agobiar por los casos que se presenten, hay que saber escuchar a dichos estudiantes, que es lo que quieren lograr, cuáles son sus objetivos y también hacerles entender que es lo que el docente quiere obtener de ellos a través de trabajos significativos para ellos.

Análisis: El trabajar con niños que presenten trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad no es un trabajo fácil, pero eso no significa que también vaya a ser complicado; si el docente se encuentra capacitado o tiene dominio para trabajar con dichos estudiantes se forja una meta con ellos, les presenta un compromiso donde estén plasmados sus objetivos que el niños desea alcanzar y los que el docente desea cumplir al terminar el ciclo escolar, de esa manera él puede trabajar y emplear estrategias y recursos que ayuden al infante a adquirir los conocimientos necesarios para su edad.

5. ¿Qué estrategias utiliza usted para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más factible?

Rpta.: Primero se presentaría el objetivo de la clase, el valor que se quiere alcanzar para que el grupo acoja al estudiante y no viceversa, también hay que trabajar en valores y hacer un compromiso con los estudiantes para cumplir con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para los niños que son hiperactivos o que presentan alguna dificultad se los coloca en la parte central de salón o cerca del docente donde se los tenga bien observados.

Análisis: Para tener buen proceso de enseñanza-aprendizaje en el curso el docente debe planificar de manera innovadora su clase y al momento de ejecutarla lo primero que se expone son los objetivos de la temática para que el niño se vaya sumergiéndose en el tema; por otro lado, hay que crear un compromiso con todos los estudiantes donde se especifique los criterios que deben alcanzar y las responsabilidades que tienen que cumplir, del mismo modo, se tiene que organizar el salón de clases y modificarlo acorde a las necesidades que presentan los infantes.

6. ¿Cuál es su nivel de conocimiento con respecto a la utilización de los juegos didácticos que se pueden utilizar para los niños con TDAH?

Rpta.: Hablando del nivel de conocimiento, jamás se deja de aprender porque la ciencia va aumentando y siempre el docente tiene que ir aprendiendo día a día, el nivel no puede ser superior sino normal y cada vez que se presenten cualquier tipo de dificultad en la escuela hay que saber investigar para empoderarse de lo que uno vaya a dar, pero eso sí, siempre trabajando en conjunto con el DECE que tienen todos los centros educativos, ya que ellos son una fuente de apoyo.

Análisis: El nivel de conocimiento respecto al empleo de los juegos didácticos siempre varía, ya que, el docente nunca deja de aprender cosas nuevas día a día mediante sus investigaciones o capacitaciones, aunque ese nivel si debe ser superior al de los estudiantes, debido a que él es el encargado de brindar una educación de calidad y calidez.

7. ¿Qué tipos de juegos usted emplea a niños con TDAH?

Rpta.: Hay un sinnúmero de herramientas para trabajar con estos niños y más en la actualidad con esta virtualidad, por ejemplo, si ellos están aprendiendo matemáticas y no pueden trabajar con algún tipo de herramienta tecnológica, se aplicaría el juego de “Simón Dice” donde utilizarían lo que hay en casa como lentejas, piedras, cuencas, fideos, entre otros, con tal de sumar la cantidad que vayan a multiplicar. También se pueden utilizar rompecabezas, Quizizz, Educaplay, GeoGebra, etc.

Análisis: En la modalidad presencial se pueden utilizar un sinnúmero de actividades divertidas que ayudan a que el estudiante aprenda y trabaje en equipo. En la modalidad virtual, es un poco más complejo, ya que, para realizar alguna actividad es necesario que los chicos conozcan cómo se trabajan ciertas herramientas tecnológicas, tales como, Quizizz, Educaplay, GeoGebra, entre otros, pero que sean llamativas y entretenidas para los chicos que presentan TDAH, debido a que, se pueden sentir aburridos y dejarían de prestar atención a sus clases.

8. ¿Conoce si el Ministerio de Educación ha empleado proyectos o capacitaciones para trabajar con niños con TDAH?

Rpta.: Específicamente existen espacios para tratar con estos asuntos como la UDAI que es un departamento del Ministerio de Educación que sirve para trabajar con los diferentes tipos de casos de necesidades educativas ya sean estos transitorias como permanentes. También hacen seminarios año a año tanto para el DECE como para los profesores para saber que estrategias utilizar dentro y fuera de la institución con dichos niños, ya que ningún docente esta excepto de trabajar con estudiantes que presente alguna dificultad

Análisis: El Ministerio de Educación siempre se encuentra pendiente de los problemas que hay en el ambiente escolar, ya que así ellos pueden buscar la mejora para aquellas deficiencias y lograr un ambiente ameno e innovador para los estudiantes. De forma general existen seminarios anuales donde se traban con los docentes y el DECE brindándoles metodologías para aplicar en el curso, además de cómo manejar la situación si existen niños que tienen alguna necesidad educativa.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los juegos didácticos como una estrategia de enseñanza tienen una significativa aportación en la educación de los estudiantes que presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, ya que, sirve de ayuda para fomentar el crecimiento cognitivo, comunicativo, social y afectivo, además logra despertar en cada uno de ellos habilidades creativas que les facilita estar más concentrados en sus clases y en la realización de sus tareas.

1. En la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno el docente de quinto grado empleó distintos tipos de juegos didácticos durante la ejecución de sus clases. De manera presencial y virtual se puede aplicar el juego Simón Dice que necesita la utilización de materiales del entorno del niño, también está el ahorcado, veo veo, la canción del cuerpo, estatuas y la sopa de letras, alguna de las actividades se las manda como refuerzo en casa para que interactúen con la familia. Del mismo modo, se usan juegos que están netamente relacionados con las herramientas tecnológicas como Quizizz, Educaplay, GeoGebra, etc., hay que tomar en cuenta que en esta clase de juegos se busca que sean interactivos, ya que, los chicos que presentan TDAH suelen aburrirse muy rápido y dejan de estar conectados con la clase.
2. Los juegos didácticos son muy importantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con TDAH, dado que estos ayudan a que los infantes estén tranquilizados, se centren en las clases y se sientan cómodos en su espacio de estudio. Existen juegos que son activos, es decir, que requieren de poca o mucha actividad física lo que es fundamental con esta clase de niños, porque con

el movimiento del cuerpo ellos logran bajar un poco su adrenalina y consiguen estarse quietos en el mismo lugar dando paso a que el docente pueda brindar su clase sin ninguna interrupción. Asimismo, existen juegos de relajación que se los puede emplear en los niños que además de tener hiperactividad no pueden controlar su conducta o emociones, de esa forma ellos lograrían tener un espacio ameno donde puedan reflexionar y estar más serenos.

3. El empleo de los juegos didácticos por los docentes es muy ventajoso dentro de la enseñanza de los estudiantes con TDAH, dado que promueven el mejoramiento de todas las áreas de su desarrollo infantil y estudiantil. A pesar de estar en una modalidad virtual, los profesores buscan acoplarse al nuevo sistema y tratan de manejar estrategias que sean fáciles y útiles de trabajar con los alumnos, aunque, existen casos donde el juego no cumple con los objetivos del docente porque no logran que los estudiantes que presentan este tipo de dificultad se concentren o realicen las actividades que se les asigna generando en él o ellos un retraso en la adquisición de contenidos impartidos por el docente.

Recomendaciones

1. Dar continuidad a la utilización de juegos didácticos dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje en cualquier subnivel donde se evidencie estudiantes que presenten TDAH para que la adquisición de conocimientos sea de manera más fluida y práctica generando así que se interesen por querer aprender. A su vez, hay que tener presente el objetivo que tiene el juego con relación a los estudiantes, ya que este varía de acuerdo a la necesidad educativa o el subnivel en el que se cursa.
2. Fomentar y promover la práctica de juegos innovadores donde el docente busque y aplique aquellos que sean beneficiosos y llamativos para los estudiantes con TDAH, en el cual estos también involucren su actividad física y su capacidad intelectual como, por ejemplo: el globo, el semáforo, la canción del cuerpo, la ruleta, etc.
3. Realizar capacitaciones docentes por parte de la institución o el MINEDUC relacionado a la utilización de herramientas tecnológicas donde se puedan realizar juegos didácticos que sean fáciles y útiles para trabajar con estudiantes que presenten TDAH, también que los docentes enseñen a sus estudiantes el manejo de dichas herramientas para que no existan inconformidades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R., & Amaro, G. Y. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial del Jardín de Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica-Perú]. Archivo digital. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1567/T.A.AGUILAR%20MACHACUAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade Carrión, A. B., & Gadñay Simanca, C. A. (2016). *El trastorno por déficit de atención con hiperactividad en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de ocho años* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala]. UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/8160>
- Calleja-Pérez, B., Párraga, J. L., Albert, J., López-Martín, S., Jiménez, A., Fernández-Perrone, A. L., Fernández-Mayoralas, D. M., Tirado, P., Suárez-Guinea, R., López-Arribas, S., & Fernández-Jaén, A. (2019). TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN/HIPERACTIVIDAD. HÁBITOS DE ESTUDIO. *Universidad Europea, 79 (Supl. I), 57–61*.
- Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. trAndes Serie de Material Docente - Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región Andina. <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/22407>
- Costa Frias, C. A. (2015). *Estrategias de intervención adoptadas por los profesores en niños del 1º Ciclo de la Enseñanza Básica con Perturbación por Déficit de Atención e Hiperactividad (PDAH)* [Tesis de doctorado. Universidad de Salamanca (USAL) de España]. GREDOS. <http://hdl.handle.net/10366/129417>
- Espinosa, C., & Gregorio, M. (2018). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Publicaciones Didácticas, 71–79*. <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/095018>

- Esteban Nieto, N. (2018). TIPOS DE INVESTIGACIÓN. *Universidad Santo Domingo de Guzmán*, 1–4. <http://resultados.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*, 41–51. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6786>
- Gómez Caicedo, K. M., & Coloma Cortéz, D. C. (2017). *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO COGNITIVO* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26395>
- Gusmán Gusmán, M., García Santana, M., & García Arauz, L. (2019). *El juego como estrategia metodológica para docentes que atienden niñas y niños con trastorno de Déficit Atencional e Hiperactividad en el centro Educativo Hogar Escuela Ciudad Darío en el I semestre 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. Archivo digital. <https://repositorio.unan.edu.ni/11645/1/20170.pdf>
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural*. (2011, 30 de marzo). Presidencia de la República del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). *GUÍA DE TRABAJO ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LA EDUCACIÓN ESPECIAL E INCLUSIVA*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-adaptaciones-curriculares-para-educacion-inclusiva.pdf>

- Muñoz Parapi, C. L. (2016). *“Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños de 8 a 9 años”* [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Archivo digital.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12864/1/UPS-CT006712.pdf>
- Reglamento General de la LOEI. (2015, 25 de noviembre). CODIFICACION: Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/CODIFICACION-REGLAMENTO-GENERAL-LOEI.pdf>
- Robles Medina, V. I. (2019). *“El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia”* [Tesis de maestría. Universidad Especializada de las Américas, Panamá]. RIUDELAS.
<http://repositorio2.udelas.ac.pa/handle/123456789/201>
- Sánchez Blum, S. A. (2018). *“IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS ADAPTATIVAS APLICADAS EN ESTUDIANTES CON TDAH PARA CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO”* [Tesis de maestría. Universidad Nacional de Educación de Azogues]. Repositorio Digital de la UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/970>

ANEXOS

ANEXO A. Encuesta para estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa Carrera Sánchez Bruno

OBJETIVO: Recolectar información con relación al uso de los juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje como ayuda para los niños que presentan déficit de atención e hiperactividad del quinto grado de la Unidad Educativa “Carrera Sánchez Bruno”.

Responda las siguientes preguntas, marcando las opciones que se presentan para cada ítem de acuerdo con sus horas clases.

1. ¿Conoces qué son los juegos didácticos?

Si

No

2. ¿De los siguientes juegos didácticos seleccione cuales conoce o ha realizado en las horas clases?

La canción del cuerpo “Cabeza, hombro, rodilla y pie”

La ruleta

Puzzles (letras e imágenes)

El ahorcado

Como un globo

El semáforo

Otros:

3. ¿A través de los juegos didácticos, logras mantener tu concentración en las horas clases?

Siempre

A veces

Nunca

4. ¿Cuándo realizas una actividad dinámica te sientes motivado a seguir aprendiendo nuevos temas académicos?

Siempre

A veces

Nunca

5. ¿Consideras que los juegos didácticos pueden mejorar la manera en la que recibes los contenidos de las asignaturas?

Siempre

A veces

Nunca

ANEXO A. (cont.)

6. ¿Con que frecuencia el profesor realiza juegos didácticos en la hora clase?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Los juegos didácticos que desarrolla el profesor están relacionado a los temas de clases?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿El profesor utiliza materiales de apoyo al momento de ejecutar los juegos didácticos?

Siempre

A veces

Nunca

9. ¿Conoces los beneficios que produce la realización del juego dentro de tu crecimiento y etapa estudiantil?

Si

No

10. ¿Con que frecuencia el profesor envía a realizar los juegos didácticos como un refuerzo en casa?

Siempre

A veces

Nunca

**ANEXO B. Entrevista para la docente de quinto grado de la Unidad Educativa
Carrera Sánchez Bruno**

OBJETIVO: Recolectar información relacionado a la contribución de los juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje en los niños que presentan déficit de atención e hiperactividad, dado que mediante su experiencia se permitirá evidenciar el manejo de esta estrategia dentro del curso y su importancia para la enseñanza.

Responda cada una de las preguntas con la mayor sinceridad del caso.

- 1) ¿Qué entiende usted por Trastorno por déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)?
- 2) Conoce usted ¿Cuál es la importancia de utilizar juegos didácticos dentro del ámbito educativo?
- 3) ¿Tiene conocimiento de cuáles son los beneficios que poseen los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes relacionado a las áreas del desarrollo infantil?
- 4) ¿Considera que es complicado trabajar con estudiantes que posean este tipo de trastorno? ¿Por qué?
- 5) ¿Qué estrategias utiliza usted para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más factible?
- 6) ¿Cuál es su nivel de conocimiento con respecto a la utilización de los juegos didácticos que se pueden utilizar para los niños con TDAH?
- 7) ¿Qué tipos de juegos usted emplea a niños con TDAH?
- 8) ¿Conoce si el Ministerio de Educación ha empleado proyectos o capacitaciones para trabajar con niños con TDAH?

ANEXO C. Guía de observación

CURSO: Quinto grado de Educación General Básica

FECHA:

OBJETIVO: Recolectar información a través de la observación de una clase para evidenciar la contribución de los juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje en los niños que presentan déficit de atención e hiperactividad.

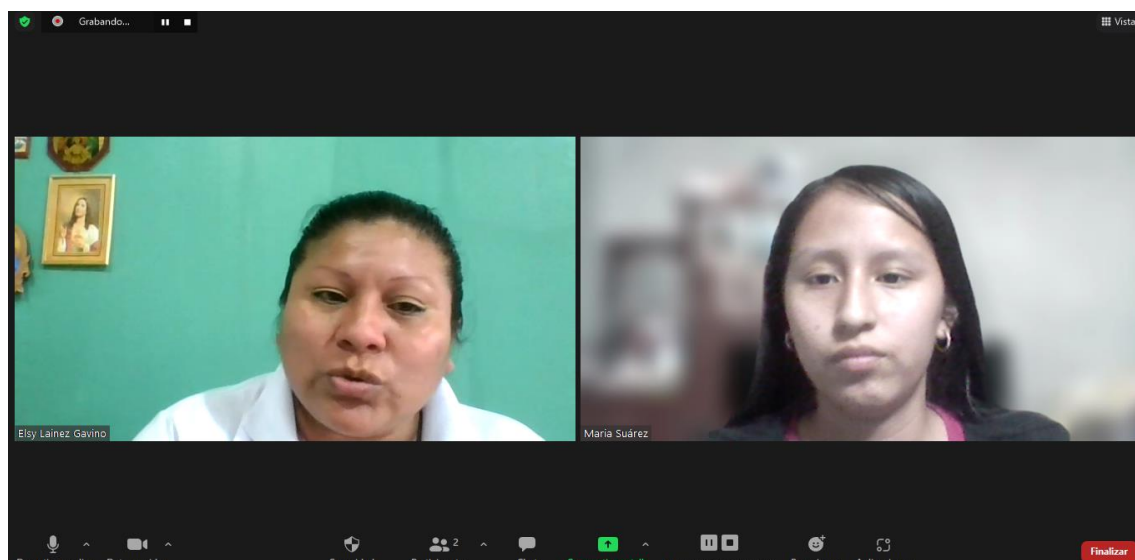
La Guía de observación se regirá hacia la siguiente escala: 5(excelente), 4(muy bueno), 3(bueno), 2(regular) y 1(malo).

| CRITERIOS A EVALUAR | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------------|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| INICIO DE LA CLASE | | | | | | |
| 1 | Ambiente con el que se realiza la introducción de la clase | | | | | |
| 2 | Realización de una dinámica motivadora como introducción | | | | | |
| 3 | Interés de los estudiantes por la clase o actividad | | | | | |
| DESARROLLO DE CLASE | | | | | | |
| 1 | El tema a tratar es claro y se relaciona con las experiencias de los niños | | | | | |
| 2 | El contenido es adecuado para el nivel de conocimiento de los estudiantes (quinto grado) | | | | | |
| 3 | Las estrategias utilizadas resultan llamativas y atractivas para los estudiantes | | | | | |
| 4 | Los recursos son adecuados y tienen relación con la temática de la clase | | | | | |
| 5 | El docente se preocupa por adaptar los contenidos al contexto del niño | | | | | |
| 6 | El profesor se encuentra atento a los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje | | | | | |
| 7 | El docente tiene dominio de las estrategias, recursos y material didáctico a utilizar. | | | | | |
| 8 | Las actividades que se realizan promueven las áreas del desarrollo infantil | | | | | |
| 9 | Los estudiantes trabajan de manera organizada y productiva | | | | | |
| 10 | Se emplean actividades que ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños | | | | | |

ANEXO C. (cont.)

| | | | | | | |
|---------------------------|--|--|--|--|--|--|
| 11 | El profesor estimula la participación de todos los estudiantes y respeta sus opiniones | | | | | |
| 12 | Existe una buena relación entre docente-alumno | | | | | |
| CIERRE DE LA CLASE | | | | | | |
| 4 | El docente realizó una actividad motivadora | | | | | |
| 5 | El docente realizó recomendaciones y ultimó detalles de las actividades | | | | | |
| 6 | El proceso de enseñanza-aprendizaje se llevó de manera correcta | | | | | |
| Otros criterios: | | | | | | |

ANEXO D. Entrevista con la docente



ANEXO G. Certificado antiplagio

La Libertad, 23 de septiembre 2021.

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutor del Proyecto de Investigación y Desarrollo “**JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB.**”, elaborado por la egresada Suárez Ávila María Guadalupe de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN BÁSICA** me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **URKUND**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **1%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



Leda. Liliana Baque Catuto, MSc.

C.I.:0926126905



Document Information

| | |
|--------------------------|---------------------------------------|
| Analyzed document | TESIS.docx (D113137831) |
| Submitted | 2021-09-22 00:01:00 |
| Submitted by | |
| Submitter email | maria.suarezavila@upse.edu.ec |
| Similarity | 1% |
| Analysis address | lbaquecatuto.upse@analysis.orkund.com |

Sources included in the report

W URL: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2598/1/60360_1.pdf
Fetched: 2020-12-08 17:16:13



2