



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la  
básica elemental de la escuela "La Providencia"**

**CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2022**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en  
niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia"**

**CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2022**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en  
niños en la básica elemental de la escuela “La Providencia”**

**CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE**

**MACHALA  
2022**

# LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INTERVENCIÓN EN LA HIPERACTIVIDAD DE LOS NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA "LA PROVIDENCIA"

*por Dayana Nicole - Josue Alexander Soto Alvarado - Coronel Cueva*

---

**Fecha de entrega:** 05-sep-2022 10:35a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1893122592

**Nombre del archivo:** TESIS\_CORONEL.docx (979.28K)

**Total de palabras:** 11482

**Total de caracteres:** 63623

# LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INTERVENCIÓN EN LA HIPERACTIVIDAD DE LOS NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA "LA PROVIDENCIA"

## INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[Submitted to Universidad Técnica de Machala](#)

Trabajo del estudiante

<1%

2

[orate.mine.nu](http://orate.mine.nu)

Fuente de Internet

<1%

3

[www.eumed.net](http://www.eumed.net)

Fuente de Internet

<1%

4

[medium.com](https://medium.com)

Fuente de Internet

<1%

5

[www.buenastareas.com](http://www.buenastareas.com)

Fuente de Internet

<1%

6

[ingringles.blogspot.com](http://ingringles.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1%

7

[repositorio.unan.edu.ni](http://repositorio.unan.edu.ni)

Fuente de Internet

<1%

8

[clubdelasmalasmadres.com](http://clubdelasmalasmadres.com)

Fuente de Internet

<1%

9	<a href="http://scielo.sld.cu">scielo.sld.cu</a> Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	<a href="http://revistas.udea.edu.co">revistas.udea.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.uco.edu.co">repositorio.uco.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://www.mindmeister.com">www.mindmeister.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://scielo.isciii.es">scielo.isciii.es</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://dialnet.unirioja.es">dialnet.unirioja.es</a> Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Camilo José Cela Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
20	<a href="http://psicopico.com">psicopico.com</a>	

Fuente de Internet

<1 %

21

[es.slideshare.net](https://es.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

22

Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina

Trabajo del estudiante

<1 %

23

[rraae.cedia.edu.ec](http://rraae.cedia.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

24

[www.mysciencework.com](http://www.mysciencework.com)

Fuente de Internet

<1 %

25

Submitted to UNILIBRE

Trabajo del estudiante

<1 %

26

[doku.pub](http://doku.pub)

Fuente de Internet

<1 %

27

[repositorio.uns.edu.pe](http://repositorio.uns.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

28

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Fuente de Internet

<1 %

29

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Fuente de Internet

<1 %

30

[revistaemasf.blogspot.com](http://revistaemasf.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

31

[search.scielo.org](http://search.scielo.org)

Fuente de Internet

<1%

---

**32** [www.unesco.org](http://www.unesco.org)  
Fuente de Internet

<1%

---

**33** [autismodiario.com](http://autismodiario.com)  
Fuente de Internet

<1%

---

**34** [repositorio.ug.edu.ec](http://repositorio.ug.edu.ec)  
Fuente de Internet

<1%

---

**35** [worldwidescience.org](http://worldwidescience.org)  
Fuente de Internet

<1%

---

**36** [www.medigraphic.com](http://www.medigraphic.com)  
Fuente de Internet

<1%

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado



## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

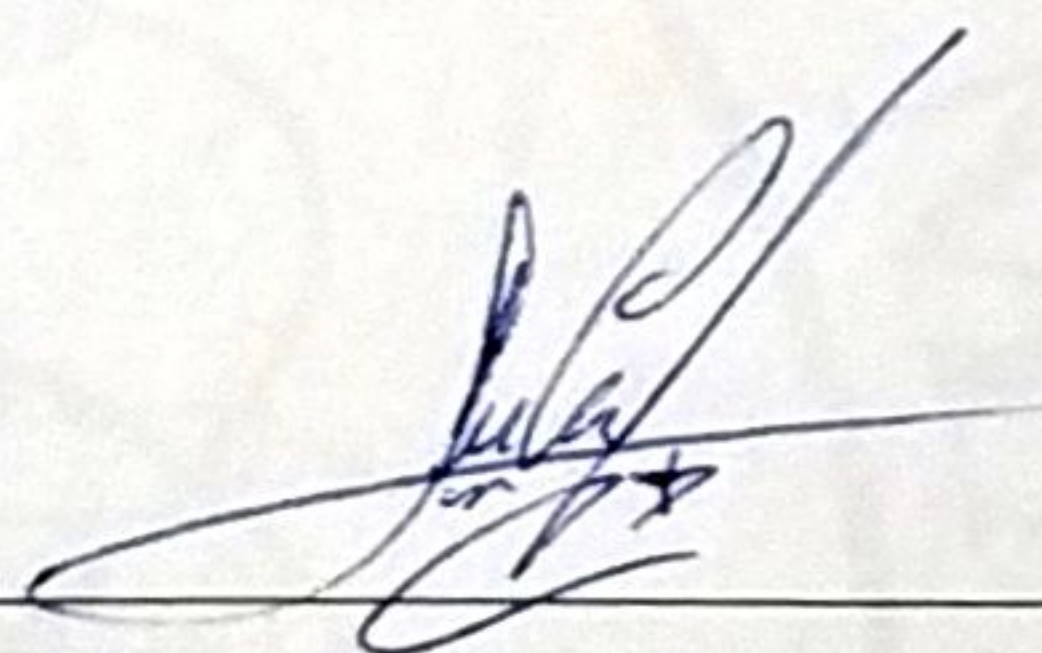
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

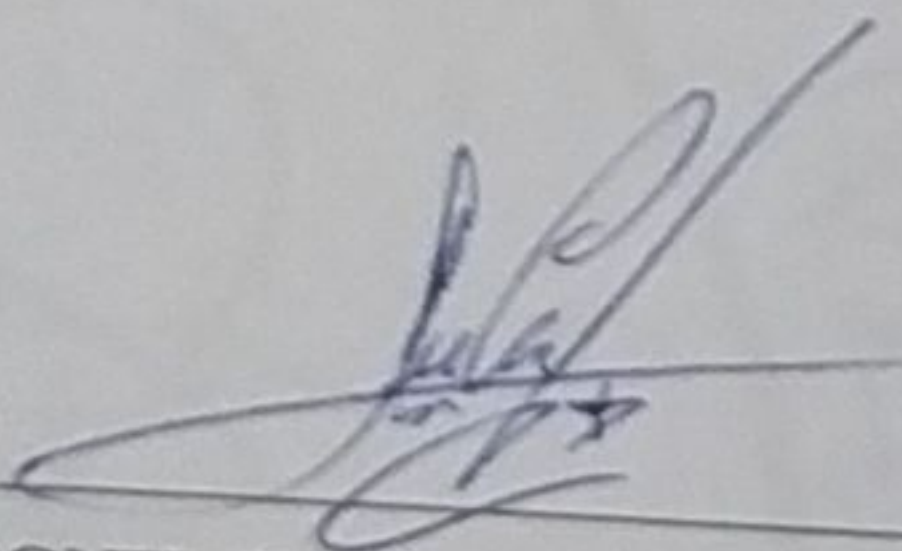
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

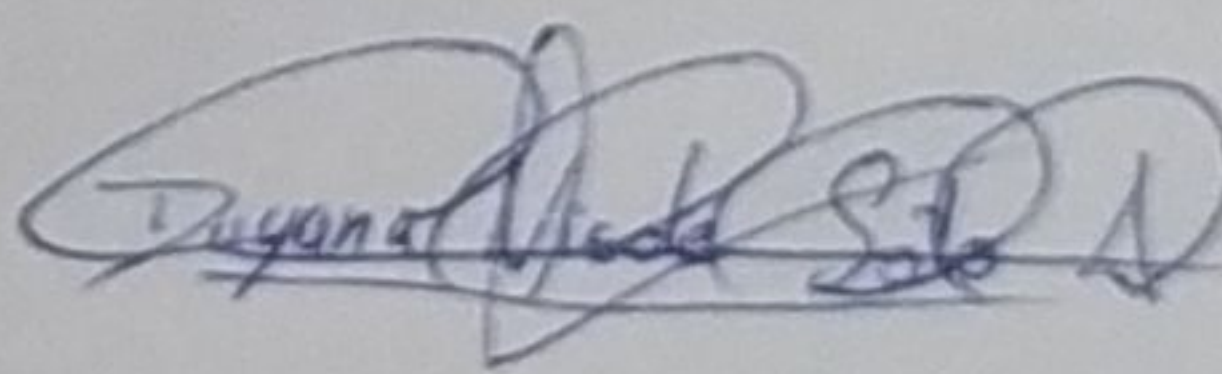
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

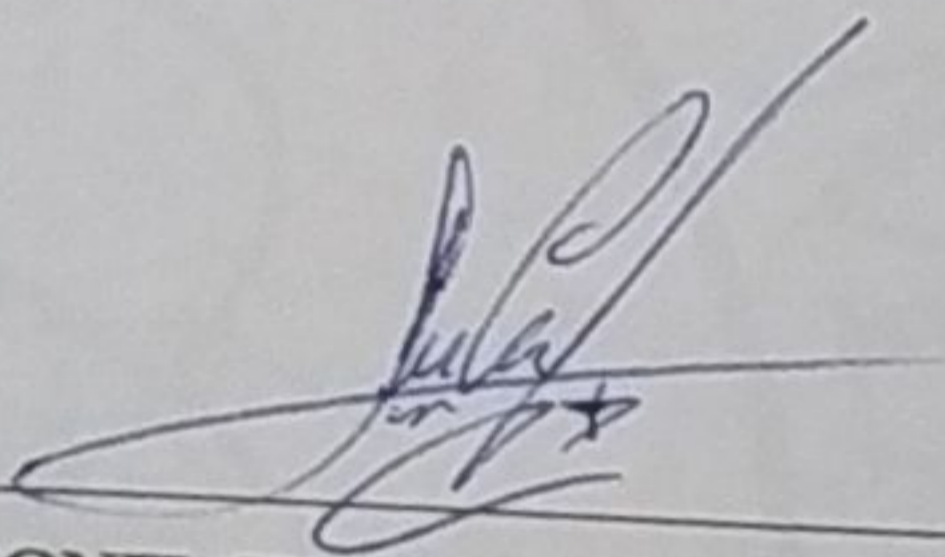
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

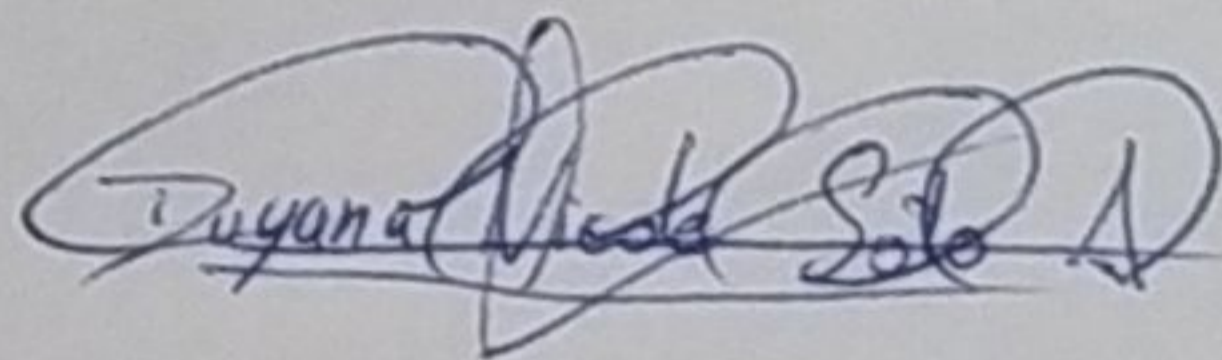
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

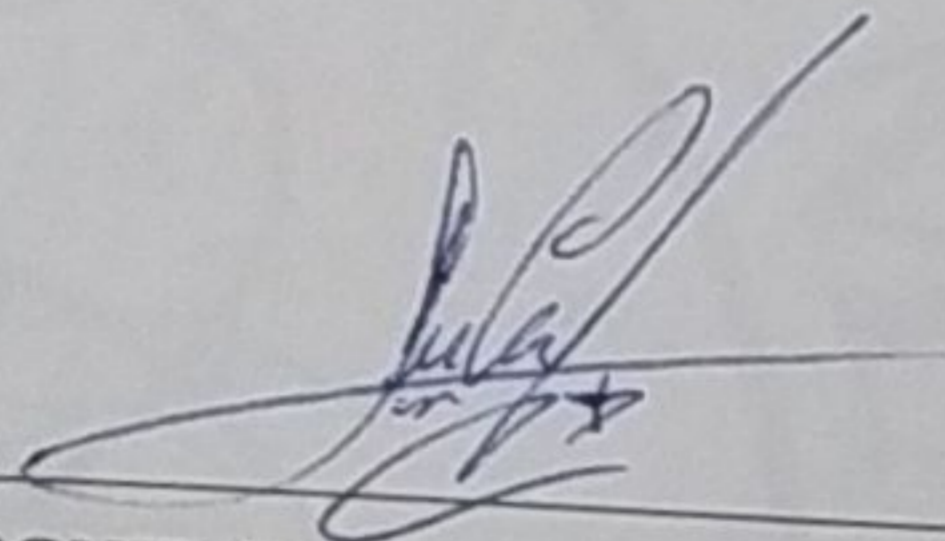
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

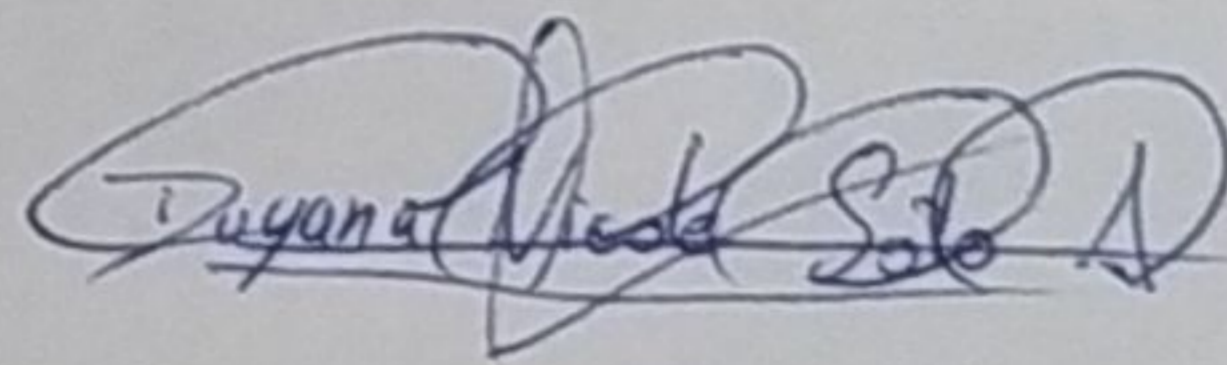
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

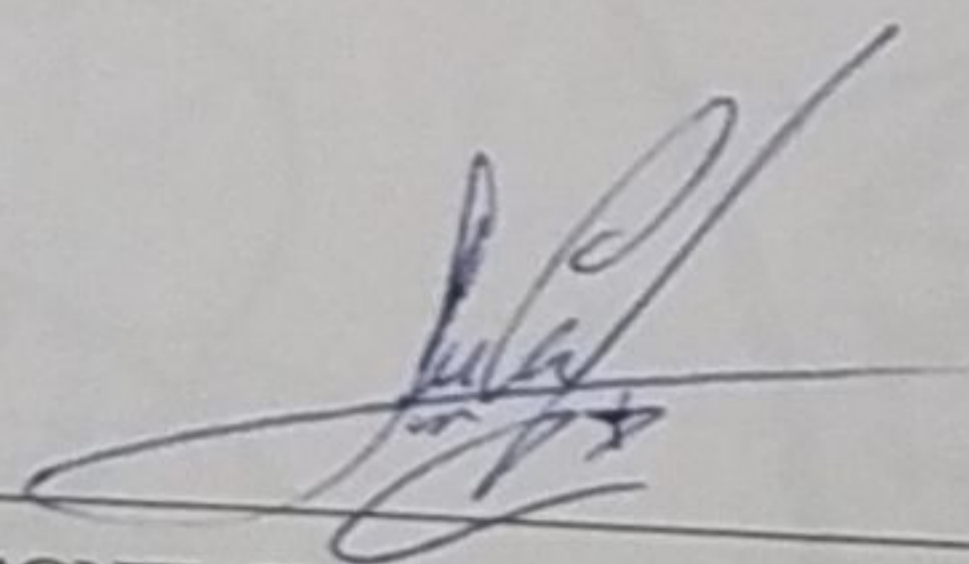
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

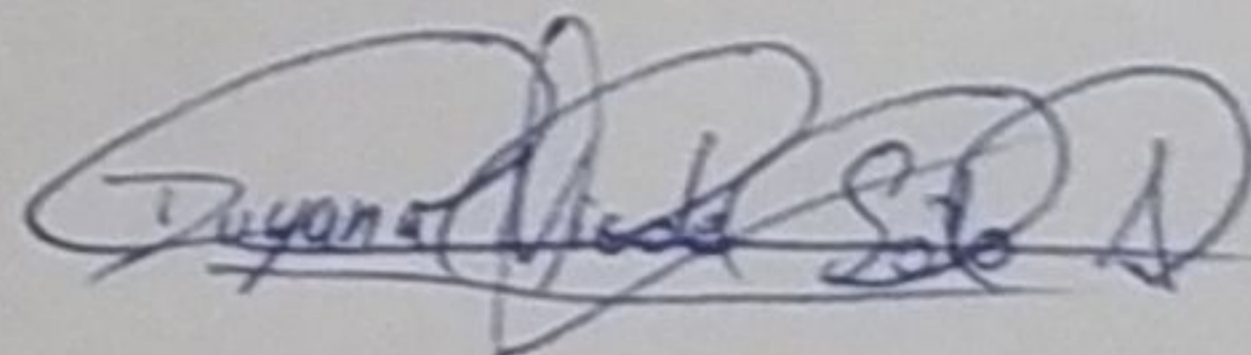
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

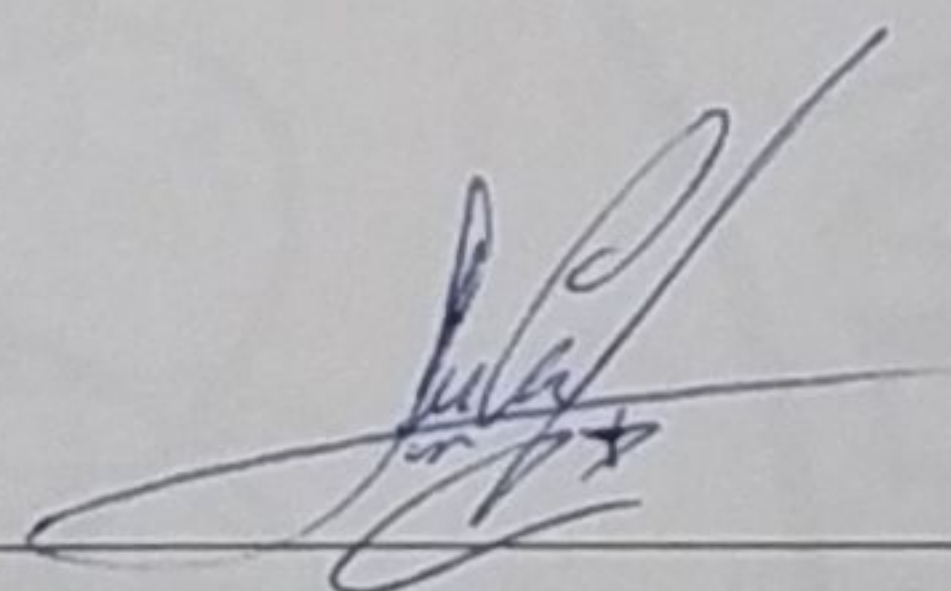
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

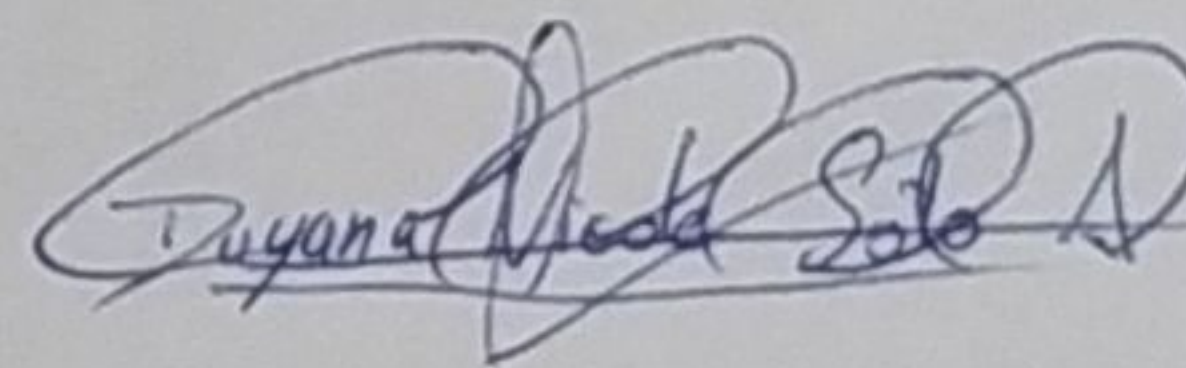
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

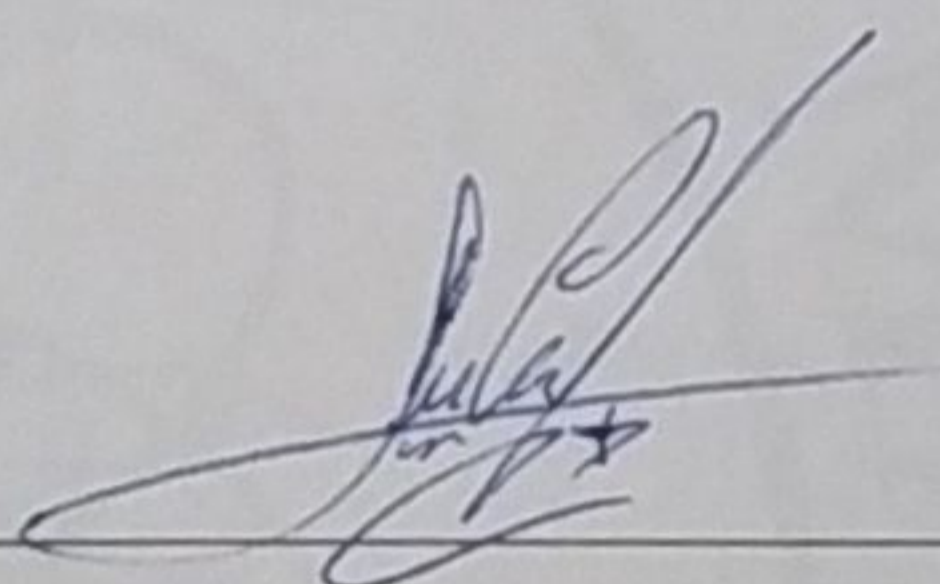
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

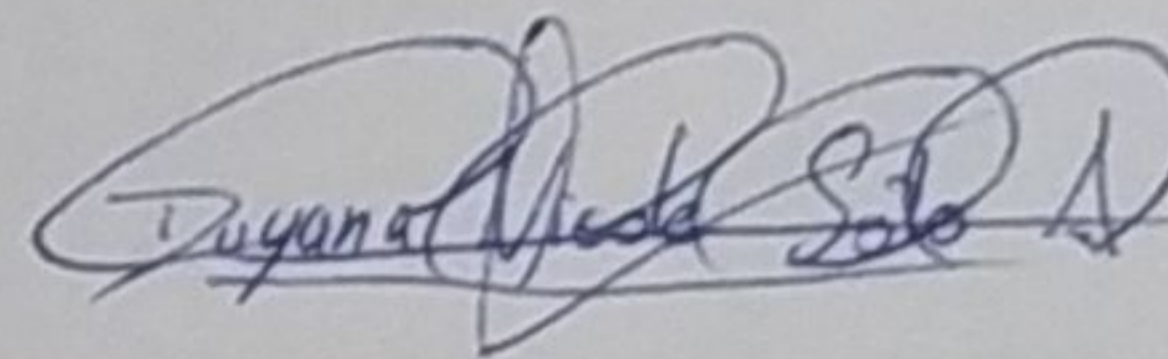
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

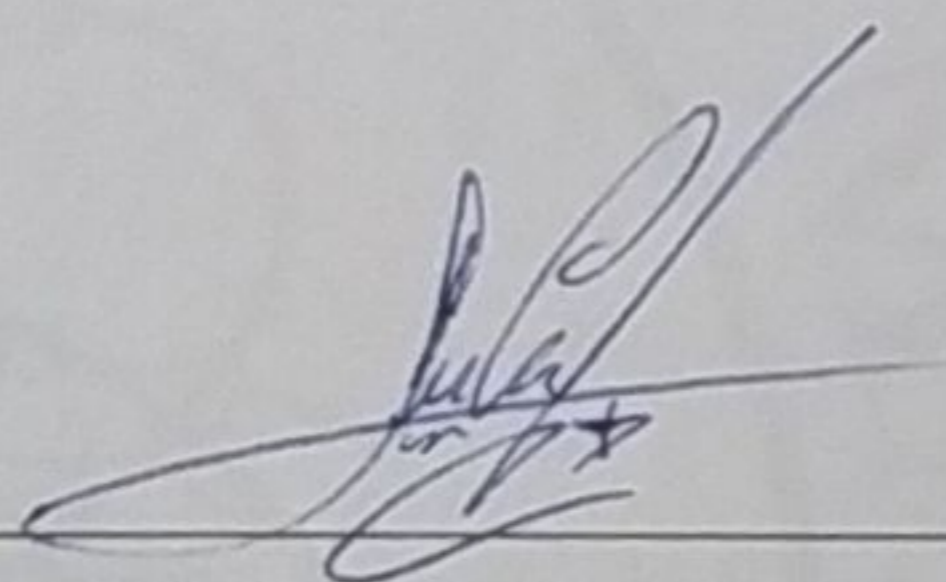
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

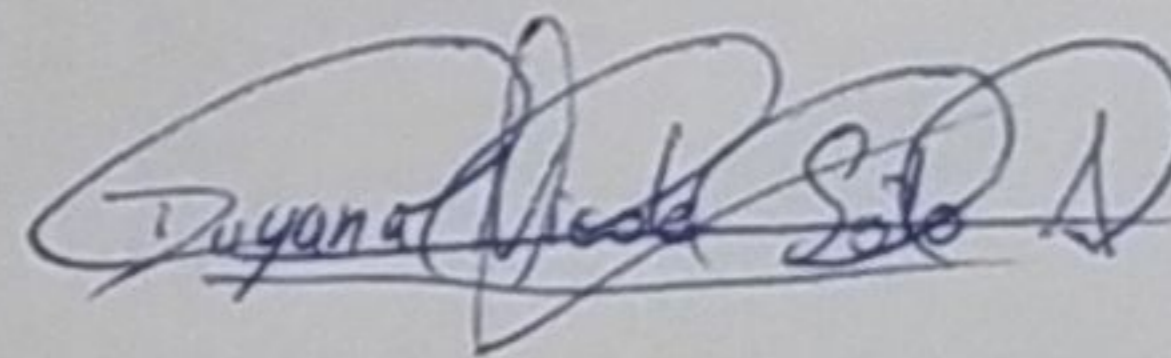
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051



## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

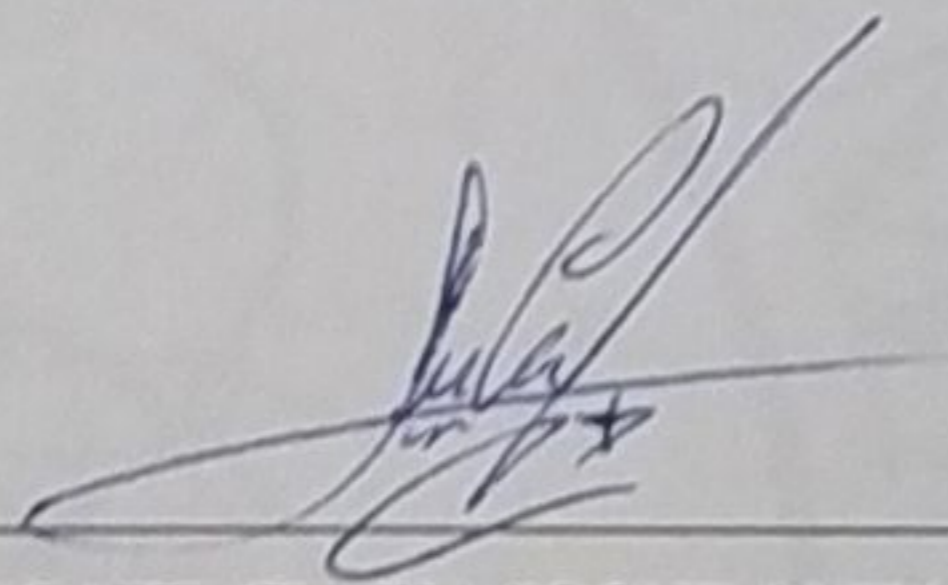
Los que suscriben, CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER y SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad en niños en la básica elemental de la escuela "La Providencia", otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

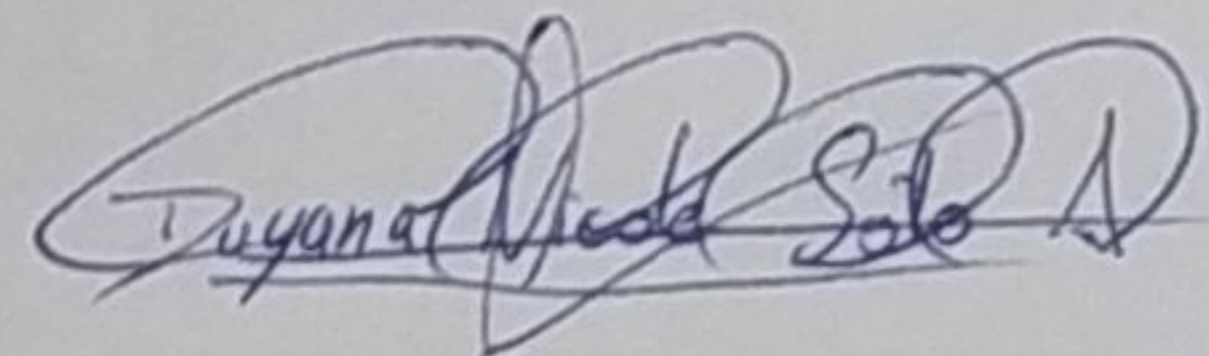
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CORONEL CUEVA JOSUE ALEXANDER

0705325892



SOTO ALVARADO DAYANA NICOLE

0705526051

## DEDICATORIA

Dedico con todo el corazón esta tesis a mi madre, pues sin ella nada de esto hubiera sido posible, de igual manera a mi padre por sus consejos disfrazados de regaños que supieron guiarme en el camino correcto, y por último al Olympus Scuad por enseñarme que con disciplina y unión todo es posible.

**Josué Coronel**

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mi Hija mi Amor más grande mi Motor, mi inspiración y la fuerza que me a dado atreves de su presencia y su cariño.

A nuestros hermanos por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

**Dayana Soto**

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a mis padres, por estar conmigo y a mi hermano por darme indirectamente la enseñanza de que alguien con trabajo duro, puede hacer lo que sea, a mis compañeros por su apoyo, a los docentes que han formado un papel imponte en mi etapa Universitaria.

**Josué Coronel**

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Gracias a nuestros padres: Marco Soto y Kerly Gardenia por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en nuestras expectativas, a mi bella Hija Valentina Arizaga por su amor incondicional, a mis hermanos Mateo, Carla, Matilda Soto, por la ayuda brinda en cada Etapa .

Agradecer a mis compañeros por la ayuda, el aliento y el compartir de cada uno de sus conocimientos y brindarme su ayuda incondicional.

**Dayana Soto**

## RESUMEN

### **LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INTERVENCIÓN EN LA HIPERACTIVIDAD DE LOS NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA "LA PROVIDENCIA"**

**Autores:**

Josué Coronel – Dayana Soto

**Tutor:**

Este trabajo tuvo como propósito analizar la Escasa aplicación de juegos recreativos para el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad, cuyo objetivo principal fue Analizar los juegos recreativos que contribuyan al desarrollo motor de los estudiantes con hiperactividad para proponer orientaciones a los docentes responsables de la asignatura Educación Física de básica elemental de la escuela “La Providencia”. Para recomendar orientaciones a los docentes responsables de la asignatura Educación Física de básica elemental de la escuela, la Providencia.

La recopilación de datos se fundamentó desde el enfoque Cualitativo, con el tipo e investigación descriptiva, analítica, logrando diagnosticar la realidad en el escenario de la investigación, en relación con los objetos de estudio. Los métodos de mayor incidencia que intervinieron en este trabajo fueron el analítico y sintético y otros que se integraron como complementarios que son: comparativo y bibliográfico, mismos que contribuyeron en el momento de obtener la información

para responder a los objetivos específicos, que estuvieron direccionados a contribuir al objetivo general, mismos que estuvieron orientados la revisión literaria, al trabajo de campo y la implementación de una propuesta metodológica a favor de la institución educativa que facilitó el acceso para concretar la investigación. La muestra considerada es a un docente que imparte la asignatura de Educación Física y a los estudiantes que pertenecen al sub nivel básico elemental; correspondiente a segundo, tercer y cuarto grado.

Los instrumentos que se utilizaron en esta investigación fueron la entrevista y guía de observación, relacionadas con los objetivos planteados, en el que se ubicó tres dimensiones: tipos de juegos recreativos, comportamiento de los estudiantes durante las clases de educación física y competencias del docente y en la lista de observación se añadió sus respectivos indicadores para facilitar la recolección de datos, para analizar e interpretar las respuestas y observaciones que se notó en clases.

Cuyos objetivos eran explicar los diferentes juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad y determinar los tipos de juegos recreativos que benefician al docente responsable de la asignatura de Educación Física para intervenir en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad durante las clases de educación física en la escuela la providencia.

El análisis de los resultados que se obtuvo fue que el docente necesita nutrirse de conocimiento, que debe incentivarse a investigar nuevos métodos de enseñanza como los juegos recreativos, para luego aplicarlos a las clases, interviniendo en las actividades de los niños con hiperactividad para desarrollar sus capacidades motrices. Lo que da respuesta al tercer objetivo que es Contribuir con orientaciones a los docentes responsables de la asignatura de educación física sobre los juegos

recreativos para el desarrollo motriz en niños con hiperactividad, como aporte para que el docente mejore sus competencias sobre los juegos recreativos; por otra parte, esta propuesta también está compuesta por cuatro dimensiones que están planteadas en el capítulo v, que son; técnica, económica, social y ambiental, demostrando la capacidad de cumplir con los objetivos de la propuesta determinando la viabilidad y capacidades materiales con los que cuentan las partes ejecutadas de la propuesta.

Palabras Clave: Juegos Recreativos, Hiperactividad, Docente, Estudiante, Básica Elemental, Estrategia.

## ABSTRACT

**THE RECREATIONAL GAMES AND THEIR INTERVENTION IN THE  
HYPERACTIVITY OF THE CHILDREN OF ELEMENTARY BASIC OF THE  
SCHOOL "LA PROVIDENCIA"**

**Autores:**

Josué Coronel – Dayana Soto

**Tutor:**

Lic. Montero Ordoñez Luis Felipe, Mgs.

The purpose of this work was to analyze the scarce application of recreational games for the motor development of students with hyperactivity, whose main objective was to analyze the recreational games that contribute to the motor development of students with hyperactivity to propose guidelines to the teachers responsible for the subject. Elementary Basic Physical Education at “La Providencia” school. To propose guidelines to the teachers responsible for the Physical Education subject of elementary school at La Providencia school.

The data collection was based on the Qualitative approach, with the type and analytical descriptive research, managing to diagnose the reality in the research scenario, in relation to the objects of study. The methods of greater incidence that intervened in this work were the analytical and

synthetic and others that were integrated as complementary that are: comparative and bibliographic, the same ones that contributed at the moment of obtaining the information to respond to the specific objectives, which were directed to contribute to the general objective, which were oriented to literary review, field work and the implementation of a methodological proposal in favor of the educational institution that facilitated access to carry out the research. The sample considered is a teacher who teaches the subject of Physical Education and the students who belong to the elementary sub-basic level; corresponding to second, third and fourth grade.

The instruments used in this research were the interview and observation guide, related to the stated objectives, in which three dimensions were located: types of recreational games, student behavior during physical education classes and teacher skills and Their respective indicators were added to the observation list to facilitate data collection, to analyze and interpret the responses and observations noted in class.

Whose objectives were to explain the different recreational games and their impact on the motor development of students with hyperactivity and to determine the types of recreational games that benefit the teacher responsible for the Physical Education subject to intervene in the motor development of students with hyperactivity during physical education classes at “La Providencia” school.

The analysis of the results obtained was that the teacher needs to nurture himself with knowledge, that he should be encouraged to investigate new teaching methods such as recreational games, and then apply them to classes, intervening in the activities of children with hyperactivity to develop their motor skills. Which responds to the third objective, which is to contribute with guidance to the teachers responsible for the physical education subject on recreational games for motor development in children with hyperactivity, as a contribution for the teacher to improve their skills



on recreational games; On the other hand, this proposal is also composed of four dimensions that are raised in chapter V, which are; technical, economic, social and environmental, demonstrating the ability to meet the objectives of the proposal by determining the feasibility and material capabilities of the executed parts of the proposal.

**Keywords:** Recreational Games, Hyperactivity, Teacher, Student, Basic Elementary, Strategy.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	1
AGRADECIMIENTO .....	2
RESUMEN .....	3
ABSTRACT.....	6
INTRODUCCIÓN .....	15
CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....	18
<b>1.1 Antecedentes de la investigación</b> .....	18
<b>1.2 Situación conflicto</b> .....	19
CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL .....	24
<b>2.1 Marco legal</b> .....	24
<i>2.1.1 Constitución de la República</i> .....	24
<i>2.1.2 Ley Orgánica de Educación intercultural</i> .....	24
<i>2.1.3 Ley del Deporte</i> .....	25
<b>2.2 Marco teórico</b> .....	26
<i>2.2.1 Teoría de Vygotsky</i> .....	26
<b>2.3 Marco conceptual</b> .....	27
<i>2.3.1 Los juegos recreativos</i> .....	27

	10
2.3.2 <i>Hiperactividad</i> .....	30
2.3.3 <i>Trastornos de la hiperactividad</i> .....	33
<b>CAPÍTULO III. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO</b> .....	<b>34</b>
<b>3.1 Enfoques Diagnósticos</b> .....	<b>34</b>
3.1.1 <i>Tipo de investigación</i> .....	34
3.1.2 <i>Diseño de investigación</i> .....	35
<b>3.2 Descripción del proceso diagnóstico</b> .....	<b>37</b>
<b>3.3 Recopilación de la información</b> .....	<b>39</b>
<b>3.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.</b> .....	<b>41</b>
3.4.1 <i>Fortalezas y debilidades</i> .....	48
<b>CAPÍTULO IV. PROPUESTA INTEGRADORA</b> .....	<b>52</b>
<b>4.1 Descripción de la propuesta</b> .....	<b>52</b>
<b>4.2 Componentes estructurales</b> .....	<b>52</b>
<b>CAPÍTULO V. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD</b> .....	<b>47</b>
<b>5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta</b> .....	<b>47</b>
<b>5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta</b> .....	<b>47</b>
<b>5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.</b> .....	<b>47</b>
<b>5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta</b> .....	<b>48</b>
<b>CAPÍTULO VI CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA</b> .....	<b>48</b>

	11
<b>6.1 Conclusiones .....</b>	<b>48</b>
<b>6.3 Limitaciones y prospectiva .....</b>	<b>51</b>
<i>6.3.1 Limitaciones.....</i>	51
<i>6.3.2 prospectiva.....</i>	51
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>52</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores</i>	34
<i>Tabla 1 Fortalezas y debilidades</i>	40
<i>Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo</i>	41
<i>Tabla 4. Indicadores de evaluación a partir de las actividades</i>	49

## INTRODUCCIÓN

Los Juegos Recreativos ayudan significativamente en el aprendizaje de los estudiantes que presentan Hiperactividad, les ayuda a mejorar las emociones y sentimientos; como también, a descubrir pensamientos positivos, que influyen en el mejoramiento de la atención y concentración durante el proceso didáctico.

Las instituciones educativas necesitan orientación para que los docentes logren reducir los conflictos pedagógicos frente a la realidad e individualidades de los niños para favorecer en ellos desarrollo igualitario en distintos ámbitos. En este marco es importante que se logre determinar qué tipos de juegos son adecuados para contribuir en el desarrollo integral de los infantes.

Para Yépez & A, (2017) La aplicación de los juegos recreativos son relevantes en el desarrollo psicomotor de los niños; puesto que, este tema contribuye en el mejoramiento de las clases para evitar actividades físicas rutinarias; además, permiten mantener la motivación y lo más importante intervenir en el desarrollo motor del niño.

El proyecto se desarrolló con el propósito de orientar a los docentes con metodologías adecuadas direccionadas a estudiantes con hiperactividad. El problema se enmarca en que los docentes necesitan actualizarse en metodologías para intervenir con los niños. Por ende, la estrategia que aportó para minimizar la debilidad presente en la institución educativa es la aplicación de actividades lúdicas como una propuesta didáctica que favorece al docente y a los estudiantes en el momento de poner en práctica estas capacitaciones docentes.

El desarrollo de este trabajo responde al conocimiento que se ha adquirido en las prácticas pre profesionales y la revisión sistemática sobre los temas planteados a los objetos de estudio de

esta investigación, cuyo análisis crítico y la motivación para implementar mejores estrategias permitió avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, logrando finalmente plantear una propuesta de orientación dirigida a docentes.

En cuanto a los antecedentes referenciales, se consideró una investigación de carácter internacional, que refleja un aporte investigativo; asimismo, se orientó los juegos recreativos y la influencia en la hiperactividad; como también, se tomó en cuenta un trabajo desarrollado a nivel nacional que tuvo como finalidad mitigar un problema cercano a lo que nuestra investigación refleja.

Este trabajo está compuesto de por seis capítulos, mismos que se explican a continuación: El primer capítulo expresa, que es lo que queremos dejar en claro, generar la atención en las problemáticas planteadas, desde las estrategias didácticas y el juego que fueron detalladas en el antecedente de la investigación, se da a conocer sobre un conocimiento escaso por parte del docente de Educación Física en la parte institucional donde no logran alcanzar un buen aprendizaje.

Al plantear el problema se hace mención que existe una escasa aplicación de juegos recreativos adecuados para niños con hiperactividad, lo cual podría generar falencias en lo que es el proceso de enseñanza aprendizaje, se intentará responder por qué existe esa escasa aplicación de los juego, recreativos, en el problema también mencionamos la desactualización docente en estas metodologías a aplicar y la influencia que genera el cambio de la modalidad de estudio en el ámbito educativo de la educación física. El problema a investigar se sitúa en la ciudad de Machala, en la escuela LA PROVIDENCIA en el subnivel de básica elemental, esta investigación se realiza en el periodo lectivo 2021 – 2022, está dirigido a docentes del área de cultura física.

El segundo capítulo se dirige a los marcos legales y conceptuales donde hace énfasis al proyecto investigativo, esto proporciona aportes adecuados para la investigación, en el que se

analiza y describe cada punto a tratar sobre el tema de investigación, el tercer capítulo contiene la metodología en el que encontramos los análisis de la entrevista y observación que se realizó en las clases de Educación Física.

En el cuarto capítulo se presenta la guía que fue elaborada con el fin de ayudar al docente a mejorar las clases, en el capítulo cinco se despliegan las fases que se realizó para presentar la guía a la institución educativa y en el último capítulo se ubicaron las conclusiones y recomendaciones de la investigación.



## CAPÍTULO I EL PROBLEMA

### 1.1 Antecedentes de la investigación

Para iniciar con este trabajo se analizó los dominios, líneas de investigación, el área temática y nudos problematizados propuestos por la Universidad Técnica de Machala (UTMACH, 2022), teniendo como resultado que el dominio que se enmarca en esta indagación es el desarrollo social, mientras que su línea responde a los procesos educativos y formación humana que enfatiza la comprensión de la formación educativa con un enfoque de intercambio de: saberes, valores, acciones y actitudes en escenarios educativos, abordando aspectos relevantes de los actores que enfrentan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los niños y niñas con TDAH suelen presentar además baja competencia social (Fernández Jaén et al., 2011), mayor inadaptación social y escolar (Lewis et al., 2004; Cidoncha, 2010), alteración en dimensiones académicas, relacionales, familiares y clínicas (López-Villalobos et al., 2004), retraso motor y del lenguaje (García García et al., 2008; Vidarte et al., 2009), alteraciones en la motricidad (Herranz & Argumosa, 2000; Harvey et al., 2009; Poeta & Rosa-Neto, 2007) y poca motivación por el deporte (Miranda et al., 2001; Pascual Castroviejo, 2004; Harvey et al., 2009).

Según Cortez, y otros, (2018) manifiestan que, los niños con hiperactividad tienen la capacidad de moverse y saltar sin parar y sin cansancio, son más propensos a causar accidentes y pueden generar problemas de indisciplina ya que no tienen la atención suficiente para captar las normas correctas y aunque sean actividades estáticas suelen hablar mucho, causando distracción en el resto de estudiantes.

A nivel Internacional en España se analizó la investigación de Carballal & González (2020) con su tema “Juego Cooperativo En El Aula: Inclusión Del Alumnado Con TDAH” en el que manifiestan que los juegos son actividades que motivan al estudiante a participar en clases, a que se olviden de lo rutinario y que sus clases sean positivas, beneficiando en su crecimiento.

A nivel regional en La Habana, Cuba, en la revista de Abreu & Twuemulilaty (2017) titulado “Tratamiento de la Educación Física a los escolares de la educación primaria con trastorno de déficit de atención e hiperactividad” indican que, los juegos motrices son de gran aporte para los estudiantes tanto físico como mental, es decir que los juegos son una metodología eficaz para la enseñanza de los estudiantes.

Por último, a nivel nacional Zambrano & Chinga (2020) en su investigación titulada “La Motricidad De Los Estudiantes Diagnosticados Con Trastorno De Déficit De Atención Con Hiperactividad (TDAH), A Través De Las Prácticas De Educación Física” aporta que, el educador físico tiene la gran posibilidad de incidir positivamente en los niños afectados con Hiperactividad, pues la materia que imparte es una de las que más les gusta a los niños, porque se utiliza el juego como herramienta principal para motivar a los estudiantes en clases.

## **1.2 Situación conflicto**

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante el ejercicio de las prácticas pre profesionales en la Escuela “La providencia”, identificando como problemática la desactualización docente en metodologías adecuadas para interactuar con niños con hiperactividad. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría ocasionar un desarrollo erróneo de estos estudiantes y/o posibles accidentes en las horas clase.

El pronóstico se logrará controlar mediante una intervención técnica para dar a conocer a las docentes prácticas más atractivas para este problema y en consecuencia un desarrollo integral de todos sus estudiantes por igual.

### **1.3 Causas y consecuencias**

Con base en la situación conflicto establecida en el apartado anterior, se define el problema central, que corresponde a Escasa aplicación de juegos recreativos para el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad, cuyas causas son: desactualización docente, falta de inclusión a estudiantes con poca concentración, poca investigación docente y teniendo como efectos falencias en el aprendizaje de los niños, desvalorización de las clases, escasa concentración de los niños en clases.

La presente investigación se elaboró con el fin de ayudar al docente a mejorar sus clases de Educación Física y pueda incluir a sus estudiantes que presentan TDAH en ellas, para que las clases sean activas y motivadoras.

### **1.4 Delimitación del problema**

La Escasa aplicación de juegos recreativos para el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad se localiza en la ciudad de Machala, en la unidad educativa “La Providencia” en el subnivel Básica Elemental, es decir, estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado, durante el desarrollo de las clases de educación física, misma que está a cargo del docente tutor, quien asume la responsabilidad del desarrollo de la asignatura. Esta investigación es realizada en el periodo lectivo 2021-2022 y está dirigida a docentes.

## **1.5 Planteamiento del problema**

Como se analizó en los antecedentes nacionales, regionales e internacionales, de los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad, teniendo en cuenta el conocimiento adquirido en las prácticas pre profesionales y prestando atención a las problemáticas que se observaron en las instituciones educativas, se evidencio una preocupante desactualización docente en metodologías adecuadas como los son, los juegos recreativos en niños con Hiperactividad lo cual genera falencias en el aprendizaje de los niños, por lo tanto sus clases se desvalorizan y los estudiantes de segundo, tercer y cuarto grado de la escuela “La Providencia”.

Se han observados muchas metodologías que no son adecuadas para intervenir en estudiantes con hiperactividad, debido a que no cuentan con los recursos didácticos necesarios para elaborar juegos y al no realizarlos llevan a los estudiantes a la desmotivación, a buscar por sí mismo diversión, evitando hacer caso a lo que dice su docente.

## **1.6 Formulación del problema**

El problema planteado tiene su importancia porque se trata de la labor docente en el área de Educación Física, quien es el principal autor responsable para mejorar su desempeño académico siendo relevante en el ámbito académico ya que, al no aplicar metodologías de una manera adecuada, ocasiona un desarrollo incorrecto, aprendizaje erróneo y esto ocasiona dificultades físicas a largo plazo.

A Continuación, se presentan las preguntas de investigación que son el resultado de las partes generales y específicas redactando los objetivos y posteriormente una propuesta hacia el docente.

## **Pregunta general**

Es así como queda detallado el siguiente problema:

¿Cuáles son los juegos recreativos que contribuyen al desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad de básica elemental de la escuela Providencia?

## **Preguntas específicas**

1. ¿Cómo aplicar los diferentes juegos recreativos para incidir en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad?
2. ¿Qué tipo de juegos recreativos aplica el docente responsable de la asignatura de Educación Física para intervenir en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad durante las clases de educación física en la escuela?
3. ¿Qué orientación han recibido los docentes responsables de la asignatura de educación física para aportar los juegos recreativos en el desarrollo motriz en niños con hiperactividad?

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Analizar los juegos recreativos que contribuyan al desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad para proponer orientaciones a los docentes responsables de la asignatura Educación Física de básica elemental de la escuela “La Providencia”.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

- Explicar los diferentes juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad.
- Determinar qué tipo de juegos recreativos aplica el docente responsable de la asignatura de Educación Física para intervenir en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad durante las clases de educación física en la escuela la providencia.
- Contribuir con orientaciones a los docentes responsables de la asignatura de educación física sobre los juegos recreativos para el desarrollo motriz en niños con hiperactividad.

## CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 Marco legal

#### 2.1.1 *Constitución de la República*

**Constitución de la República Art. 11.-** El ejercicio de los derechos se regirá por los siguientes principios: El primer principio es donde nos habla sobre los derechos que se podrán ejercer y gozar de una forma individual o bienes y colectiva ante una autoridad competente y garantizada. El tercer principio es donde nadie debe ser discriminado por raza, etnias, religión, sexualidad, y de ninguna índole porque esa discriminación para alguna persona es sancionada por discriminar a las personas porque todos debemos respetar. El cuarto principio este nos habla sobre los derechos que están establecidos en la constitución como un instrumento de todos los derechos humanos de una serán directas inmediata y correcta aplicación ante cualquier servidor público, administrativo o judicial de oficio.

#### 2.1.2 *Ley Orgánica de Educación intercultural*

Asamblea Nacional el pleno considerando: Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de

competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, que constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (LOEI, 2018)

Analizando la constitución de la república del Ecuador en el artículo Art. 44.- manifiesta que “Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales” (Asamblea Constituyente, 2008). Esto hace énfasis en que la carta magna cuenta con las orientaciones inspiradas al desarrollo motor del alumnado contando con una formación inclusiva de todo su entorno.

### *2.1.3 Ley del Deporte*

Una definición sobre los contextos de actuación, remiten a La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, en vigencia desde el 10 de agosto de 2010, en la décimo octava disposición general “Educación Física es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales, busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas”, además es la asignatura que de manera obligatoria se imparte en todos los niveles preprimario, educación general básica y bachillerato como una actividad de formación física, cultural, y humanística de los estudiantes (Ley del Deporte Educación Física y Recreación, 2010)

La Educación Física.



Art. 81- La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Prebásico, básico, bachillerato y superior, considerándola como una área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo. (Ley Del Deporte, Educacion Fisica Y Recreacion, 2010, Pag 7)

## **2.2 Marco teórico**

En este apartado se ha recopilado teorías de diferentes autores que aportan y nutren a la investigación.

### *2.2.1 Teoría de Vygotsky*

Para López & Vázquez (2018) el juego aporta a la enseñanza de los niños, en cada juego puedes mostrar diferentes conductas que ayudara de alguna forma el niño transmita sus sentimientos o emociones, a que gasten su energía por tal motivo el juego se convierte en una de las herramientas más importante de los docentes de Educación física, porque ellos podrían direccionar una clase cuando se presentan estudiantes que presentan hiperactividad de una forma en la que el estudiante esté a gusto y cómodo, sintiéndose parte del grupo.

### *2.2.2 Teoría de Bruner & Garvey*

En la investigación de Carrión (2020) manifiesta que, mediante el juego el niño tiene la oportunidad de moldear su conducta y sentimientos, es decir que por medio del juego enseñamos al niño a respetar, valorar, participar, colaborar con sus compañeros, para que en su crecimiento sean buenos seres humanos que tengan una gran imaginación y creatividad. Por ende, los niños necesitan actividades que les cause motivación para que no caigan en el aburrimiento.

### *2.2.3 Teoría de Solé*

Vargas, Pardo, Moreno, Paucar, & Orna, (2019) basados a la teoría de (Solé, 2015), manifiestan que “El aprendizaje depende de cuánto el individuo sea capaz de observar y de escuchar, de ahí la necesidad de desarrollar la escucha activa, misma que estriba en el interés que le da el estudiante a un tópico determinado”. Por ende, es necesario que el docente logre cautivar la atención de sus estudiantes para que de tal manera el observe y escuche lo que se les indica en clases y pueda tener un aprendizaje significativo.

## **2.3 Marco conceptual**

### *2.3.1 Los juegos recreativos*

Los juegos recreativos son actividades que generan al niño diversión y por medio de ellas logramos que el niño desarrolle sus diferentes habilidades, también se puede fortalecer aquellas enseñanzas que vienen desde casa por medio de los juegos. Para Yagual, Naranjo, & Gómez (2017) expone en su investigación que, “El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan” (pág. 2115).

Los juegos recreativos son un método atractivo para interactuar dentro del contexto educativo, determinando reglas en la actividad que son intrínsecamente placenteras, esta es una de las mejores formas que tienen los niños para aprender y desarrollar sus capacidades, creatividad, mejorar su interacción social, con lo que también es una forma de ampliar sus habilidades y capacidades que permiten al niño aprender una manera más adecuada.

#### *2.3.1.1 Definición De Juegos Recreativos*

Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es causar diversión y entretenimiento a sus participantes. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. A lo largo del juego se expulsan distintas hormonas que permiten la "felicidad" del individuo. Existen una gran variedad de juegos recreativos, como aquellos que son al aire libre o en casa (no olvidemos que un juego recreativo también es, por ejemplo, los videojuegos). Todos estos juegos ayudan a que los niños aprendan de una forma lúdica.

Según la investigación de Calderón (2021) en su investigación corrobora que, “El juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral” (pág. 16), por lo tanto su aplicación como herramienta de enseñanza da buenos resultados.

#### *2.3.1.2 Importancia de los juegos recreativos*

Chaucanes&Otros, (2021) expresan que, los juegos recreativos son de gran importancia para la enseñanza, por el motivo de que por medio de estas actividades los niños logran participar e

interactuar entre ellos, los juegos han formado parte desde la antigüedad, han estado presentes de generación en generación y hoy en día encontramos nuevos métodos para aplicarlos.

Como lo indica Moreira & Sánchez (2021) que, por medio del juego los niños aprenden a sobresalir de dificultades diarias, por medio de situaciones que fueron planteadas en el juego. Por otro lado, Julio, Edison, Christian, & Washington, (2018) recalcan que, “es recomendable aplicar los juegos recreativos, como un medio de desarrollo personal y social, en el cual el docente de Educación Física debe brindar un seguimiento dentro del apoyo psicomotor” (pág. 7).

### *2.3.1.3 Beneficios de los juegos recreativos*

Mantilla, Celis, & Sierra (2021) Mediante los juegos recreativos permitimos a los niños que se conozcan, que interactúan y se sientan parte de una comunidad siendo libres, así mismo el juego contribuye a los infantes a tener confianza para que su liderato se desarrolle, por otro lado, también es una herramienta para la resolución de conflictos de una manera pacífica, también les da a los estudiantes una oportunidad igualitaria de participación e igualdad, que promueve que trabajen en equipo para alcanzar su meta.

Para Castillo, Ruiz, León, Marín, & Cruz (2018) el juego es una estrategia que ayuda al niño a mejorar su proceso de enseñanza y aprendizaje, también resaltan que, por medio del juego se puede promover a tener un estilo de vida saludable. Así mismo, Escobar&Otros (2021) señalan que, “los juegos se han ido convirtiendo en algo más que actividades recreativas, integrándose al campo del conocimiento y transformándose en medios para el aprendizaje en diferentes contextos educativos y organizacionales”. (pág. 6)

#### *2.3.1.4 Tipos De Juegos Recreativos*

- **Juegos Psicomotores:** son juegos que ayudan al niño a mejorar su estado físico y mental, por medio de este fortalece sus capacidades motrices, sus habilidades y cualidades para su vida diaria. Ejemplo: Twister.
- **Juegos Recreativos:** estos juegos se caracterizan por lo agradable de sus actividades, aparte de mantener esfuerzo corporal, también son conocidos como juegos tradicionales como: jalar la soga, carretilla, ensacados, etc.
- **Juegos Locomotores:** estos ponen a prueba todo nuestro sistema locomotor (huesos y músculos) sirve para mantenernos en constante movimiento y haciendo que se desplacen en un lugar específico.
- **Juegos colectivos:** esta temática consta en incluir a varias personas y se lo realiza con algunos participantes, además nos ayuda a la sociabilización del niño y nos permite estimular la competencia como el fútbol, el básquet el vóley, etc.
- **Juego libre:** estos juegos se destacan porque al momento de realizarlos no interviene ninguna persona, no existen regla o instrucciones, además gozan de completa libertad, es uno de los juegos que más disfruta el niño.

#### *2.3.2 Hiperactividad*

La hiperactividad se diagnostica desde la infancia, como lo indica Paz, Aruquipa, & Heredia (2018) requiere de un diagnóstico médico prolongado, son acciones impulsivas en la cual el niño presenta movimientos impulsivos y contundentes, esto es caracterizado por tener baja capacidad de atención y baja eficiencia. Tendría un mal manejo en el desarrollo del niño tiene un impacto negativo dentro del ámbito escolar, social afectando la autoestima.

García&Garcia (2020) resaltan que, el TDAH consiste en niños demasiado inquietos, que actúan por impulso, sin pensar como es debido. Esto se da a conocer en edades de entre 6 a 8 años, donde se presentan los siguientes síntomas valorando cada momento evolutivo del niño, en cómo va desarrollándose a través del tiempo, sus principales efectos dentro del ámbito escolar son:

- Desorganización en tareas escolares
- Dificultad a culminar las tareas
- Bajo rendimiento
- Comportamiento alterado
- Baja autoestima
- Falta de compañerismo

Este trastorno pareciera sintomatológicamente normal en un niño y es ahí cuando se presenta los resultados de la baja atención. Paz, Aruquipa, & Heredia (2018) Mencionan que los trastornos psicológicos son vistos como problemas mentales y de conducta, afectando pensamientos, emociones, sentimientos y sensaciones donde no les permite tener un bienestar personal tranquilo.

En la investigación de Roca, Vázquez, & Yuba (2019) muestra como resultados que considera un comportamientos con actividad excesiva en la conducta no deseada del estudiante al no poder quedarse estable en ningún momento este comportamiento es más notorio dentro del ámbito escolar porque allí es donde el docente visualiza el deterioro de la atención y la deficiencia de su conducta.

Por otro lado, como lo señala Muñoz&Otros (2020) otra de las características en estos niños es la impulsividad, ellos tienden a actuar por impulso y no con la razón. Sin embargo, existen diversas estrategias metodológicas para trabajar la hiperactividad en los estudiantes con trastornos de deficiencia dentro del aula de clase.

### *2.3.2.1 Tipos De Hiperactividad*

Conocemos los siguientes tipos de Hiperactividad: Inatento, Hiperactivo impulsivo, Combinado.

- El hiperactivo inatento es donde el niño demuestra una dificultad, una falta de atención significativa que presenta hiperactividad o impulsividad, el estudiante comienza a tener dificultades de aprendizaje en las clases, comienza a distraerse fácilmente y pierde la manera de aprender. Es más común en niñas
- El Hiperactivo impulsivo presenta un déficit importante del control de los impulsos al momento de estar en un aula de clase.
- El hiperactivo combinado: Este son seis o más de inatención y de hiperactividad ya que el niño tiene dificultades para prestar atención y la falta de comportamiento dentro del aula de clase.

### **Una manifestación de TDAH a temprana edad.**

1. Son extremadamente sensibles a los estímulos.
2. Se asustan fácilmente con el ruido, luz, temperatura.
3. Duermen muy poco y pasan en constante movimiento.
4. La impulsividad puede hacerles actuar de manera agresiva
5. Impulsivo

### *2.3.2.2 Características de la Hiperactividad*

- Mueven a menudo sus manos o pies
- Van de un lugar a otro sin movimiento aparente
- se balancea demasiado
- hablan en exceso

#### **Síntomas Primarios**

- Actividad Motora excesiva se refleja en la incapacidad para estar quieto en su lugar de trabajo
- Falta de atención incapacidad para mantener la atención y de forma sostenida, también conocida como conducta inatenta y repercute principalmente al acceso de los aprendizajes escolares.

### *2.3.3 Trastornos de la hiperactividad*

- Intención manifestada como desviaciones en las tareas, falta de persistencia y dificultad para mantener la atención y la concentración al momento de copiar alguna tarea
- Hiperactividad actividad motora excesivo
- Patrón persistente de inatención que interfiere en el funcionamiento del desarrollo

#### **Desarrollo del niño con Hiperactividad**

La hiperactividad motora puede disminuirse en la adolescencia, aunque persista la inquietud, la atención la poca planificación en sus tareas y la impulsividad. Si no se reconoce un niño que presenta estos trastornos pueden enfrentarse a una crítica excesiva, fracaso y decepción. Los niños con estos trastornos tienen mucha dificultad de estar quieto, problemas de concentración.



Existen una gran cantidad de niños de TDH que no son diagnosticados con problemas de conducta, en datos generales el Trastorno de déficit de atención e Hiperactividad. Para (Ramos-Galarza, (2018) es un trastorno cognitivo conductual, en el que el niño presenta impulsividad y conducta Hiperactivo impulsivo.

Unos de los síntomas que puede tener un estudiante dentro del aula de clase, problemas de planificación, dificultad de organizar las tareas ya sea ámbito escolar o ámbito familiar, suelen perder sus cosas, estos problemas puede llevar a su vida cotidiana. Presenta un patrón conductual y cognitivo, ciertamente característicos, cuando presenta este tipo de síntomas.

## CAPÍTULO III. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

### **3.1 Enfoques Diagnósticos**

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo ya que se investigo acerca de Los Juegos Recreativos y Su Intervención En La Hiperactividad De Los Niños De Básica Elemental De La Escuela "La Providencia, este estudio nos benefició en la conservación, el análisis y descripción de los diferentes puntos de investigación del proyecto mediante las causas y efectos que se encontró en la institución educativa.

#### *3.1.1 Tipo de investigación*

El tipo de investigación seleccionado fue descriptivo, en el que se utilizó fuentes bibliográficas para establecer las características a las población que se estudió, en este caso a los docentes y

estudiantes de segundo, tercer y cuarto grado de educación básica elemental, el mismo que permitió adquirir aspectos relevantes de los objetos de estudios, siendo estos Los juegos recreativos y la Hiperactividad, logrando describir hechos y fenómenos suscitados en el escenario propio de la investigación.

Para Alban, Arguello, & Molina (2020) las personas que inician una investigación, su principal elemento es el análisis estadístico descriptivo, que es una herramienta fundamental para un análisis de datos de investigación; por lo tanto, el investigador debe saber los conceptos estadísticos básicos y señalar de manera correcta para presentar y verificar buenos resultados en las clases de Educación física en estudiantes de subnivel elemental de la escuela “La Providencia”. Estos fundamentos básicos son importantes para reforzar sus conceptos y ampliar la estadística en su proceso de investigación.

### *3.1.2 Diseño de investigación*

Para empezar la investigación se realizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, en el que se seleccionó a los tres grados de subnivel elemental de la escuela “La Providencia”, cada uno de los grados contaban con un solo paralelo, en segundo grado hay 39 estudiantes donde 27 son de género masculinos y 12 de género femenino. En el tercer grado hay un total de 33 estudiantes, donde 23 son de género masculino y 10 femenino y por último en cuarto grado hay 30 estudiantes en los que 12 son de género masculino y 18 femenino. Además, se realizó la muestra a la docente de Educación física que imparte la materia a todos los grados de la institución educativa.

### *3.1.2.1 Población y muestra*

Esta investigación se desarrolló en la escuela La providencia; por tal razón, la población corresponde a veinte docentes, de los cuales uno de ellos se desempeña en la asignatura de Educación Física, por tal razón, este trabajo se involucra a la recopilación de la información de un solo docente. Por otra parte, tenemos una población de 455 estudiantes, desde inicial hasta décimo año; sin embargo, para efectos de esta indagación se consideró el subnivel de básica elemental que cuenta con 102 estudiantes entre los tres grados.

### *3.1.2.2 Métodos de investigación*

En esta investigación se consideró como métodos para orientar este trabajo, el analítico y el sintético que permitirán realizar el análisis de la información desde cada uno de los elementos para finalmente sintetizarlos. El método analítico sintético interviene tanto en el desarrollo del marco referencial como en el trabajo de campo; esto implica que servirán de horizonte para el análisis de la información obtenida desde la bibliografía como también desde la fuente primaria que corresponde al análisis en cada una de las dimensiones propuestas para la recopilación de la información.

En base a las técnicas de investigación que identificamos para recolectar la información, se consideró la entrevista dirigida al docente de la asignatura de educación física. Con respecto a los estudiantes, se tomó en cuenta a todo el alumnado de básica elemental, a quienes se les aplicó la lista de cotejo, ya que no exceden los 100 estudiantes con hiperactividad.

### *3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

Con referencia a las técnicas de recopilación de datos se realiza la entrevista y observación: la entrevista se realizó con 11 preguntas las cuales tienen 3 dimensiones relacionadas a los tipos de juegos recreativos, comportamiento de los estudiantes y a las competencias del docente, es importante aclarar que la institución educativa solo cuenta con un docente para todos los niveles. Por otro lado, se utilizó una lista de cotejo en la cual se realizaron 4 indicadores para observar las dimensiones que son los tipos de juegos recreativos, el comportamiento de los estudiantes y las competencias del docente, dentro de la escuela “La Providencia”.

### *3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación*

Referente a la validación de los instrumentos de investigación se utilizó una prueba piloto como una forma de experimentación, para expresar ciertos aspectos relacionados al instrumento que es de gran ayuda para la recolección de datos. Por otra parte, se aplicó entrevista al docente de educación física de la institución Educativa “La Providencia”, quien aportó con sus conocimientos en las preguntas establecidas, que fueron de gran aporte en la temática propuesta. Consiguiente a eso, se realizó la lista de observación dirigida hacia el docente y estudiantes de subnivel elemental, por el motivo de que forman parte de la investigación y corroboran con su información.

## **3.2 Descripción del proceso diagnóstico**

En este proceso como primer punto se hizo una recopilación de datos literarios que puedan abarcar las variables establecida en la investigación, para ello se buscaron artículos científicos que cumplan con los estándares de veracidad y que posean una vigencia de 5 años posteriores a esta

investigación, se formuló el tema de investigación, ya que, se habían recolectado ya de fuentes científicas, dado la facilidad de elaborar la investigación de manera acorde con las variables.

A continuación, se procedió a organizar toda la información obtenida, misma que permitió abarcar el contenido, desde las variables para concretar los objetivos. En base a la revisión literaria se diseñó los instrumentos de investigación. Después se diseñó los instrumentos de investigación.

La entrevista fue elaborada primero con 3 preguntas introductorias para medir el conocimiento abierto del docente de Educación Física, uno especializado en el tema y 2 docentes de área y es luego que se formularon las preguntas en base a las dimensiones. En la primera dimensión que son las actividades lúdicas, se ha hecho un enfoque directo de la metodología que propicia poniéndolos en práctica y a su vez conocer la manera de cómo se imparten estos ejercicios en las actividades lúdicas.

La segunda dimensión se relaciona con la estimulación motriz y su desenvolvimiento dentro de la formación del alumno para evitar futuras complicaciones, quien esta última es la que lleva una mayor demanda sobre algunas falencias por no seguir la estimulación motriz adecuada en el desarrollo del niño hiperactivo.

Por último, al haber elaborado los instrumentos de investigación y validados a través de una prueba piloto, se procedió a realizar los respectivos ajustes y la organización para la recopilación de información que este caso fue en “la unidad de educativa La Providencia”, quienes brindaron la aceptación para poder ser partícipes en este proyecto.

### **3.3 Recopilación de la información**

Una vez elaborado y validado los instrumentos por parte de los tutores de la cátedra, se procedió a hacer un acercamiento hacia la Institución Educativa. Se conversó sobre las intenciones que se pretenden abarcar en el proceso de investigación donde estuvo dispuesto a colaborar con esta participación, no sin antes conversar con las autoridades competentes de la institución y hacer saber los procedimientos que se debían realizar para poder tener la aprobación directa de la Rectora Institucional.

Para este proceso se tuvo que elaborar un oficio ante la Rectora de “LA UNIDAD EDUCATIVA LA PROVIDENCIA”, solicitando de la manera más discreta posible en poder dar a implementar los instrumentos de investigación en la unidad educativa, haciendo un adjunto tanto del oficio de aceptación de la escuela, como a su vez la aceptación del docente de Educación Física que se presentaron de la manera más comedida en proporcionar la entrevista para la obtención de información. Una vez hecho esto, se debió esperar la aprobación de la Rectora Institucional para poder hacer uso de los instrumentos en su prestigiosa institución.

Se procedió a la aplicación de instrumentos a un docente de educación física de manera individual; la entrevista se realizó en modalidad presencial en las oficinas de la institución. La información recopilada está organizada a partir de los objetos de estudio clasificado por dimensiones, de donde resultaron los indicadores que sirvieron como referencia para el estudio; los cuales estuvieron organizados de la siguiente manera:

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores	
JUEGOS RECREATIVOS	Importancia De Los Juegos Recreativos	Definición De Juegos Recreativos	
		Beneficios De Los Juegos Recreativos	
	Tipos De Juegos Recreativos	Juegos Grupales	
		Juegos Individuales	
		Juegos Psicomotores	
		Juegos Locomotores	
		Juegos Socio-afectivos	
		Juegos libres	
	LA HIPERACTIVIDAD	Características De La Hiperactividad	Síntomas Primarios
			El Hiperactivo Inatento

	Tipos De Hiperactividad	El Hiperactivo Impulsivo
		El Hiperactivo Combinado

### 3.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

En base a la recopilación de la información se realizó el respectivo análisis del contexto, cuya información permitió avanzar con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

Con relación al primer instrumento que consistió en una entrevista aplicada al docente de educación física se pudo realizar el análisis a partir de las siguientes dimensiones:

#### Dimensión 1: Tipos De Juegos Recreativos

##### P1-¿Qué juegos propone usted en las clases de educación física?

- Juegos individuales
- Juegos Grupales
- Juegos socioafectivos

**Interpretación:** Considerando la pregunta inicial sobre qué tipos de juegos propone en las clases de educación física el docente señala que los tipos de juegos idóneos para integrar a los estudiantes son: juegos individuales, grupales y socioafectivos.



**P2. De los siguientes juegos propuestos, ¿cuál aplica usted en clases de educación física con estudiantes que presenten hiperactividad?**

- Juegos individuales
- Juegos Grupales
- Juegos socioafectivos

**P3. ¿Considera usted que es necesario realizar adaptaciones curriculares en la asignatura de educación física con estudiantes que presentan hiperactividad?**

La docente mencionó que no es necesario realizar adaptaciones curriculares en las clases de educación física, ya que los estudiantes no presentan algún impedimento para realizar las actividades lúdicas.

**P4. Considera que la aplicación de juegos recreativos utilizados en las clases de educación física con estudiantes que presentan hiperactividad son:**

La docente manifestó que los juegos recreativos son necesarios para trabajar con estudiantes que presentan hiperactividad porque por medio de estos juegos los niños liberan su energía.

Análisis general mención

La primera y segunda pregunta, coinciden con las respuestas proporcionadas por el docente de educación física al expresar que los juegos que aplica en las clases de educación física son: Juegos individuales, juegos grupales, y juegos socioafectivos; y al consultarle sobre los tipos de juegos que aplica con los estudiantes que presentan hiperactividad mencionó los mismos. Esto implica que, el docente no hace diferencia entre los estudiantes del aula, puesto que, aplica los

mismos juegos para el grupo ampliado, sin tomar en cuenta las individualidades de los estudiantes que presentan hiperactividad.

La docente no está de acuerdo en realizar adaptaciones curriculares para estudiantes que presentan hiperactividad, considera que no es necesario porque la hiperactividad no es un impedimento en la actividad física; sin embargo reconoce que los juegos recreativos son necesarios para trabajar con estudiantes hiperactivos. Según Dadney, Ponce, & Rosario, (2017) indican que, “La Recreación, juegan un papel cada vez más importante en el desarrollo y bienestar social de los niños” (pág. 1). Esto implica que para la docente los juegos recreativos son importantes; pero al mismo tiempo, no dispone de voluntad para realizar las adaptaciones curriculares con enfoque recreativo, específicamente para los estudiantes con hiperactividad.

## **Dimensión 2. Comportamiento de los estudiantes durante las clases de educación física**

**P1 ¿Qué comportamientos ha evidenciado usted en estudiantes que presentan hiperactividad durante las clases de educación física?**

- Inquietud
- Molestar a los compañeros
- Poca Atención
- Ser Impulsivo

**P2 ¿Ha notado dificultades de aprendizaje en estudiantes con hiperactividad durante la clase de Educación Física?**

La docente menciona que no ha notado dificultades de aprendizaje en estudiantes que presentan hiperactividad, en su opinión el ser enérgico no le impide captar las enseñanzas.

**P3 ¿Los estudiantes con hiperactividad presentan dificultades a la hora de realizar las actividades lúdicas y recreativas en las clases de Educación Física?**

La docente menciona que los estudiantes no presentan ningún tipo de dificultad al realizar las actividades lúdicas o recreativas ya que la hiperactividad no es en sí un impedimento físico.

**P4 ¿El estudiante es impulsivo e impetuoso al momento de realizar las actividades recreativas?**

Con respecto a la pregunta la docente manifestó que los estudiantes no se portan irrespetuosos, mas no niega que tienen tendencia a ser impulsivos en sus acciones.

**Análisis general mención**

En la primera pregunta que se planteó en una tabla de comportamientos que pueden ser evidenciados en estudiantes con hiperactividad, la docente marcó los siguientes: inquietud, molestar a los compañeros, poca atención, ser impulsivo, y en la segunda pregunta la docente recalcó que lo estudiantes con hiperactividad no presentan dificultades en el aprendizaje. Esto implica que los niños que presentan hiperactividad son impetuosos y un poco impulsivos en las clases y presentan otros síntomas semejantes, pero esto no limita el aprendizaje ni generan dificultades durante las clases de educación física.

En la pregunta número cuatro se plantea si los estudiantes con hiperactividad se presentan impulsivos o irrespetuosos, la docente especifica que los estudiantes hiperactivos son impulsivos por naturaleza, pero esto no les genera una conducta irrespetuosa. Lizcano&Otros (2019) afirman que, los niños con hiperactividad presentan “comportamientos arriesgados, autoestima baja por

fracasos en muchas áreas de su vida, riesgo de consumo de sustancias psicoactivas o inicio de vida sexual temprana, entre otros.” (pág. 2)

Esto implica que, los alumnos hiperactivos al ser más energéticos que los demás estudiantes tienen tendencia a ser impulsivos en sus acciones desencadenando las conductas antes mencionadas, por ende, en las clases se debería ir moldeando al niño para que tenga un buen crecimiento, que ellos no sean irrespetuosos con el maestro o sus compañeros.

### **Dimensión 3. Competencia del Docente**

**P1 ¿Usted considera que la desactualización docente se debe a la poca capacitación del ministerio de educación y otros organismos gubernamentales?**

La Docente expresa que no, porque si existen capacitaciones que son impartidas por el ministerio de educación que es opcional y si existe desactualización docente es por descuido del mismo docente.

**P2 ¿Usted considera que los juegos recreativos ayudan a minimizar la hiperactividad en los estudiantes durante las clases?**

La docente responde con un rotundo SÍ, ya que cree que los juegos recreativos son la mejor manera de poder dirigir la energía excedente de los niños hacia algo productivo.

**P3 ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan a los estudiantes con hiperactividad a relacionarse con sus compañeros de una mejor manera?**

La maestra menciona que sí, los juegos recreativos ayudan a estos niños hiperactivos a relacionarse con sus compañeros porque al compartir una misma actividad estos dejan de lado el comportamiento inadecuado para concentrarse en jugar y aprender junto con sus compañeros.

#### Análisis general mención

En la primera pregunta de la dimensión número tres, se plantea la pregunta de si la actualización docente se debe al ministerio de educación, a lo que la docente nos respondió con un rotundo no, ya que existen congresos y capacitaciones para metodologías de enseñanza. Esto implica que la falencia en el sistema de educación que se percibe no es debido a la administración de las entidades gubernamentales sino de los mismos docentes que no desean capacitarse para adaptar las mallas curriculares a estudiantes de toda índole.

Cabe recalcar que las capacitaciones son de gran importancia para el docente debido a que le ayuda a tener conocimiento de nuevos métodos de enseñanza y de tal manera pueda ofrecer a sus estudiantes una educación de calidad. Ortiz&Otros (2017) resaltan que, antes de ser docente es necesario que estén aptos para enseñar y que “Es fácil inferir la gigantesca empresa de construir un modelo curricular que forme el docente que pueda convertirse en artífice del cambio social, de la calidad educativa y del desarrollo personal y profesional.” (pág. 96)

En la segunda y tercera pregunta coinciden respuestas, se planteó la pregunta clave, si cree que los juegos recreativos ayudan a minimizar la hiperactividad, la docente nos comenta que sí, y esta va de la mano con la siguiente pregunta en donde se plantea si cree que los juegos recreativos lo ayudan a relacionarse mejor con sus compañeros, esto implica que los juegos recreativos son de vital importancia para poder canalizar la energía de estudiantes con hiperactividad y que esto

le ayuda a tener una mejor relación con sus compañeros de aula ya que en un ambiente compartido e interés mutuos la convivencia se facilitará.

### **Análisis de la lista de cotejo.**

En la recolección de datos se utilizó una lista de observación que fue analizada según las dimensiones, en la primera dimensión que se enfoca en los tipos de juegos recreativos, se pudo constatar que el docente de Educación Física aplica varios tipos de juegos como cooperativos, individuales y socafectivos, que son de gran ayuda para que los niños participen y se les pueda enseñar a estar en armonía, cooperar e integrar a sus compañeros para que no excluyan a nadie.

En la segunda dimensión que trata del comportamiento de los estudiantes durante las clases de educación física se observó que, 4 estudiantes tenían una excesiva inquietud motora por tal motivo causan un poco de molestia a los demás niños, porque por motivos de su hiperactividad estos niños se distraen fácilmente, dejando de prestar atención a su docente.

En la última dimensión que hace referencia a las competencia del docente de Educación Física en desarrollo de las clases con estudiantes con hiperactividad se pudo observar que, el docente demuestra poca pertinencia y dificultad al impartir las clases, a nuestro parecer esto es debido al poco interés del docente para investigar actividades que puede mejorar y facilitar su clase en la que sería de gran ayuda para desarrollar las capacidades motrices del niño y se pueda valorizar la clase, por ende se tendría una mejor concentración de parte del alumnado.

### 3.4.1 Fortalezas y debilidades

Tabla 2 Fortalezas y debilidades

<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Los docentes tienen la predisposición de la enseñanza de los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad de los niños, básica elemental.	Los docentes no cuentan con el conocimiento adecuado para impartir las clases de una manera íntegra para todos los estudiantes.
Reconocen y realizan con empeño y esfuerzo los juegos recreativos para mejorar la estimulación motriz en niños con hiperactividad.	Los estudiantes presentan dificultades al integrarse con los compañeros durante las clases de educación física
Responden positivamente a la cooperación participativa en la clase.	Los estudiantes con Hiperactividad se presentan muy inquietos y dificultan la correcta aplicación de los juegos.

### 3.4.1.1 Matriz de requerimientos

Con este contexto las debilidades y fortalezas se logran plantear la matriz donde podemos organizar las causas y efectos encontrados en esta investigación.

*Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo*

Debilidades	Causas	Requerimiento (Estrategias de solución)
Los estudiantes presentan problemas de atención durante la clase	Los estudiantes presentan hiperactividad, lo que les causa energía excesiva y poca concentración.	Orientan la clase de una forma lúdica entretenida para lograr captar su atención
Limitadas estrategias metodológicas con estudiantes que presentan hiperactividad	Poca investigación docente, respecto al tema de interactuar en clase con niños que presentan hiperactividad	Concientizar a los docentes y proponerles una guía metodológica que pueden utilizar en las clases de educación física para que de tal manera ellos interactúen con los



		niños que presenten hiperactividad.
Poca atención a niños con hiperactividad	Tendencias impulsivas en los estudiantes son las causas principales de la poca atención, ya que su lenguaje es físico	Impartir clases con los juegos recreativos correctos, mitigaría comportamientos impulsivos
Poco conocimiento del docente en juegos recreativos	Carencia de capacitaciones al personal docente por parte de las entidades gubernamentales	Realizar capacitaciones y talleres dirigidos a los docentes sobre cómo impartir clases adecuadas.

### 3.4.1.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

En esta matriz de requerimiento se identificó las debilidades de la investigación de campo, de tal manera que fue de gran aporte para seleccionar el requerimiento a intervenir y luego justificar el motivo por el cual se eligió esta problemática planteada en la institución acogida y encontrar solución.

En relación a los objetivos planteados en la investigación se seleccionó el requerimiento de que el docente tiene Limitadas estrategias metodológicas con estudiantes que presentan hiperactividad, como debilidad detectada en la escuela “La Providencia”, cuya causa es Poca investigación

docente, respecto al tema de interactuar en clase con niños que presentan hiperactividad, esta causa fue proyectada dentro del planteamiento del problema, teniendo como efecto escasa concentración de los niños en clases.

La selección de esta debilidad se justifica por la razón de que responde al problema central planteado al inicio de la investigación, al optar por esta problemática se reduciría aquellos efectos tales como: Esta selección es justificada por el motivo que da respuesta al problema central que se planteó al inicio del trabajo de investigación: al elegir dicha problemática reduciría ciertos efectos tales como falencias en el aprendizaje de los niños, desvalorización de las clases, escasa concentración de los niños en clases.

Por otra parte, se justifica por la razón de que esta investigación es socioeducativa, por ende favorecerá en mejorar la calidad educativa, debido a que Los Juegos Recreativos Y Su Intervención En La Hiperactividad es un tema que aporta en la relación de los niños en clases, para perfeccionar su ambiente de estudio, mejorar las metodologías de enseñanza – aprendizaje y logren desarrollar sus capacidades motrices.

La estrategia que se propone para reducir la debilidad determinada es la elaboración de una guía que favorezca para consumir el máximo interés del educando permitiendo que aprenda y desarrolle su capacidad motriz mediante el juego, promoviendo al niño a participar y cooperar con sus compañeros, para que así logren tener una clase activa y beneficiosa para todos, donde estén seguros de cualquier situación dentro de la escuela y se cumpla de tal manera con la planificación del docente.

## CAPÍTULO IV. PROPUESTA INTEGRADORA

### **4.1 Descripción de la propuesta**

Esta investigación se encamina a la propuesta planteada donde consiste en elaborar una guía de juegos recreativos dirigida a los estudiantes de Básica Elemental de la escuela “La Providencia”, el propósito que conlleva a realizar este proyecto es tener una propuesta para orientar a los niños con hiperactividad a través del juego donde esta herramienta es aplicada en la hora de clase motivando y desarrollando la creatividad de los estudiantes.

Esta guía tiene como objetivo desarrollar las capacidades motrices mediante el uso de juegos que ayuden a mejorar las planificaciones del docente y que sus estudiantes tengan clases entretenidas, para que de tal manera realicen estas actividades y que se motiven a participar y cooperar, logrando que los estudiantes que muestran hiperactividad se concentren.

### **4.2 Componentes estructurales**

Los componentes estructurales de este trabajo que consiste en la implementación de una propuesta metodológica dirigida a docentes de Educación Física de la escuela “La Providencia” de la ciudad de Machala son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

#### **Introducción**

Acorde al diagnóstico obtenido en la investigación literaria y de campo, se pudo detectar las siguientes debilidades de Los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad de los niños de básica elemental que corresponden a segundo, tercer y cuarto grado de la escuela "La Providencia", debido a que el docente responsable de impartir la clase de Educación Física tiene

poco interés de investigar juegos recreativos; además no incluye a los estudiantes con hiperactividad a la clase.

Este trabajo de investigación coincide con antecedentes que se identificaron mediante revisión literaria, por medio de fuentes confiables como la de Paredes, Valenzuela, & Miranda afirman que el uso de estas actividades son una herramienta eficaz para la enseñanza y también señalan que, “intervenciones de actividad física y ejercicio físico, considerando actividades lúdicas, juegos, ejercicios deportivos, y técnicas holísticas como el yoga podrían ser beneficiosos para los componentes biológicos, psicológicos y sociales.” (Paredes, Valenzuela, & Miranda, 2021, pág. 6)

El docente encargado de impartir la asignatura no cuenta con el conocimiento adecuado y se encuentra desactualizado de estrategias de enseñanza como los juegos. Según Cuñez, (2020) es necesario el uso de estrategias por el motivo de que ayuda al docente a nuevos conocimientos y al niño con hiperactividad a descargar su energía, a desarrollar sus capacidades motrices, a mejorar su formación personal y académica.

### **Justificación**

En el trabajo de investigación se ha elaborado una guía metodológica en relación a los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad de los niños de básica elemental, cuya finalidad es promover al docente al uso de juegos en las clases de Educación Física en la escuela “La Providencia”.

Dicha guía se realizó por el motivo de desactualización del docente, falta de inclusión a estudiantes con poca concentración y poca investigación docente, la aplicación de esta guía contribuye a la

participación, motivación, concentración y valorización de las clases de Educación Física en estudiantes que muestran hiperactividad de subnivel elemental.

### **Objetivos de la propuesta**

- Promover a los docentes de Educación Física a la práctica de juegos recreativos como estrategia para el desarrollo motriz en los niños con hiperactividad.
- Proponer a los docentes juegos recreativos que ayuden a mejorar su metodología en el desarrollo motriz de los niños de la escuela “La Providencia”

### **Fundamentación legal y conceptual**

#### **Marco Legal**

##### *Ley Orgánica de Educación intercultural*

Analizando la constitución de la república del Ecuador en el artículo Art. 44.- manifiesta que “Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

##### *Ley del Deporte*

Una definición sobre los contextos de actuación, remiten a La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, en vigencia desde el 10 de agosto de 2010, en la décimo octava disposición general “Educación Física es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales, busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas”,

## **Marco conceptual**

### *Los Juegos Recreativos*

Los juegos recreativos son actividades que generan al niño diversión y por medio de ellas logramos que el niño desarrolle sus diferentes habilidades, también se puede fortalecer aquellas enseñanzas que vienen desde casa por medio de los juegos. Para Yagual, Naranjo, & Gómez (2017) expone en su investigación que, “El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan” (pág. 2115).

### *Hiperactividad*

La hiperactividad se diagnostica desde la infancia, como lo indica Paz, Aruquipa, & Heredia (2018) requiere de un diagnóstico médico prolongado, son acciones impulsivas en la cual el niño presenta movimientos impulsivos y contundentes, esto es caracterizados por tener baja capacidad de atención y baja eficiencia. Tendría un mal manejo en el desarrollo del niño tiene un impacto negativo dentro del ámbito escolar, social afectando el autoestima.

### *Trastornos de la hiperactividad*

- Intención manifestada como desviaciones en las tareas , falta de persistencia y dificultad para mantener la atención y la concentración al momento de copiar alguna tarea
- Hiperactividad actividad motora excesivo
- Patrón persistente de inatención que interfiere en el funcionamiento del desarrollo

## **Desarrollo del niño con Hiperactividad**

La hiperactividad motora puede disminuirse en la adolescencia, aunque persista la inquietud, la atención la poca planificación en sus tareas y la impulsividad. Si no se reconoce un niño que presenta estos trastornos pueden enfrentarse a una crítica excesiva, fracaso y decepción. Los niños con estos trastornos tienen mucha dificultad de estar quieto, problemas de concentración.

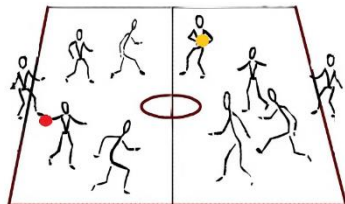
### **Fases de implementación de la propuesta**

#### **Fase I**

La primera fase consiste en la elaboración de la Guía metodológica para los docentes de Educación Física de subnivel básico elemental de la escuela “La Providencia”. En el que consta de niños de entre 5 a 8 años.

En la siguiente parte se presentará los diferentes tipos de juegos recreativos que se pueden utilizar para desarrollar la capacidad motriz en los niños con hiperactividad.


### Juego de 10 pases:

<p><b>Objetivo:</b> Desgastar la energía excesiva de los niños que presentan hiperactividad de manera lúdica y eficiente.</p>			
<p><b>Número de participantes: 30</b></p>		<p><b>Tiempo: 20 mnts.</b></p>	
<p><b>Procedimiento</b></p>	<p><b>Materiales</b></p>	<p><b>Normas</b></p>	<p><b>Esquema grafico</b></p>
<p>Formar a los niños en grupos de 5, consiste en intentar realizar 10 pases consecutivos, entre miembros del mismo equipo, sin que los jugadores del otro equipo puedan interceptar o tocar el balón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cancha</li> <li>• Balones</li> </ul>	<p>- Cada 10 pases consecutivos obtienes un punto</p> <p>- Gana el equipo que llegue primero a 5 puntos.</p> <p>- Si el balón es interceptado por el otro equipo, esto a su vez inicia el conteo de los 10 pases; si el balón sólo es tocado, pero permanece con el mismo</p>	




		equipo, el conteo debe comenzar de nuevo desde cero.	
--	--	--	--

### Nombre de la actividad 2: EL TUNEL


<b>Objetivo:</b> Consiste en fortalecer el compañerismo y la participación de todos los estudiantes con ejercicios de velocidad y resistencia disminuyendo el desorden			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20mn</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Formar dos filas paralelas con las piernas separadas y manos apoyadas en los hombros	Cancha  Silbato	En salida, el último estudiante tendrá que pasar por debajo de las piernas de sus compañeros de equipo hasta el inicio de la fila.  Tan pronto como llegue y te coloques	

		al principio de la cola, el último jugador saldrá, y así sucesivamente, hasta que vuelvas al orden inicial	
--	--	--	--


### Nombre de la actividad 3: GEMELOS

<b>Objetivo:</b> Este juego consiste en mejorar la cooperación			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20mn</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Varios estudiantes sostiene la pelota , hasta llegar a varios obstáculos	Pelotas  Conos  silbato	Analizamos el equipo más rápido  Se contabiliza cuantas pelotas fueron perdiendo en el camino	


**Nombre de la actividad 4: LA TECNICA DE LA TORTUGA**

<b>Objetivo:</b> REGULAR LA CONDUCTA MEDIANTE EL JUEGO Y SUS MOVIMIENTOS CONTROLAMOS SU IMPULSIVIDAD			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20ms</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
El estudiante debe transformarse en una tortuga y deben moverse como dichas lentamente, escondiéndose y tranquilizándose	Silbato  Conos	Moverse a través del silbato y seguir su curso en su debido tiempo.	


**Nombre de la actividad 5: MOVERSE EN CAMARA LENTA**

<b>Objetivo:</b> Trabajamos la atención , la inhibición y también el comportamiento del niño al determinar dichas acciones			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20mnt</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
<p>Procedemos a formar a los niños ya sea en pareja o manera individual , avisamos al niño que son astronautas que están en la luna entonces ellos deben moverse de forma lenta y progresiva .</p>	<p>Silva  Conos</p>	<p>Atención del silbato</p>	


**Nombre de la actividad 6:** Atención al detalle

<p><b>Objetivo:</b> Mantener una atención activa y concentrada, que eleve el nivel cognoscitivo e intelectual de los estudiantes</p>			
<p><b>Número de participantes: 30</b></p>		<p><b>Tiempo: 20mnt</b></p>	
<p><b>Procedimiento</b></p>	<p><b>Materiales</b></p>	<p><b>Normas</b></p>	<p><b>Esquema grafico</b></p>
<p>Procedemos a formar a los niños ya sea en pareja o manera individual , damos varias imágenes figuras o letras que puedan memorizar</p>	<p>Silva  Conos</p>	<p>Los niños deben correr y decirle a su compañero de trabajo todo lo que recuerda acerca de lo que observo y la mayor cantidad de cosas que se acuerde gana</p>	


**Nombre de la actividad 7: No te pierdas**

<b>Objetivo:</b> favorecer el nivel de concentración de los estudiantes y la atención para no distraerse estimulando las actividad de la conducta a través de dicha actividad			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20mnt</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
<p>Procedemos a formar a los niños y los estudiantes proceden a recorrer un Lamberito por árboles que avanza de forma circular , cada vez aumentamos más arboles (conos)</p>	<p>Silva  Conos  cinta</p>	<p>El estudiante al salirse del recorrido trazado por la cuerda o distraerse, será penalizado con un caramelo o cereza menos.</p>	

### Nombre de la actividad 8: Como un globo


<p><b>Objetivo:</b> Contribuimos una relajación activa incidiendo en el déficit de atención y el estado de hiperactividad del estudiante</p>			
<p><b>Número de participantes: 30</b></p>		<p><b>Tiempo: 20mnt</b></p>	
<p><b>Procedimiento</b></p>	<p><b>Materiales</b></p>	<p><b>Normas</b></p>	<p><b>Esquema grafico</b></p>
<p>Procedemos a desarrollar respiración diafragmática , consiste en que el niño debe tener mayor cantidad de aire en sus pulmones y abdomen</p>	<p>Silva  Conos</p>	<p>Este juego consiste en que el niño se convierte en un globo que se va hinchando lentamente y después se deja escapar el aire y sintiendo como el globo se va desinflando poco a poco hasta quedar vacío</p>	

**Nombre de la actividad 9: Mi propio animador**

<b>Objetivo:</b> controlar de forma adecuada la impulsividad natural de los niños con TDAH			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20mnt</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
Basado en la técnica del auto instrucciones, se trata de ir comentando en voz alta lo que se está haciendo, lanzando mensajes positivos tanto si va saliendo todo bien como si se producen dificultades.	Silbato  Conos	El estudiante debe hacer solo lo que el instructor dice en voz alta, si hace algo más perderá.	




**Nombre de la actividad 10:** Jugar a la memoria


<b>Objetivo:</b> Mejorar la capacidad de atención con niños que presentan problemas.			
<b>Número de participantes: 30</b>		<b>Tiempo: 20mnt</b>	
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
<p>Un buen ejercicio para poder trabajar la falta de atención que tienen los niños es jugar a la memoria.</p> <p>Según la edad del niño, se puede adaptar a sus necesidades y en distinto grado de dificultad.</p>	<p>fotografías, dibujos, números, tapas de botella etc.</p>	<p>El estudiante debe memorizar el orden correcto de los dibujos caso contrario perderá.</p>	

**Nombre de la actividad 11: Llega a tu cono**

**Objetivo:** Desarrollar las capacidades básicas como la fuerza y resistencia para mantener interesados y atentos a los estudiantes para que el goce en la ejecución de la actividad lúdica.


<b>Número de participantes:</b>	30	<b>Tiempo:</b>	15 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formar a los estudiantes en grupo de 4 personas.</li> <li>- Ubicar 4 conos formando un cuadrado.</li> <li>- De esta manera los estudiantes deberán mantener en media pantorrilla el elástico para que de esta forma pueden hacer fuerza hasta alcanzar el cono que se encuentra en su dirección.</li> </ul>	<p>Silbato</p> <p>Conos</p> <p>Elástico</p>	<p>-No puede utilizar las manos, o colocarlas en el suelo beneficiándose, solo los pies.</p>	

**Nombre de la actividad 12:** Forma tu figura o letra


<b>Objetivo:</b> Fomentar el trabajo cooperativo entre pares, para posteriormente desarrollar el factor socioafectivo, además de mejorar la motricidad del cuerpo			
<b>Número de participantes:</b>	30	<b>Tiempo:</b>	<b>20mnt</b>
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
<p>-Formar dos grupos de 15 estudiantes.</p> <p>-El docente hará que los estudiantes formen ya sea figuras o letras de acuerdo a la voz de mando.</p>	silbato	-Todos los estudiantes deben participar.	

**Nombre de la actividad 13:** el gusanito

**Objetivo:** desarrollar el trabajo en equipo, la socialización, pero sobre todo la atención y la concentración del niño, mejorando así su desarrollo motriz y cognitivo.

<b>Número de participantes:</b>	30	<b>Tiempo:</b>	30 minutos
<b>Procedimiento</b>	<b>Materiales</b>	<b>Normas</b>	<b>Esquema grafico</b>
<p>-Formar tres grupos de 10 estudiantes.</p> <p>-El docente dará las indicaciones pertinentes.</p> <p>-Cada estudiante deberá manejar dos globos, uno en la cabeza con cabeza, otros en el estómago, a excepción del primero y el ultimo que solo llevaran uno</p>	<p>Silbato</p> <p>globos</p>	<p>-Todos los estudiantes deben participar.</p> <p>-No se deben de caer los globos al suelo.</p> <p>-Movilizarse ida y vuelta así.</p>	

### Nombre de la actividad 14: pasa el ula ula

<p><b>Objetivo:</b> Desarrollar la motricidad gruesa a través de actividades lúdica fortaleciendo el trabajo en equipo y la socialización para mantenerse entretenidos y atentos a la realización del mismo, interesarse por la clase de educación física.</p>			
<p><b>Número de participantes:</b></p>	<p>30</p>	<p><b>Tiempo:</b></p>	<p>30 minutos</p>
<p><b>Procedimiento</b></p>	<p><b>Materiales</b></p>	<p><b>Normas</b></p>	<p><b>Esquema grafico</b></p>
<p>-Formar grupos de 5 estudiantes.</p> <p>-Los estudiantes formaran una ronda, tomándose de las manos</p> <p>-Entre ellos hará una ula ula, esta deberá ser pasada por el cuerpo de ellos sin soltarse las manos.</p>	<p>Silbato</p> <p>Ula ula</p>	<p>--No soltarse las manos.</p>	

## **Fase II**

En la segunda fase se realizó la socialización de la guía metodológica a las autoridades de la institución para luego proceder a socializar con los docentes del área.

## **Fase III**

En la última fase se aplicó la guía metodológica a los estudiantes para evaluar las estrategias propuestas en la guía.

## **Recursos logísticos**

De acuerdo a las fases establecidas para el desarrollo de la propuesta se estableció los siguientes recursos:

- Recursos humanos (autoridades de la institución educativa, padres de familia, docentes y estudiantes)
- Material convencional y no convencional

## **Evaluación del proyecto**

La propuesta será valorada de acuerdo a la lista de cotejo para determinar si concuerda con las fases planteadas:

*Tabla 4. Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

Objetivo de la propuesta: Proponer a los docentes juegos recreativos que ayuden a mejorar su metodología en el desarrollo motriz de los niños de la escuela “La Providencia”		
<b>Fases</b>	<b>Actividades</b>	<b>Indicadores</b>
Fase I	Elaboración de la guía metodológica.	La guía de juegos cubre las necesidades de la Institución Educativa.  Los objetivos son claros y precisos.
Fase II.	Socialización y autorización de la guía metodológica.	Autorización por parte de las autoridades de la institución.
Fase III	Desarrollo de la guía metodológica.	Respuestas satisfactorias de parte de los estudiantes y docente al aplicar la guía.
Fase IV	Evaluación de la guía metodológica.	Implementar y evaluar la guía metodológica.





6	Elaborar una lista de cotejo para evaluar la socialización.	Estudiante investigador																
7	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																
8	Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia	Estudiante investigador																

## CAPÍTULO V. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

### **5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

Mediante la dimensión técnica se comprobó que se cuenta con los recursos necesarios para la aplicación de la propuesta en la unidad educativa acogida, para promover y proponer juegos recreativos para el desarrollo motriz en el niño con hiperactividad. La guía metodológica se la realizó en el patio de la escuela “La Providencia”, tomando en cuenta las debidas medidas sanitarias por la pandemia del covid 19, lo que nos aseguró su factibilidad del proyecto.

### **5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

En relación a esta dimensión económica se puede decir que la ejecución de esta propuesta es factible, debido a que podemos utilizar materiales no convencionales que podemos encontrar fácilmente, sin embargo también se puede utilizar materiales convencionales que estén al alcance de todos. Por otro los gastos que se realiza no son nada a comparación de los beneficios que genera este proyecto, por el motivo de que aportaría para la aplicación en los siguientes años lectivos.

### **5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.**

La propuesta está encaminada a la unidad educativa que permitió realizar la investigación de campo, la misma que acoge a un número bajo de estudiantes, sin embargo su aplicación fue reducida por el motivo de que se eligió el subnivel básico elemental. La presentación de esta guía a los docentes fue eficaz, promoviendo a la aplicación de los juegos recreativos a las clases de educación física para motivar y desarrollar las capacidades motrices de los niños con hiperactividad.

## **5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta**

En la dimensión ambiental se puede decir que su implementación es de forma agradable debido a que se puede utilizar recursos reciclados, evitando de tal manera contaminar el medio ambiente, como también se enseña a los estudiantes a darle un buen uso a aquellos materiales convencionales que son de gran ayuda para impartir las clases.

## **CAPÍTULO VI CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y**

### **PROSPECTIVA**

#### **6.1 Conclusiones**

De acuerdo a la investigación bibliográfica, se pudo determinar que existen diferentes juegos recreativos como juegos lúdicos. Estos juegos inciden en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad, porque nos ayuda a reducir los síntomas básicos de los niños, niñas con hiperactividad

El tipo de juegos recreativos que aplica el docente responsable de la asignatura de Educación Física para incidir en el desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad son los juegos psicomotores, locomotores, socios afectivos, colectivos y juegos libres

Los docentes responsables de la asignatura de educación física necesitan recibir orientaciones en temas relacionados a juegos recreativos para el desarrollo motriz en niños con hiperactividad,

específicamente en juegos que incidan en el desgaste de energía, ejercicios de velocidad y resistencia, ejercicios de cooperación, mediante el juego controlamos la impulsividad y regulamos la mala conducta, trabajamos la atención, la inhibición y también el comportamiento del niño favorecemos el nivel de concentración de los estudiantes para no distraerse través de dicha actividad.

Los docentes encargados de la asignatura de educación física necesitan metodologías adecuadas para implementarlas en las clases, con el fin de ayudar a mejorar la motricidad de los estudiantes que presentan TDAH, los mismos que también ayudaran a la fluidez de las clases de educación física.

## **6.2 Recomendaciones**

Se recomienda a los docentes a aplicar juegos recreativos en sus clases de Educación Física como método de enseñanza, para que de tal manera las clases sean las más óptimas para el desarrollo motriz de los niños con hiperactividad.

Recomendamos que los docentes del área de educación física tomen la iniciativa de adquirir conocimiento en relación a los diferentes tipos de juegos recreativos tales como los juegos grupales, individuales, socio afectivo, locomotores, psicomotores y juegos libres para intervenir en las clases de los niños con hiperactividad, reducir la exclusión, desarrollar las capacidades motrices y que de tal manera las clases sean participativas.

Recomendamos a los docentes a motivar a sus estudiantes a participar en los diferentes tipos de juegos recreativos que desarrollo la sicomotricidad, y a minimizar la hiperactividad de los niños, para que la clase sea activa y positiva.

Se Recomienda a los docentes hacer uso de la guía metodológica donde se proponen juegos fáciles de aplicar, que les ayudaran a mejorar la motricidad de los estudiante y a controlar a hiperactividad de los niños en las clase de educación física, estos juegos los podrá realizar sin dificultad en los diferentes grados del subnivel establecidos.

## **6.3 Limitaciones y prospectiva**

### *6.3.1 Limitaciones*

Una de las limitaciones es que solo hay un docente en toda la institución que imparte en las clases de Educación Física.

La muestra que se recogió fue pequeña debido a que cuenta con pocos estudiantes.

### *6.3.2 prospectiva*

Para futuras investigaciones se propone tomar en cuenta nuevas variables relacionadas con los juegos recreativos y la intervención en niños con hiperactividad en presente trabajo se abordó el desarrollo considera habilidades y capacidades ligadas a edades aproximadas

Es necesario tomar en cuenta otros trabajos desde la perspectiva correlacional o casual ya que la investigación presente se encuentra ejecutada desde un punto de vista de cualitativa y descriptiva

También es necesario recalcar que se podría presentar los juegos recreativos ligados a un deporte específico o a varios estudiantes con hiperactividad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, B. P., & Twuemulilaty, H. M. (2017). Tratamiento de la Educación Física a los escolares de la educación primaria con trastorno de déficit de atención e hiperactividad. *Revista de Ciencia y Tecnología*.
- Alban, G. P., Arguello, A. E., & Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*(ISSN: 2588-073X), 166. Obtenido de <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*.
- Carballal, A. N., & González, M. C. (2020). JUEGO COOPERATIVO EN EL AULA: INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON TDAH. *Revista Digital de Educación Física*.
- Carrión, A. A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Ana Andrade Carrión*.
- Castillo, S. E., Ruiz, O. C., León, J. A., Marín, R. M., & Cruz, G. V. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica*.
- Chaucanes, J. D., Delgado, I. A., Erazo, C. D., & Benavides, J. D. (2021). Los Juegos Recreativos en el Fútbol como Estrategia para Promover la Inclusión de Género. *Educación Física, recreación, lúdica y ocio como categorías emergentes /*.

Cortez, V. A., Tafoya, S. A., Meillon, F., Poblano, A., Yáñez, R. A., & Olivares., A. M. (2018).

Comparación de síntomas de hiperactividad e inatención en adolescentes con y sin antecedentes de embarazo. *Gaceta Médica de México*. doi:10.24875/GMM.18004248

Cuñez, F. M. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Revista Conrado*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000100242](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000100242)

Dadney, A. F., Ponce, Y. A., & Rosario, R. G. (2017). SIGNIFICACIÓN SOCIAL DE LA RECREACIÓN EN LA DISMINUCIÓN DE CONDUCTAS INADECUADAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 -10 AÑOS DE EDAD DE LA COMUNIDAD CAMILO CIENFUEGOS. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*.

Echabarria. (2020). *métodos analíticos*.

Escobar, M. A., Zambrano, E. S., Erazo, N. A., & Cardona, D. M. (2021). Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado. *Revista de Educación Física*.

García Ríos, C. A., & García Ríos, V. E. (2020). Videojuegos para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Dominio de las ciencias, Vol. 6, núm. 2, Especial junio 2020*, pp. 706-717.

Julio, M. B., Edison, C. M., Christian, B., & Washington, C. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista espacio*.



LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION. (11 de agosto de 2010).

Obtenido de <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN. (30 de diciembre de 2016). Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Lizcano, L. J., Ruiz, D. J., Torres, H. J., & Rozo, P. P. (2019). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años. *Rev Pediatr Aten Primaria*.

López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*.

Mantilla, M. Y., Celis, E. S., & Sierra, A. V. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo. *Praxis*.

Moreira, F. E., & Sánchez, J. L. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia. *Ciencias de la Educación*.

MUÑOZ OYARCE, M. F., FIERRO, A. A., NAVARRO, E. M., & CARVALHO, R. S. (2020).

Estrategias pedagógicas de profesores con niños que presentan TDHA. Un estudio de caso en dos establecimientos públicos. *Revista Espacio, Vol. 41 (Nº 13)*. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n13/20411309.html>

Ortiz, M. E., Fabara, E., Villagómez, M. S., & Hidalgo, L. (2017). *La formación y el trabajo docente en Ecuador*. Quito.

- Paredes, A. C., Valenzuela, F. M., & Miranda, R. N. (2021). Actividad Física, Ejercicio Físico y Calidad de Vida en niños y adolescentes con Trastorno por déficit de atención y/o hiperactividad. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*.
- Paz, V. V., Aruquipa, R. S., & Heredia, R. K. (2018). Estrategias de intervención para niños y niñas con tdah en edad escolar. *Revista de Investigacion Psicologica*.
- Ramos-Galarza, C. (2018). Construcción del déficit de atención / hiperactividad en la prensa escrita ecuatoriana (2007-2015). *Revista Interdisciplinaria*, 35 no.2. Obtenido de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-70272018000200007](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272018000200007)
- Roca, V. L., Vázquez, F. J., & Yuba, E. I. (2019). ESTUDIO DE LOS PATRONES DE CONDUCTA DEL ALUMNADO CON TDAH EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. *Revsta Movimento, Porto Alegre*, v. 25. doi:<https://doi.org/10.22456/1982-8918.81877>
- Vargas, E. F., Pardo, J. J., Moreno, K. P., Paucar, M. M., & Orna, D. T. (2019). LA MOTIVACIÓN COMO FACTOR EN EL APRENDIZAJE. *Revistas Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>
- Yagual, L. A., Naranjo, M. d., & Gómez, J. N. (2017). Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz. *Memorias del tercer Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas*: .
- Yépez, M. M., & A., E. A. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *Revista Digital de Educación Física*.

Zambrano, M. Á., & Chinga, O. E. (2020). LA MOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DIAGNOSTICADOS CON TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD (TDAH), A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.*

## ANEXOS

### Anexo 1. Cuestionario

#### ENTREVISTA DIRIGIDA LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA ESCUELA “LA PROVIDENCIA”

**Título:** LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INTERVENCIÓN EN LA HIPERACTIVIDAD DE LOS NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA "LA PROVIDENCIA”

#### DIÁLOGO PRELIMINAR

Estimado docente, como estudiantes de la Carrera de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Técnica de Machala expresamos a usted un cordial saludo; y a la vez, nos permitimos hacerle conocer que a través de esta entrevista se pretende recabar información sobre los juegos recreativos y su intervención en la hiperactividad. Los datos que se recopilarán servirán para la elaboración del trabajo de investigación desde la realidad del entorno educativo.

#### OBJETIVO:

Analizar los juegos recreativos que contribuyen al desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad en las clases de Educación Física de básica elemental de la escuela Providencia.

Nombre y apellidos del entrevistado:	
--------------------------------------	--

Asignatura que imparte:	
Título:	
Correo electrónico:	
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	

### Dimensión 1. TIPOS DE JUEGOS

1. ¿Qué juegos propone usted en las clases de educación física?

<b>Juegos:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Juegos individuales		
Juegos grupales		
Juegos psicomotores		
Juegos socioafectivos		
Otros		

2. De los siguientes juegos propuestos, ¿cuál aplica usted en clases de educación física con estudiantes que presenten hiperactividad?

<b>Juegos:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>

Juegos Individuales		
Juegos Grupales		
Juegos Psicomotores		
Juegos Socioafectivos		
Otros		
Ninguno		

3. ¿Considera usted que es necesario realizar adaptaciones curriculares en la asignatura de educación física con estudiantes que presentan hiperactividad?

<b>SI</b>	<b>NO</b>

4. Considera que la aplicación de juegos recreativos utilizados en las clases de educación física con estudiantes que presentan hiperactividad son :

<b>NECESARIOS</b>	<b>NO NECESARIOS</b>

**DIMENSIÓN 2.** Comportamiento de los estudiantes durante las clases de educación física

5. ¿Qué comportamientos ha evidenciado usted en estudiantes que presentan hiperactividad

durante las clases de educación física?

<b>ACTITUDES:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Inquietud		
Molestar a los compañeros		
poca atención		
deshonestidad deportiva		
ser impulsivo		
no aceptar sus indicaciones		

6 ¿Ha notado dificultades de aprendizaje en estudiantes con hiperactividad durante la clase de Educación Física?

<b>SI</b>	<b>NO</b>

7 ¿Los estudiantes con hiperactividad presentan dificultades a la hora de realizar las actividades lúdicas y recreativas en las clases de Educación Física?

<b>SI</b>	<b>NO</b>

8 ¿El estudiante es impulsivo e impetuoso al momento de realizar las actividades recreativas?

SI	NO

**Dimensión 3. Competencia del Docente**

9 ¿Usted considera que la desactualización docente se debe a la poca capacitación del ministerio de educación y otros organismos gubernamentales?

SI	NO

10 ¿Usted considera que los juegos recreativos ayudan a minimizar la hiperactividad en los estudiantes durante las clases?

SI	NO

11 ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan a los estudiantes con hiperactividad a relacionarse con sus compañeros de una mejor manera?

SI	NO



--	--

## Anexo 2. Guía de observación

### **DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA**

#### **“LA PROVIDENCIA”**

**TEMA:** LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INTERVENCIÓN EN LA HIPERACTIVIDAD DE LOS NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA "LA PROVIDENCIA"

#### **DIÁLOGO PRELIMINAR**

Estimado docente, pertenecemos a la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Machala y nuestra presencia es para solicitarle apoyo en la aplicación de una observación directa; como también indirecta, durante el desarrollo de su clase en la asignatura de Educación Física, donde nos centraremos a observar específicamente las manifestaciones en el desarrollo de las actividades físicas de los estudiantes con Hiperactividad. Los datos obtenidos serán utilizados para la elaboración del trabajo de investigación desde la veracidad de los hechos, concluyendo con el diseño de una propuesta.

## OBJETIVO:

Analizar los juegos recreativos que contribuyan al desarrollo motriz de los estudiantes con hiperactividad para proponer orientaciones a los docentes responsables de la asignatura Educación Física de básica elemental de la escuela Providencia.

## DATOS INFORMATIVOS

<b>Iniciales del nombre del estudiante:</b>	
<b>Grado:</b>	
<b>Genero:</b>	
<b>Edad:</b>	
<b>Fecha de aplicación de la observación:</b>	

### DIMENSIÓN 1. Tipos de juegos recreativos.

1 Los tipos de juegos que realiza el docente de educación física con los estudiantes hiperactivos son:

Marcar con una equis (X) de acuerdo a los tipos de juegos que realizan los estudiantes.

Juegos psicomotores	
Juegos recreativos	
Juegos locomotores	
Juegos colectivos	

## **DIMENSIÓN 2. Comportamiento de los estudiantes durante las clases de educación física**

2 ¿Qué tipo de comportamiento manifiesta el estudiante?

<b>Tipos de comportamiento</b>	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Muy poco</b>	<b>Nada</b>
Tiene excesiva inquietud motora				
Molesta frecuentemente a los otros niños				
Se distrae fácilmente, poca atención				
Tiene dificultad para las actividades en grupo				
Exige inmediata atención a sus demandas				
No juega limpio (deshonestidad deportiva)				
Es impulsivo, irritable				
Acepta mal las indicaciones del docente				

## **DIMENSIÓN 3. Competencias del docente de Educación Física en desarrollo de las clases con estudiantes con hiperactividad**

3 ¿El docente de la asignatura de Educación Física demuestra pertinencia en las clases con los

estudiantes que presentan hiperactividad?

Mucho	
Poco	
Muy poco	
Nada	

4 ¿Al docente de la asignatura de Educación Física se le dificulta impartir las clases a los estudiantes que presentan hiperactividad?

Mucho	
Poco	
Muy poco	
Nada	

Anexo 3. Mapa de ubicación de la institución educativa (opcional)



## Anexo 4 Capturas de pantalla de los artículos científicos

CITA #1



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

### “Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física

Marlene Margarita Mendoza Yépez <sup>[1]</sup>; Edison Analuiza A. <sup>[1]</sup>; Lilia Lara Chalá <sup>[1]</sup>

[1] Universidad Central del Ecuador

**Localización:** EmásF: revista digital de educación física, ISSN 1989-8304, N°. 44, 2017, págs. 79-93  
**Idioma:** español

[Texto completo \(pdf\)](#)

[Dialnet Métricas:](#) 7 Citas

#### Resumen

El juego dentro de la sociedad ha sido un medio por el cual se transmite la cultura y tradiciones de generación en generación, es una actividad vital en el desarrollo integral del ser humano, provee de experiencias trascendentales para su proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social, se plantea una discusión y diferenciación entre juegos populares y tradicionales.

El juego en las clases de educación física debe ser un proceso que aporte a la formación del educando y facilite el trabajo del docente. En este trabajo se plantea una propuesta de juegos populares en donde se identifica su aporte didáctico y posibles adaptaciones que permitirán un desarrollo más operativo de las clases de educación física

**A los juegos se les considera como actividades placenteras y agradables que generan un desarrollo integral. El juego logra que la activación física y mental trabaje en conjunto para que el niño o el adolescente aprendan de su propia experiencia. La interacción entre el cuerpo, la mente y el mundo externo, permiten al niño mover su cerebro mediante la imaginación transportándole a un universo en el cual puede sentir, investigar, crear, conocer, descubrir y expresar sus emociones verdaderas. Además, aprende en interacción con su entorno, comparte con sus iguales, toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los demás, se propone y cumple objetivos. (Crespillo, 2010; Lobato, 2005)**

Título: Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física.

Autor: Marlene Margarita Mendoza Yépez, Edison (Tarpuk) Analuiza A., Lilia Lara Chalá

Revista: Dialnet Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>

Año: 2017

ISSN: 1989-8304

Páginas: 79 - 93.

DOI: No tiene.

Página de la cita: 80

CITA #2



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

## Comparación de síntomas de hiperactividad e inatención en adolescentes con y sin antecedentes de embarazo

Vania Aldrete Cortez <sup>[1]</sup>; Silvia Tafoya; Francisco Meillon <sup>[1]</sup>; Adrián Poblano <sup>[2]</sup>; Rodrigo Ayala Yáñez; Armando Mansilla Olivares <sup>[3]</sup>

[1] Universidad Panamericana (MEX)

[2] Instituto Nacional de Rehabilitación (MEX)

[Mostrar afiliaciones +](#)

Localización: *Gaceta médica de México*, ISSN 0016-3813, Vol. 154, N° 6, 2018, págs. 657-664

Idioma: español

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) se define como un "patrón persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad que interfiere con el funcionamiento o el desarrollo". Los síntomas principales son inatención, hiperactividad o impulsividad. La inatención se define como la manifestación conductual de no concentrarse, deambular mentalmente en las actividades, que conlleva a falta de persistencia y desorganización. La hiperactividad se refiere básicamente a excesiva actividad motora en momentos inapropiados y la impulsividad a acciones apresuradas, sin ser pensadas anteriormente y que tienen alto potencial de daño al individuo.

Título: Comparación de síntomas de hiperactividad e inatención en adolescentes con y sin antecedentes de embarazo

Autor: Vania Aldrete Cortez <sup>[1]</sup>; Silvia Tafoya; Francisco Meillon; Adrián Poblano; Rodrigo Ayala Yáñez; Armando Mansilla Olivares

Revista: [https://www.anmm.org.mx/GMM/2018/n6/GMM\\_6\\_18\\_657-664.pdf](https://www.anmm.org.mx/GMM/2018/n6/GMM_6_18_657-664.pdf)

Año: 2018

ISSN: 0016-3813

Páginas: 657 - 664.

DOI: No tiene.

Página de la cita: 658

CITA 3

## LA MOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DIAGNOSTICADOS CON TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD (TDAH), A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

**Miguel Ángel Marchan Zambrano**

Instituto de Posgrado. Universidad Técnica de Manabí

**Oscar Egberto Mera Chinga**

Universidad Técnica de Manabí

PDF

HTML

DOC

PUBLICADO

DOI: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2462>

PUBLICADO

2020-08-31

La Educación Física es una disciplina dentro de la educación donde se utiliza el movimiento del cuerpo en todas las etapas de la motricidad sea fina o gruesa, para aportar significativamente en el enfoque psicoeducativo y conductual facilitando un entorno satisfactorio donde los contenidos y competencias sean alcanzados satisfactoriamente. Para el tratamiento del TDAH, se han establecidos diferentes juegos, danzas, deportes, coreografías, teatro, constituyendo actividades que favorecen de manera cooperativa. Para Jensen (2014), las técnicas de entrenamiento respiratorio, y de relajación como el yoga mejoran la concentración en el paciente.

Título: LA MOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DIAGNOSTICADOS CON TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD (TDAH), A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Autor: Miguel Ángel Marchan Zambrano-Instituto de Posgrado. Universidad Técnica de Manabí,

Oscar Egberto Mera Chinga-Universidad Técnica de Manabí

Revista: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2462>

DOI: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2462>

Año: 2020

Página de la cita: 85

Páginas: 94.

ISSN: 2588-0578



CITA #4



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **JUEGO COOPERATIVO EN EL AULA: INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON TDAH**

**Antonio Novo Carballal**

Profesor Educación Física del IES Illa de Tambo de Marín y Asociado en la  
Universidad de Vigo. España  
Email: anovo@uvigo.es

**Marta Campelo González**

Profesora Educación Infantil y educadora en centros. España  
Email: campelomarta1995@gmail.com

**Vistas las definiciones y aspectos más importantes del TDAH, la concurrencia de factores que lo definen, así como las causas y el tratamiento y sus posibles comorbilidades pasemos ahora a tratar lo fundamental de este trabajo: su relación con la psicomotricidad en general y la importancia de los juegos cooperativos**

**EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 12, Num. 67 (noviembre-diciembre de 2020)**  
<http://emasf.webcindario.com>

16

**como una herramienta fundamental para el tratamiento de este alumnado en el aula.**

Título: JUEGO COOPERATIVO EN EL AULA: INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON TDAH

Autor: Antonio Novo Carballal Profesor Educación Física -Marta Campelo González

Año: 2020

Revista: [https://emasf.webcindario.com/Juego cooperativo en el aula para el alumnado con TDAH.pdf](https://emasf.webcindario.com/Juego_cooperativo_en_el_aula_para_el_alumnado_con_TDAH.pdf)

Páginas: 27.

Página de la cita: 16

ISSN: 1989-8304

DOI: J864-200

---

## **Tratamiento de la Educación Física a los escolares de la educación primaria con trastorno de déficit de atención e hiperactividad**

### **Physical Education treatment to the students suffering from shortage of attention and hyperactivity in primary schools**

**Betsabé Pompa Abreu<sup>1</sup>, Hamanene Miguel Twuemulilatyi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Doctor en Ciencias. Departamento de Psicopedagogía. Universidad de Cultura Física «Comandante Manuel Fajardo» La Habana.  
Correo electrónico: [betsabe@ucpejv.rimed.cu](mailto:betsabe@ucpejv.rimed.cu)

<sup>2</sup>Doctor en Ciencias. Universidad de Cultura Física «Comandante Manuel Fajardo» La Habana. República de Angola.

**Recibido:** 4 de enero de 2017.

**Aprobado:** 17 de marzo de 2017.

Esta significación es aún mayor en la Educación Especial. Al respecto Amador, J. A. (2002) expone algunas consideraciones de juegos motrices aplicados a escolares con discapacidades, físicas, psíquicas y motoras y para ello brinda instrucción y metodología de los nuevos juegos,

Título: Tratamiento de la Educación Física a los escolares de la educación primaria con trastorno de déficit de atención e hiperactividad

Revista: <file:///C:/Users/TECNOLOGIA/Downloads/Dialnet->

[TratamientoDeLaEducacionFisicaALosEscolaresDeLaEdu-6173968.pdf](#)

Autor: Betsabé Pompa Abreu<sup>1</sup>, Hamanene Miguel Twuemulilatyi<sup>2</sup>

Año: 2017

ISSN: 1996-2452

Páginas: 31-41.

DOI: no tiene

CITA 6



[Buscar](#)

[Revistas](#)

[Tesis](#)

[Congresos](#)

## Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil

José Alberto Gallardo López <sup>[1]</sup>; Pedro Gallardo Vázquez <sup>[2]</sup>

[1] Universidad Pablo de Olavide

[2] Universidad de Sevilla

**Localización:** Hekademos: revista educativa digital, ISSN-e 1989-3558, N.º. 24, 2018, págs. 41-51

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children

[Texto completo \(pdf\)](#)

Dialnet Métricas: 15 Citas

**En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008).**

Título: Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil

Autor: José Alberto Gallardo López; Pedro Gallardo Vázquez

Revista: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6542602.pdf>

Año: 2018

ISSN: 1989-3558

Páginas: 41-51.

DOI: no tiene.

Página de cita: 45

**EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL**  
*PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF  
CHILDREN IN EARLY EDUCATION*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

**AUTORA:** Ana Andrade Carrión<sup>1\*</sup>

**DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:** [alac1969@yahoo.es](mailto:alac1969@yahoo.es)

**Fecha de recepción:** 30 / 09 / 2019

**Fecha de aceptación:** 25 / 01 / 2020

De acuerdo a Bruner & Garvey (1977), "retomando de alguna forma la teoría del instinto de Grase expresan que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales a través del juego, mediante el "como si", que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Título: EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL

Revista: <file:///C:/Users/TECNOLOGIA/Downloads/DialnetElJuegoYSuImportanciaCulturalEnElAprendizajeDeLosN-7398049.pdf>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

Autor: Ana Andrade Carrión


Página de cita: 137

Año: 2019

ISSN: 2528-8083

## Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz

Silvia Jacqueline Casanova Zamora <sup>[1]</sup>; Marcelo Geovanny Vásquez Cáceres <sup>[1]</sup>; Tannia Alexandra Casanova Zamora <sup>[1]</sup>

[1] Universidad Nacional de Chimborazo 

**Localización:** Memorias del tercer Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación inclusiva: con todos y para el bien de todos / coord. por Manuel Roberto Tolozano Benítez, Rosalía Arteaga Serrano, 2017, ISBN 978-9942-17-027-9, págs. 2114-2127  
**Idioma:** español

[Texto Completo Libro \(pdf\)](#)

### Resumen

Esto se trata sobre los juegos recreativos de los niños en el desarrollo motriz. Se elaboraron juegos recreacionales como: juego libre, tradicional, dirigido, competitivo y dinámicas grupales con las que se alcanza el desarrollo motriz, lateralización, coordinación, equilibrio, espacio, ubicación en el espacio, ritmo, autocontrol. El aporte de nuevas actividades en el desarrollo motriz servirá de guía para los maestros y la institución, como base en la educación inicial en la que los niños construyen su autonomía, identidad y autoestima. En esta investigación se utilizó los métodos usados son: Inductivo, Deductivo y Analítico; puesto que es un proceso racional, sistemático y lógico, los tipos de investigación fue bibliográfica, descriptiva y explicativa porque está dirigida a la situación de las variables; el nivel de investigación es correlacional, descriptiva porque analiza y evalúa la relación de las variables. Para la recolección de datos se trabajó con la técnica de observación, a través del instrumento la ficha de observación, Se propusieron soluciones para cumplir las expectativas en mejora de la etapa inicial con enfoques y nuevas iniciativas que fortifican el proceso formativo como el pilar fundamental en el ámbito educativo, tomando al juego como una práctica diaria en la que se fomentan destrezas que van a servir a los niños a lo largo de toda su vida.

### INTRODUCCIÓN

El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo humano teniendo como objetivo el apoyar a desarrollar ciertas destrezas específicas según el juego.

Título: Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz

Autor: Silvia Jacqueline Casanova Zamora <sup>[1]</sup>; Marcelo Geovanny Vásquez Cáceres <sup>[1]</sup>; Tannia Alexandra Casanova Zamora

Revista: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210541>

Año: 2017

ISSN: 978-9942-17-027-9

Páginas : 2114-2127

DOI: no tiene



***Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica***

***Recreational games as a pedagogical proposal to improve aerobic resistance***

***Jogos recreacionais como proposta pedagógica para melhorar a resistência aeróbica***

Franklin Enrique Zambrano-Moreira<sup>I</sup>

[frank\\_1990\\_01@hotmail.com](mailto:frank_1990_01@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-9785-9043>

Jorge Luis Mateo-Sánchez<sup>II</sup>

Los juegos dentro de la sociedad se han convertido en un medio de transmisión de cultura y tradiciones de generación en generación, y una actividad importante para el desarrollo integral del ser humano, brinda experiencias trascendentales para su proceso de aprendizaje y maduración, corporal, emocional y social. Por su gran impacto en la infancia, es necesario enfatizar que los juegos educativos juegan un papel importante en el proceso de enseñanza, y los estudiantes pueden enfrentar mejor las dificultades académicas o deportivas para adaptarse al entorno. Los juegos recreativos de acuerdo a Requero y Montenegro (2018) “producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad” (p. 16).

Título: Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica

Autor: Franklin Enrique Zambrano-Moreira, Jorge Luis Mateo-Sánchez

Revista: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383978.pdf>

Año: 2021

ISSN:2477-8818

Página de la cita: 341

DOI: no ti

Páginas: 336-355

Cita 10

ISSN 0798 1015

REVISTA  **ESPACIOS**

HOME Revista ESPACIOS ▼ ÍNDICES ▼ A LOS AUTORES ▼

EDUCACIÓN · EDUCAÇÃO · EDUCATION Vol. 39 (Nº 23) Año 2018. Pág. 26

## Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad

### Effects of a recreational games program in the definition of laterality

MOCHA-BONILLA, Julio A. 1; COBA Molina, Edison 2; BARQUIN, Christian 3; CASTRO, Washington 4

Recibido: 13/12/2017 • Aprobado: 18/01/2018

En definitiva, cuando los niños en edad inicial de 3 a 5 años, presentan dificultades de definición en su lateralidad, el juego recreativo promueve grandes ventajas para afirmar la lateralidad en edades tempranas, es recomendable aplicar los juegos recreativos, como un medio de desarrollo personal y social, en el cual el docente de Educación Física debe brindar un seguimiento dentro del apoyo psicomotor, concordando con (Pi, 2010) los profesores del área de Educación Física deberían detectar los problemas de lateralidad, de discriminación D-I y de orientación espacial.

Título: Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad

Autor: MOCHA-BONILLA, Julio A. 1; COBA Molina, Edison 2; BARQUIN, Christian 3; CASTRO, Washington

Revista: <https://www.revistaespacios.com/a18v39n23/a18v39n23p26.pdf>

Año: 2018

ISSN: 0798 1015

Página de la cita: 8

DOI: no tiene

## Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria

Alemán Castillo, SanJuana Elizabeth; Castillo-Ruiz, Octelina; Ramírez de León, José Alberto; Urestí Marín, Rocío Margarita; Velázquez de la Cruz, Gonzalo

Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria

CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva, vol. 25, núm. 2, 2018

Universidad Autónoma del Estado de México, México

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10454952004>

DOI: <https://doi.org/10.30878/ces.v25n2a7>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

las complicaciones (Mercado y Vilchis, 2013; Saldívar-Cerón *et al.*, 2015). Ante este panorama se han desarrollado intervenciones como programas de educación nutricional enfocándose en el aspecto teórico en las cuales consideran que la información a través de pláticas no es suficiente para que los individuos realicen cambios en su alimentación. En los últimos años se han incorporado modelos educativos que rompen con el enfoque tradicional de la educación en nutrición en los que se utilizan los juegos como estrategias de enseñanza aprendizaje para promover estilos de vida saludables (Liévano y Leclercq, 2013) en los cuales se incluye la importancia de una alimentación saludable y los beneficios de la actividad física. En México son pocas las investigaciones realizadas en esta área. En este sentido, la aplicación del juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria es un instrumento para la modificación de la conducta alimentaria, el estímulo de la actividad física y el soporte emocional, que son pilares angulares para el tratamiento de la obesidad en el niño, en el adolescente y en el adulto. Es fundamental el papel del hogar y la escuela como zonas ideales para fomentar este tipo de juegos educativos y así fortalecer las actividades físicas efectivas, además de proporcionar apoyo a los niños en la comprensión y selección adecuada de alimentos saludables para una nutrición adecuada (Castillo-Ruiz *et al.*, 2013), como alternativas de solución que detengan el sobrepeso y la obesidad.

Título: Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria

Autor: Alemán Castillo, SanJuana Elizabeth; Castillo-Ruiz, Octelina; Ramírez de León, José Alberto; Urestí Marín, Rocío Margarita; Velázquez de la Cruz, Gonzalo

Revista: Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria | CIENCIA ergo-sum (uaemex.mx)

Año: 2018

ISSN: 2395-8782

Página de la cita: 19

DOI: <https://doi.org/10.30878/ces.v25n2a7>



Cita 12

[Revista de Investigacion Psicologica](#)  
versión On-line ISSN 2223-3032

**Revista de Psicologia no.20 La Paz 2018**

INVESTIGACIONES TEÓRICAS

## **Estrategias de intervencion para niños y niñas con tdah en edad escolar**

**Intervention strategies for children  
with adhd at primary school age**

**Veronica Valda Paz<sup>1</sup> Rodrigo Suñagua Aruquipa<sup>2</sup>  
& Roxana Karen Coaquira Heredia<sup>3</sup>**

Igualmente otro elemento característico presente consiste en el predominio del procesamiento emocional frente al procesamiento analítico racional. Las alteraciones en los procesamientos racionales, de abstracción, de comprensión y razonamiento, de procesamiento reflexivo y la desregulación emocional, debido a la alteración de las funciones ejecutivas que presentan estos niños/as, dan como resultado un predominio de las respuestas impulsivas, reactivas emocionales. Esto implica que su capacidad emocional les impide ejercer control de las frustraciones y de las emociones (Barkley, 2006, citado por Meca M. fundación CADAH). El mal ajuste de las expectativas y la baja tolerancia a la frustración provocan respuestas emocionales desproporcionadas como rabia, lloros, peleas, tristeza, etc. La limitación en el procesamiento analítico provoca que los acontecimientos, las acciones, los comportamientos provenientes del entorno, sean gestionados por los niños con TDAH desde el centro emocional y que por tanto su comportamiento se caracterice por mostrar aprehensión y sensibilidad frente a los cambios y las acciones que los demás generan sobre ellos.

### **1. INTRODUCCION.**

**El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es un trastorno neurobiológico que normalmente se presenta en la infancia, afectando tanto a la persona que lo padece como a su entorno personal (de la Peña, 2000). Según la Federación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e**

Título: Estrategias de intervención para niños y niñas con tdah en edad escolar

Autor: Verónica Valda Paz<sup>1</sup> Rodrigo Suñagua Aruquipa<sup>2</sup> & Roxana Karen Coaquira Heredia<sup>3</sup>

Revista: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S222330322018000200010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S222330322018000200010&script=sci_arttext)

Año: 2018

ISSN: 2223-3033

Página de la cita: 124

DOI: No tiene

Cita 13.

*OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*  
Vol.14, Núm. 45 (2017): Edición especial. ISSN: 1817-9088. RNPS: 2067. [olimpia@udg.co.cu](mailto:olimpia@udg.co.cu)

**ORIGINAL**

**SIGNIFICACIÓN SOCIAL DE LA RECREACIÓN EN LA DISMINUCIÓN DE CONDUCTAS  
INADECUADAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 -10 AÑOS DE EDAD DE LA COMUNIDAD**

**CAMILO CIENFUEGOS**

**Social significance of the Recreation in the reduction of inappropriate behaviors in boys and girls of 8 -10  
years of age of the Camilo Cienfuegos community**

M. Sc. Dadney Ariadna Fonseca-Díaz , Profesora auxiliar, Universidad de Granma,  
[dfonsecad@udg.co.cu](mailto:dfonsecad@udg.co.cu) Cuba

M. Sc. Yarleydis Avila-Ponce, Profesor auxiliar, Universidad de Granma,  
[dfonsecad@udg.co.cu](mailto:dfonsecad@udg.co.cu) Cuba

M. Sc. Miladis del Rosario Ríos-Góngora, Profesora auxiliar, Universidad de Granma  
[dfonsecad@udg.co.cu](mailto:dfonsecad@udg.co.cu) Cuba

Recibido: 22/09/2017 Aceptado: 20/10/2017

1. La Recreación constituye una potencialidad que permite se trabaje desde las actividades la disminución de las conductas inadecuadas y así lograr una formación multilateral de la personalidad de los niños.

Título: SIGNIFICACIÓN SOCIAL DE LA RECREACIÓN EN LA DISMINUCIÓN DE  
CONDUCTAS INADECADAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 -10 AÑOS DE EDAD DE LA  
COMUNIDAD CAMILO CIENFUEGOS

Autor: M. Sc. Dadney Ariadna Fonseca-Díaz , Yarleydis Avila-Ponce, Miladis del Rosario Ríos-  
Góngora

Año: 2017

Revista: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6210526.pdf>

Página de la cita: 279

ISSN: 1817-9088

DOI: No tiene



## [Pediatria Atención Primaria](#)

versión impresa ISSN 1139-7632

Rev Pediatr Aten Primaria vol.21 no.83 Madrid jul./sep. 2019 Epub 09-Dic-2019

ORIGINALES

### **Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años**

#### **Attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in schoolchildren aged 6 to 17 years**

Por tal razón, la intervención temprana en niños y adolescentes es de vital importancia, con el fin de disminuir las repercusiones en la adolescencia y en la adultez, que se presentan en forma de desorganización en trabajos escolares, bajo rendimiento escolar y laboral, dificultad para culminar tareas, dificultad para trabajar de forma independiente, comportamientos arriesgados, autoestima baja por fracasos en muchas áreas de su vida, riesgo de consumo de sustancias psicoactivas o inicio de vida sexual temprana, entre otros<sup>1</sup>.

Título: Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años

Autor: Leónidas José Llanos Lizcano, Darwin José García Ruiz-Henry J González Torres, Pedro Puentes Rozo

Revista: [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300004](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300004)

Año: 2019

ISSN: 1139-7632

Página de la cita: e102

DOI: No tiene

Cita 15

**La formación y el trabajo docente en el Ecuador**

*María Elena Ortiz, Eduardo Fabara,  
María Sol Villagómez, Lucía Hidalgo  
(Coordinadores)*

1era. Edición: Universidad Politécnica Salesiana  
Av. Turuhuayco 3-69 y Calle Vieja  
Casilla: 2074  
P.B.X.: (+593 7) 2050000  
Fax: (+593 7) 4088958  
e-mail: rpublicas@ups.edu.ec  
www.ups.edu.ec  
Casilla: 2074  
P.B.X.: (+593 7) 2050000  
Cuenca-Ecuador

Área de Educación  
CARRERA DE PEDAGOGÍA  
Grupo de Investigación en Políticas  
Curriculares y Prácticas Educativas (GIPCYPE)  
Grupo de Investigación "Educación  
e Interculturalidad" (GIEI)

Derechos de autor: 051394  
Depósito legal: 005909

ISBN: 978-9978-10-276-3

Tiraje: 300 ejemplares

Diseño,  
Diagramación  
e Impresión: Editorial Abya-Yala  
Quito-Ecuador

Impreso en Quito-Ecuador, septiembre 2017

Es fácil inferir la gigantesca empresa de construir un modelo curricular que forme el docente que pueda convertirse en artífice del cambio social, de la calidad educativa y del desarrollo personal y profesional.

Título: La formación y el trabajo docente en el Ecuador

Autor: María Elena Ortiz, Eduardo Fabara, María Sol Villagómez, Lucía Hidalgo

Revista: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14919/1/La%20formacion%20y%20el%20trabajo%20docente%20en%20el%20Ecuador.pdf>

Año: 2017

ISSN: 978-9978-10-276-3

Página de la cita: 96

DOI: No tiene

Cita 16

[Revista Habanera de Ciencias Médicas](#)

versión On-line ISSN 1729-519X

Rev haban cienc méd vol.20 no.5 La Habana sept.-oct. 2021 Epub 10-Oct-2021

CIENCIAS SOCIALES

**Actividad Física, Ejercicio Físico y Calidad de Vida en niños y adolescentes con Trastorno por déficit de atención y/o hiperactividad**

**Physical activity, exercise and quality of life in children and adolescents with Attention deficit hyperactivity disorder**

Las investigaciones examinadas señalan que intervenciones de actividad física y ejercicio físico, considerando actividades lúdicas, juegos, ejercicios deportivos, y técnicas holísticas como el yoga podrían ser beneficiosos para los componentes biológicos, psicológicos y sociales. En esta revisión, se demuestra que el efecto de la actividad física y ejercicio físico en niños con TDAH puede resultar beneficioso con una duración de 15 min a 90 min de trabajo realizado.

Título: Actividad Física, Ejercicio Físico y Calidad de Vida en niños y adolescentes con Trastorno por déficit de atención y/o hiperactividad

Autor: Antonio Castillo-Paredes-Felipe Montalva Valenzuela-Rodrigo Nanjarí Miranda

Revista: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/3714#:~:text=Conclusiones%3A%20Intervenciones%20de%20actividad%20f%C3%ADsica,en%20la%20calidad%20de%20vida.>

Año: 2021

ISSN: 1729-519X

Página de la cita: 5

DOI: No tiene



Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado

Recreational games and teaching mathematics in third grade schoolchildren

Mónica Alexandra Ramírez Escobar<sup>1</sup>, Edwin Solarte Zambrano<sup>2</sup>,  
Nevar Andrés Erazo<sup>3</sup>, Diana María García Cardona<sup>4</sup>

Universidad del Quindío.

<sup>1</sup> Licenciada en Educación Física y Deportes, Magíster en Educación y Desarrollo Humano.

<https://orcid.org/0000-0002-8224-6279> [maramirez@uniquindio.edu.co](mailto:maramirez@uniquindio.edu.co)

<sup>2</sup> Licenciado en Educación Física y Deportes. <https://orcid.org/0000-0002-6895-8763> [solarteedwin1996@gmail.com](mailto:solarteedwin1996@gmail.com)

<sup>3</sup> Licenciado en Educación Física y Deportes. <https://orcid.org/0000-0003-2483-837X> [naerasot@uqvirtual.edu.co](mailto:naerasot@uqvirtual.edu.co)

<sup>4</sup> Licenciada en Biología y Educación Ambiental, Magíster y Doctora en Ciencias Biomédicas.

<https://orcid.org/0000-0001-6026-9093> [dmgarcia@uniquindio.edu.co](mailto:dmgarcia@uniquindio.edu.co)

En los últimos años, los juegos se han ido convirtiendo en algo más que actividades recreativas, integrándose al campo del conocimiento y transformándose en medios para el aprendizaje en diferentes contextos educativos y organizacionales (Londoño & Rojas, 2020). De acuerdo con

Vásquez (2012), mediante el juego es posible lograr fines como la recreación y diversión por la actividad en sí misma; la relajación corporal y mental; la liberación de la tensión y el estrés; enriquece las relaciones y la interacción social y la capacidad de construirlas; ayuda a mantener un estado de salud física y mental sanos; contribuye al desarrollo psicomotor; mejora la concentración; ayuda a despejar la mente.

Título: Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado

Autor: Mónica Alexandra Ramírez Escobar<sup>1</sup>, Edwin Solarte Zambrano<sup>2</sup>, Nevar Andrés Erazo<sup>3</sup>,  
Diana María García Cardona

Revista: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051>

Año: 2021

ISSN: 2322-9411

Página de la cita: 130

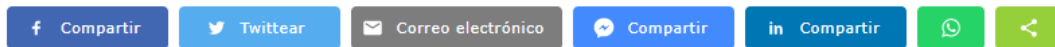
DOI: No tiene

Cita 18

## Los Juegos Recreativos en el Fútbol como Estrategia para Promover la Inclusión de Género

*Recreational Games In Football As A Strategy To Promote Gender Inclusion*

*Jogos Recreacionais De Futebol Como Estratégia Para Promover A Inclusão De Gênero*



**John Deybid Bravo-Chaucanes**

CESMAG

<https://orcid.org/0000-0002-8716-2883>

**Iván Adolfo Delgado-Delgado**

CESMAG

<https://orcid.org/0000-0003-2452-408X>

**Carlos Daniel Lagos-Erazo**

CESMAG

<https://orcid.org/0000-0001-5891-1833>

**Juan David Paz-Benavides**

CESMAG

<https://orcid.org/0000-0001-8459-4341>

### Juegos recreativos

El juego es un principio vinculado con el desarrollo y el aprendizaje del niño, que no se cuestiona convirtiéndose en una actividad humana en general y en particular infantil.

Título: Los Juegos Recreativos en el Fútbol como Estrategia para Promover la Inclusión de Género

Autor: John Deybid Bravo-Chaucanes-Iván Adolfo Delgado-Delgado-Carlos Daniel Lagos-Erazo-Juan David Paz-Benavides

Año: 2022

Revista: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14550>

Página de la cita: 130

ISSN: 0121-4128

DOI: No tiene



*Las actividades lúdicas para el aprendizaje*

*Playful activities for learning*

*Atividades lúdicas para aprendizagem*

Gladis Esther Caballero-Calderón <sup>1</sup>  
[esthergcc2014@gmail.com](mailto:esthergcc2014@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

**Correspondencia:** [esthergcc2014@gmail.com](mailto:esthergcc2014@gmail.com)

Ciencias de la educación  
Artículo de revisión

\*Recibido: 26 de febrero de 2021 \*Aceptado: 20 de marzo de 2021 \* Publicado: 08 de abril de 2021

- El juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.

Título: Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Autor: Gladis Esther Caballero-Calderón

Revista: <file:///C:/Users/TECNOLOGIA/Downloads/DialnetLasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>

Año: 2021

ISSN: 2550-682X

Página de la cita: 875

DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615



Cita 20



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

## El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos

Garay-Mantilla, Maryen Yorley <sup>[1]</sup>; Sánchez-Celis, Elver <sup>[1]</sup>; Rodríguez-Sierra, Astrid Viviana <sup>[1]</sup>

[1] Corporación Universitaria Minuto de Dios

Localización: Praxis, ISSN 1657-4915, ISSN-e 2389-7856, Vol. 17, N°. 1, 2021 (Ejemplar dedicado a: (January-June)), págs. 55-68

Idioma: español

Títulos paralelos:

Cooperative play as pedagogical strategy to promote good management and solid waste collection

Dicho de otra manera, el juego cooperativo creó un ambiente favorable para el aprendizaje, al conseguir llamar la atención del estudiante con actividades que motivaron y lograron la participación de todos los estudiantes, permitiéndoles reflexionar sobre cada uno de sus actos y creando un compromiso, además de lograr que sean conscientes de lo que conocen, relacionándolo con experiencias nuevas, generando un impacto en los pensamientos y comportamientos en relación con el manejo de residuos.

Título: El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos

Autor: Garay-Mantilla, Maryen Yorley <sup>[1]</sup>; Sánchez-Celis, Elver <sup>[1]</sup>; Rodríguez-Sierra, Astrid Viviana <sup>[1]</sup>

Revista: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071093>

Año: 2021

ISSN: 1657-4915

Página de la cita: 66

DOI: No tiene

**Interdisciplinaria**

versión On-line ISSN 1668-7027

**Interdisciplinaria vol.35 no.2 Ciudad Autónoma de Buenos Aires dic. 2018**

**ARTÍCULOS**

**Construcción del déficit de atención / hiperactividad en la prensa escrita ecuatoriana (2007-2015)**

*Construction of attention deficit / hyperactivity disorder in Ecuadorian written media (2007-2015)*

**Carlos Ramos-Galarza\***

\*Psicólogo. Máster en Neuropsicología Clínica. PhD en Psicología. Profesor Principal Titular de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Investigador del Centro de Mecatrónica y Sistemas Interactivos de la Universidad Tecnológica Indoamérica de Ecuador. E-mail: [ps\\_carlosramos@hotmail.com](mailto:ps_carlosramos@hotmail.com)  
Departamento de Psicología. Universidad Internacional SEK del Ecuador. Quito, Ecuador.

---

En la narrativa de esta categoría los niños con TDAH son descritos como individuos agresivos, incapaces de mantener una adecuada relación interpersonal y limitados para establecer un proceso de juego normal, además de ser culpables de la mala dinámica familiar (EC, 2015b, EC, 2010b). Según EU (2010) los niños con TDAH presentan dificultades en el medio educativo, siendo el bajo rendimiento académico y las dificultades de interrelación que se presentan con los compañeros sus mayores problemáticas (EU, 2009). En la misma línea, EC (2015b) asevera que los niños con TDAH son incapaces de controlar su comportamiento y presentan graves dificultades para concentrarse, por lo que no pueden ser integrados dentro del sistema educativo normal (EU, 2012a; LH, 2015).

Título: Construcción del déficit de atención / hiperactividad en la prensa escrita ecuatoriana (2007-2015)

Revista: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-70272018000200007](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-70272018000200007)

Autor: Carlos Ramos-Galarza\*

ISSN: 1668-7027

Año: 2018

DOI:[http://dx.doi.org/10.1080/09297049.20](http://dx.doi.org/10.1080/09297049.2012.753998)

Página de la cita: 368

[12.753998](http://dx.doi.org/10.1080/09297049.2012.753998)

ISSN 0798 1015

REVISTA  **ESPACIOS**

INICIO ACERCA DE ▾ EQUIPO EDITORIAL ÍNDICE POR NÚMERO A LOS AUTORES ▾ CONTACTO Idioma ▾

EDUCACIÓN • EDUCAÇÃO • EDUCATION Vol. 41 (Nº 13) Año 2020. Pág. 9

## Estrategias pedagógicas de profesores con niños que presentan TDHA. Un estudio de caso en dos establecimientos públicos

**Pedagogical strategies of teachers with children who have ADHD. A case study in two public schools**

MUÑOZ-OYARCE, María F. 1; ALMONACID-FIERRO, Alejandro A. 2; MERELLANO-NAVARRO, Eugenio 3 y SOUZA DE CARVALHO, Ricardo 4

Recibido: 03/01/2020 • Aprobado: 28/03/2020 • Publicado: 16/04/2020

En esta misma línea, una de las características más sobresalientes de quienes tienen TDAH es la hiperactividad, la que se puede manifestar como inquietud, impaciencia, actividad motora excesiva y en algunas ocasiones como conversación excesiva (Portela, Carbonell, Hechavarría & Jacas, 2016). Por otro lado, **la impulsividad es otra característica de quienes presentan TDAH, la que se manifiesta cuando la acción precede al pensamiento.** En consecuencia, el TDAH es un trastorno de causalidad múltiple, puesto que varios factores ejercen influencia en su etiología, considerando aspectos genético-ambientales (Reinhardt & Reinhardt, 2013; Smith, Cox, Mowle & Edens, 2017).

Título: Estrategias pedagógicas de profesores con niños que presentan TDHA. Un estudio de caso en dos establecimientos públicos

Autores: MUÑOZ OYARCE, María F.; Alejandro A ALMONACID FIERRO; Eugenio MERELLANO NAVARRO; Ricardo SOUZA DE CARVALHO

Año: 2020

Revista: <https://www.revistaespacios.com/a20v41n13/20411309.html>

Página de la cita: 2

ISSN:0798-1015

DOI: No tiene

<b>ESTUDIO DE MODELOS DE CONDUCTA DE ALUMNOS CON TDAH EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>	
<p><b>Víctor Labrador Roca</b> Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC). Universidad de Barcelona</p> <p><b>Francisco Javier Hernández Vásquez</b> Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC). Universidad de Barcelona</p> <p><b>Eduardo Inglés Yuba</b> Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC). Universidad de Barcelona</p> <p><b>DUELE:</b> <a href="https://doi.org/10.22456/1982-8918.81877">https://doi.org/10.22456/1982-8918.81877</a></p> <p><b>Palabras clave:</b> Desorden hiperactivo y deficit de atencion. Educación Física y Entrenamiento. Observación. Entrevista.</p>	<p style="text-align: center;"><a href="#">PDF-ESP (Español (España))</a></p> <hr/> <p>Publicado 2019-06-25</p> <hr/> <p>como citar LABRADOR ROCA, V.; HERNÁNDEZ VÁSQUEZ, FJ; ENGLISH YUBA, E. ESTUDIO DE MODELOS DE CONDUCTA DE ALUMNOS CON TDAH EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. <i>Movimiento</i>, [S. l.] , v. 25, pág. e25042, 2019. DOI: 10.22456/1982-8918.81877. Disponible en: <a href="https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/81877">https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/81877</a>. Consultado el: 19 de agosto. 2022</p> <p style="text-align: center;">Formatos de citas ▼</p>

Cuando el profesorado describía las conductas no deseables, mencionaron “cambiar o no respetar el lugar en la fila”. Algunos de ellos dijeron “[...] él / ella no suele respetar la fila”. Por ejemplo, “cuando voy a clase, cuando los estudiantes están fuera de clase, por lo general se ponen en fila. Algunos de ellos tienen dificultades para estar en la fila, no paran de moverse, conversar, [...]”. Varios maestros percibían la dificultad que tenían los estudiantes para esperar pacientemente una explicación o para completar un ejercicio en particular. Otra conducta frecuente no deseable es cuando el alumnado con TDAH molesta a sus compañeros durante los periodos de descanso o pausas. Los maestros comentaron: “[...] las pausas o los periodos de descanso son terribles [...] molesta a otra persona o intenta jugar con alguien que no está interesado en jugar con él”.

Título: ESTUDIO DE MODELOS DE CONDUCTA DE ALUMNOS CON TDAH EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Autores: Víctor Labrador Roca-Francisco Javier Hernández Vásquez-Eduardo Inglés Yuba

Revista: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/81877>.

DOI: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/81877>

Año: 2019

ISSN: no tiene

Página de la cita:08

.Cita 24

Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo

ISSN: 1989-4155

MEJORADO POR Google



Compartir

## LA MOTIVACIÓN COMO FACTOR EN EL APRENDIZAJE

**Recibido:** 13/05/2019 **Aceptado:** 28/06/2019 **Publicado:** Junio de 2019

### RELACIÓN ENTRE ESCUCHAR Y APRENDER

Como manifiesta (Chavez, 2016) En las últimas décadas, y sin duda gracias al influjo del paradigma cognitivo, se observa un creciente interés por la lectura, que se traduce en una profunda re-conceptualización de ésta, de lo que es y lo que supone su dominio, así como de su función instrumental, es decir, de su poder para promover nuevos aprendizajes. Hoy nadie duda acerca de que leer es un proceso de interacción entre un lector y un texto, proceso a través del cual el primero interpreta los contenidos que éste aporta. Como manifiesta (Solé, 2015). Así como es importante para el ser humano escribir, hablar, de igual forma constituye importante la lectura y la escucha, los acuerdos que se afianzan en el tiempo son aquellos en los que las partes contribuyeron tanto en la oportunidad de permitir que el otro hable, como en el privilegio de escuchar y ser escuchado. El aprendizaje depende de cuánto el individuo sea capaz de observar y de escuchar, de ahí la necesidad de desarrollar la escucha activa, misma que estriba en el interés que le da el estudiante a un tópico determinado. El escuchar es una disciplina que pocos la cultivan, por lo general al individuo le gusta que le escuchen, pero no tiene la habilidad desarrollada para escuchar con atención, en el campo educativo, el desarrollar la escucha activa, permitirá al estudiante poder interiorizar el conocimiento de manera más rápida y eficiente. Escuchar significa entender, percibir, captar con atención, sinceridad y lealtad lo que dicen los demás. En el terreno de las relaciones personales la escucha es un factor de éxito para mantenerlas, tanto en el orden social como en el familiar.

Título: LA MOTIVACIÓN COMO FACTOR EN EL APRENDIZAJE

Autores: Edgar Francisco Llanga Vargas - Jandry Jaret Murillo Pardo - Kelly Patricia Panchi Moreno - Mónica Magaly Paucar Paucar - Diamela Thamara Quintanilla Orna.

Revista: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacionaprendizaje.html#:~:text=La%20motivaci%C3%B3n%20de%20aprender%20depende,la%20emoci%C3%B3n%20y%20las%20actitudes.>

Año: 2019

ISSN: 1989-4155

[Conrado](#)

versión impresa ISSN 2519-7320 versión On-line ISSN 1990-8644

Conrado vol.16 no.72 Cienfuegos ene.-feb. 2020 Epub 02-Feb-2020

ARTÍCULO ORIGINAL

## Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural

Didactic strategies in the educational process of the rural area

Franklin Manuel Ribadeneira Cuñez<sup>1</sup> \*

 <http://orcid.org/0000-0003-4657-538X>

De allí, que la docencia implica una serie de actividades estratégicamente planeadas que, no solo debe estar encaminadas a la transmisión de conocimientos sino además a procesos de enseñanza-aprendizaje, con la ejecución de estrategias didácticas que permitan emplear la información y el conocimiento para promover el desarrollo de competencias en el estudiante y no simplemente la generación de nuevos conocimientos.

Título: Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural

Autores: Franklin Manuel Ribadeneira Cuñez

Revista: Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural (sld.cu)

Año: 2020

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene.

Página de la cita:243



*Videojuegos para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad*

*Video games for children with attention deficit hyperactivity disorder*

*Jogos de vídeo para crianças com déficit de atenção e hiperatividade*

Cecilia Alejandra García-Ríos<sup>I</sup>  
[cecygar20@hotmail.com](mailto:cecygar20@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-5179-0303>

Valeria Estefanía García-Ríos<sup>II</sup>

**Resumen**

Se entiende como Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) al trastorno cerebral específico que implica un patrón de déficit de atención, hiperactividad e impulsividad. En este

Título: Videojuegos para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad

Autores: Cecilia Alejandra García-Ríos Valeria Estefanía García-Ríos

Revista: <file:///C:/Users/TECNOLOGIA/Downloads/DialnetVideojuegosParaNinosConTrastornoPorDeficitDeAtenci-7491418.pdf>

Año: 2020

ISSN: 2477-8818

Página de la cita:3

DOI: 10.23857/dc.v6i3.1242

