



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en el  
subnivel elemental de la escuela de educación básica intercultural bilingüe  
Fuente de Vida**

**CAJAMARCA CHAVEZ LISSETH ABIGAIL  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**RAMIREZ GAONA ANDY RAFAEL  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en  
el subnivel elemental de la escuela de educación básica  
intercultural bilingüe Fuente de Vida**

**CAJAMARCA CHAVEZ LISSETH ABIGAIL  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**RAMIREZ GAONA ANDY RAFAEL  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**Los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en  
el subnivel elemental de la escuela de educación básica  
intercultural bilingüe Fuente de Vida**

**CAJAMARCA CHAVEZ LISSETH ABIGAIL  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**RAMIREZ GAONA ANDY RAFAEL  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SERRANO AGUILAR JORGE LUIS**

**MACHALA  
2023**

# LOS JUEGOS RECREATIVOS EN NIÑOS CON TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD EN EL SUBNIVEL DE BÁSICA ELEMENTAL

*por* Cajamarca Chavez Lisseth Abigail Ramírez Gaona Andy Rafael

---

**Fecha de entrega:** 20-sep-2023 08:57a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2171588232

**Nombre del archivo:** TRABAJO\_DE\_TITULACION\_DE\_LISETH\_FINAL.pdf (1.23M)

**Total de palabras:** 16115

**Total de caracteres:** 90449

# LOS JUEGOS RECREATIVOS EN NIÑOS CON TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD EN EL SUBNIVEL DE BÁSICA ELEMENTAL

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

2%

★ [dspace.ups.edu.ec](https://dspace.ups.edu.ec)

Fuente de Internet

---

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

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

Los que suscriben, CAJAMARCA CHAVEZ LISSETH ABIGAIL y RAMIREZ GAONA ANDY RAFAEL, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en el subnivel elemental de la escuela de educación básica intercultural bilingüe Fuente de Vida, 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.

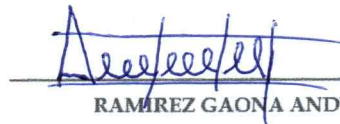
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



CAJAMARCA CHAVEZ LISSETH ABIGAIL

0707057675



RAMIREZ GAONA ANDY RAFAEL

0705878858

## **DEDICATORIA**

Esta tesis está dedicada a Dios porque me guio en todo el trascurso de este trabajo investigativo. A mis padres por ser testigo de mis esfuerzos, sacrificio, amor y perseverancia. Gracias a mis padres estoy culminando mi carrera universitaria siempre me apoyaron me animaron a ser mejor cada día, para así poder ser una mujer profesional.

Cajamarca Chavez Lisseth Abigail.

Este trabajo de investigación está dedicada principalmente a mis padres, quienes siempre me han apoyado, especialmente durante mi etapa de estudios y de mi formación académica en lo que es la universidad, siempre reforzando mis valores, responsabilidad, honestidad y así animándome cada día a ser mejor para así tener un mejor desarrollo personal.

Ramírez Gaona Andy Rafael.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco incondicionalmente a Dios, el cual guía mi camino, A todos los docentes que me ayudaron con mis inquietudes en la tesis. A Mis padres en especial a mi Mamita Reveca de Jesús Chavez y Jorge Henry Cajamarca que sin ellos no lo hubiera podido lograr porque son mis pilares fundamentales para que cada día sea mejor. También a mis hermanos quienes me han regalado su apoyo moral, a mi pareja quien ha estado en todos mis logros y a todos mis seres queridos. Agradecer a mi tutor de tesis, Lic. Jorge serrano quien estuvo apoyándome con sus conocimientos y habilidades Durante este trayecto de titulación.

Cajamarca Chavez Lisseth Abigail.

Quiero expresar mi agradecimiento a Dios que siempre llena mi vida de sus bendiciones y a toda mi familia que siempre está ahí. Mi más profundos agradecimiento a todas las autoridades y docentes de la carrera de Pedagogía en la actividad física y deporte. Gracias a todos por su paciencia, dedicación, apoyo y su amistad en todo el tiempo de mis años de estudio.

Ramírez Gaona Andy Rafael.



## **RESUMEN**

### **LOS JUEGOS RECREATIVOS EN NIÑOS CON TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD EN EL SUBNIVEL DE BÁSICA ELEMENTAL**

**Autores:**

Cajamarca Chavez Lisseth Abigail

Ramírez Gaona Andy Rafael

**Tutor:**

Lcdo. Jorge serrano

El presente trabajo de investigación trata acerca de los juegos recreativos en niños con Trastorno de Hiperactividad en el subnivel de básica elemental correspondientes a la Escuela De Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente De Vida". Su finalidad es determinar la incidencia de los juegos recreativos en el trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación física en los niños de educación básica elemental, en la cual se identificó los juegos recreativos que desarrolla el docente de educación física, también se determinó las manifestaciones de los estudiantes con trastorno de hiperactividad y por último propuso al docente un instrumento didáctico que incluya juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física. En la metodología se empleó la técnica descriptiva para diagnosticar la situación de la institución educativa en cuanto a los juegos recreativos y el trastorno de hiperactividad en los infantes. Igualmente, se utilizó un enfoque cualitativo para la base de la recopilación de información. Esta investigación utilizó métodos como el analítico y sintético para compendiar los datos necesarios en consideración de los objetivos específicos, mismos que dan respuesta al objetivo general. Estos objetivos se trazaron para incluir semblantes importantes en conexión con la literatura indagada y el estudio de campo, además con el fin de argumentar la propuesta que brinda beneficios a la escuela educativa, misma que permitió aplicar los instrumentos de investigación. Por otro lado, la muestra incluyó al único maestro de educación física y 26 estudiantes con trastorno de hiperactividad.

Para la investigación de campo se tuvo en cuenta a la observación y la entrevista como técnicas de investigación, en coherencia con los objetos de estudio, lo que resultaron cinco dimensiones con el fin de generar los indicadores, mismos que recurrieron como guía para la elaboración de los instrumentos basada en una escala de Likert, que proporcionó

la aceptación de los dictámenes y comportamientos de los infantes involucradas en este trabajo investigativo y a la vez se puntuaba el rango de valores a partir de respuestas fijas. Según los resultados de la observación, los niños/as que presentan trastorno de hiperactividad pertenecientes al subnivel de básica elemental dedican poco tiempo en la práctica de los juegos recreativos, siendo un componente desfavorable para el fortalecimiento motriz, cognitivo y afectivo. Por lo tanto, es apropiado ofrecer al docente un instrumento didáctico que contenga juegos recreativos direccionados a infantes con trastorno de hiperactividad con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza como el aprendizaje. La propuesta manifestada en líneas anteriores incluía tres fases de implementación encaminadas a estudiantes con trastorno de hiperactividad, como también al docente de educación física. Además, se incluyeron recursos logísticos y la evaluación de factibilidad en las dimensiones técnica, económica, social y ambiental. Esto demostró el valor para conseguir los objetivos de la estrategia didáctica, estableciendo la viabilidad y las capacidades materiales de las partes ejecutivas de la propuesta.

**Palabras clave:** juegos recreativos, estrategias metodológicas, instrumento didáctico, trastorno de hiperactividad, manifestaciones.

## **ABSTRACT**

### **RECREATIONAL GAMES IN CHILDREN WITH HYPERACTIVITY DISORDER AT THE ELEMENTARY SUB-LEVEL**

**Authors:**

Cajamarca Chavez Lisseth Abigail.

Ramírez Gaona Andy Rafael.

**Tutor:**

Lcdo. Jorge Serrano

The present research work deals with recreational games in children with Hyperactivity Disorder in the basic elementary sublevel corresponding to the "Fuente De Vida" Intercultural Bilingual Basic Education School. Its purpose is to determine the incidence of recreational games in hyperactivity disorder within physical education classes in elementary basic education children, in which the recreational games developed by the physical education teacher were identified, the manifestations of students with hyperactivity disorder and finally proposed to the teacher a teaching instrument that includes recreational games to contribute to the improvement of teaching practice in the Subject of Physical Education.

In the methodology, the descriptive technique was used to diagnose the situation of the educational institution in terms of recreational games and hyperactivity disorder in infants. Likewise, a qualitative approach was used for the basis of information collection. This research used methods such as analytical and synthetic to compile the necessary data in consideration of the specific objectives, which respond to the general objective. These objectives were drawn up to include important aspects in connection with the investigated literature and the field study, also in order to argue the proposal that provides benefits to the educational school, which allowed the application of the research instruments. On the other hand, the sample included the only physical education teacher and 26 students with hyperactivity disorder.

For the field research, observation and interview were taken into account as research techniques, in coherence with the objects of study, which resulted in five dimensions in order to generate the indicators, which were used as a guide for the preparation of the instruments based on a Likert scale, which provided acceptance of the opinions and

behaviors of the infants involved in this research work and at the same time the range of values was scored based on fixed responses.

According to the results of observation, children who present hyperactivity disorder belonging to the basic elementary sublevel spend little time practicing recreational games, which is an unfavorable component for motor, cognitive and affective strengthening.

Therefore, it is appropriate to offer the teacher a teaching instrument that contains recreational games aimed at infants with hyperactivity disorder with the purpose of improving the quality of teaching and learning. The proposal stated in previous lines included three phases of implementation aimed at students with hyperactivity disorder, as well as the physical education teacher. In addition, logistical resources and feasibility evaluation were included in the technical, economic, social and environmental dimensions. This demonstrated the value in achieving the objectives of the didactic strategy, establishing the viability and material capabilities of the executive parts of the proposal.

**Keywords:** recreational games, methodological strategies, teaching instrument, hyperactivity disorder, demonstrations.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
RESUMEN .....	VI
ABSTRACT .....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I .....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1    Antecedentes de la investigación .....	3
1.2    Situación conflicto .....	4
1.3    Causas y consecuencias.....	5
1.4    Delimitación del problema.....	5
1.5    Planteamiento del problema.....	5
1.6    Formulación del problema .....	6
1.7    Objetivos .....	6
1.7.1    Objetivo general.....	7
1.7.2    Objetivos específicos .....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO REFERENCIAL .....	8
2.1    Marco legal.....	8
2.1.1    Constitución de la República .....	8
2.1.2    Ley Orgánica de Educación Intercultural .....	8
2.1.3    Ley Orgánica de Discapacidades .....	9
2.2    Marco teórico .....	9
2.3    Marco conceptual .....	12

2.3.1	Juegos Recreativos.....	12
2.3.1.1	Definición.....	12
2.3.1.2	Importancia de los juegos recreativos .....	12
2.3.1.3	Características de los juegos recreativos .....	13
2.3.1.4	Beneficios del juego recreativo .....	13
2.3.1.5	Los juegos recreativos en el subnivel elemental o en el rendimiento escolar	14
2.3.2	Trastorno de hiperactividad .....	14
2.3.2.1	Definición.....	14
2.3.2.2	Estrategias metodológicas .....	14
2.3.2.3	Causas del trastorno por déficit de atención con hiperactividad .....	15
2.3.2.4	Consecuencias de trastorno de hiperactividad.....	16
CAPITULO III .....		17
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....		17
3.1	Enfoques diagnósticos.....	17
3.1.1	Tipo de investigación.....	17
3.1.2	Diseño de investigación .....	18
3.1.2.1	Población y muestra .....	18
3.1.2.2	Métodos de investigación .....	19
3.1.2.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	20
3.1.2.4	Validación de los instrumentos de investigación .....	20
3.2	Descripción del proceso diagnóstico.....	21
3.3	Recopilación de la información .....	22
3.4	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos .....	23
3.4.1	Resultados de la Observación aplicada a los discentes de tercer año de básica	23
3.4.2	Resultados de la entrevista enfocada al docente de educación física. ....	27
3.4.3	Fortalezas y debilidades.....	33
3.4.3.1	Matriz de requerimientos.....	34
3.4.3.2	Selección de requerimiento a intervenir y justificación .....	35
CAPÍTULO IV .....		37
PROPUESTA INTEGRADORA .....		37
4.1	Descripción de la propuesta .....	37

4.2	Componentes estructurales.....	37
4.2.1	Introducción.....	38
4.2.2	Justificación.....	38
4.2.3	Objetivo de la propuesta.....	39
4.2.4	Fundamentación teórica, legal y conceptual.....	39
4.2.4.1	Marco teórico.....	39
4.2.4.2	Marco legal.....	40
4.2.4.3	Marco conceptual.....	41
4.2.5	Fases de implementación.....	42
4.2.5.1	Fase I Socialización de los resultados con el docente.....	42
4.2.5.2	Fase II Juegos recreativos.....	42
4.2.5.3	Fase III Diseño del instrumento didáctico.....	43
4.2.6	Recursos Logísticos.....	50
4.2.7	Evaluación del proyecto.....	51
CAPÍTULO V.....		54
VALORIZACIÓN DE LA FACTIBILIDAD.....		54
5.1	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	54
5.2	Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	54
5.3	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	54
5.4	Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	54
CAPÍTULO VI.....		56
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....		56
6.1	Conclusiones.....	56
6.2	Recomendaciones.....	57
6.3	Limitaciones y prospectiva.....	57
6.3.1	Limitaciones.....	57
6.3.2	Prospectiva.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		59
ANEXOS.....		63

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra .....	19
Tabla 2 Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores .....	22
Tabla 3 Fortalezas y debilidades .....	33
Tabla 4 Requerimientos a partir de las debilidades y causas observadas en la investigación de campo .....	34
Tabla 5 Indicadores de evaluación a partir de las actividades.....	51
Tabla 6 Cronograma de diseño de la propuesta.....	52

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Tiempo de práctica en los juegos recreativos.....	23
Gráfico 2 Tipos de juegos recreativos .....	24
Gráfico 3 Características de los juegos recreativos .....	25
Gráfico 4 Manifestaciones.....	26
Gráfico 5 Consecuencias del Trastorno de hiperactividad .....	27



## INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas dentro del área de educación física requieren que se aplique estrategias innovadoras como por ejemplo el juego recreativo obteniendo un desarrollo integral en los estudiantes, por tal razón es importante que los juegos recreativos se empleen en edades tempranas para desarrollar distintas destrezas e incluso fortalecer la integración entre estudiantes. Al respecto, Bravo-Chaucanes et al. (2022), expresan que “Los juegos deben considerarse importantes para el niño porque es su medio de expresión, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje” (pág. 8).

Los juegos recreativos desempeñan un rol importante en los niños/as que presentan trastorno de hiperactividad, porque despiertan un gran interés por cumplir las actividades planteadas por el docente. Además, dichos juegos permiten desarrollar distintas habilidades como las coordinativas, físicas, motrices y/o cognitivas; por ello, el tema es relevante ya que brinda beneficios a una institución educativa.

Este trabajo de investigación tiene como propósito determinar la incidencia de los juegos recreativos en el trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación, además está dirigida a estudiantes porque es fundamental que adquieran una educación de calidad, desarrollando varias destrezas, como también ser participativo y sociable con sus pares; esta temática fue localizada en el subnivel de básica elemental.

El problema central se centró en la insuficiente práctica de los juegos recreativos en niños/as con trastorno de hiperactividad de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida" de la parroquia Machala del cantón Machala y con el propósito de disminuir la debilidad observada en dicha escuela se planteó el diseño de un instrumento didáctico de juegos recreativos, y con ello se busca favorecer a los estudiantes como también a la labor docente.

La elaboración de este proyecto de investigación confirma los conocimientos adquiridos a partir del trabajo pre profesional y la revisión de artículos sobre cuestiones pertinentes relacionados con el tema principal, cuyos análisis ayudaron en avanzar en la investigación de los fundamentos teóricos y prácticos, al tiempo que puede dirigirse a los docentes con sugerencias útiles.

Dentro del marco de los antecedentes de este trabajo se consideró una investigación a nivel internacional, demostrando que el trastorno de hiperactividad es muy frecuente en infantes y que afecta el proceso de aprendizaje; asimismo, a nivel regional se situó una publicación que trata sobre el ambiente escolar de estudiantes con trastorno de hiperactividad, haciendo énfasis que deben obtener una educación integra y de calidad; y por ultimo de carácter nacional se localizó un investigación que abarca el TDAH, evidenciando una gran problemática para el campo educativo ya que provoca en los estudiantes distintitos problemas que afectan en la concentración y en el control de impulsos.

El trabajo de investigación se encuentra organizado por seis capítulos, donde a continuación se detallan brevemente:

El capítulo I contiene apartados que representan al problema, como por ejemplo los antecedentes, situación conflicto, causas y consecuencias, delimitación, planteamiento, formulación y por último los objetivos.

El capítulo II representa el marco referencial, mismo que se encuentra estructurado por el marco teórico, legal y conceptual.

El capítulo III titulado diagnóstico del objeto de estudio generalmente está compuesto por los enfoques diagnósticos, la descripción del proceso diagnóstico, la recopilación de la información y finalmente el análisis del contexto del estudio de campo, como también el desarrollo de la matriz de requerimientos.

El capítulo IV se encuentra organizado por la propuesta integradora, donde se detalla la descripción y los componentes estructurales.

El capítulo V denominado valoración de la factibilidad se encuentra compuesta por varias dimensiones que permiten la implementación de la propuesta integradora.

Finalmente, el capítulo VI está conformado por las conclusiones que fueron redactadas en base a los objetivos, recomendaciones elaboradas acorde a las conclusiones, limitaciones que son aquellos impedimentos que demoraron el desarrollo del proyecto y la prospectiva que significa temáticas importantes que pueden ser investigadas a futuro.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### **1.1 Antecedentes de la investigación**

Analizando el objeto de investigación desde una perspectiva diferente, se presentan varios antecedentes de referencia creados a nivel internacional, regional y nacional, que influyen en la investigación presentada y sobre todo que ayuda a fortalecer la base de este proyecto.

A nivel internacional, en Costa Rica, Nanjarí Miranda et al. (2021), expresan que los juegos encarnan periodos en la vida de niños/as, que les admiten comprender y explorar las posibilidades del desarrollo humano en contextos geográficos y diversos, en los que aprecian diferencias al cooperar, socializar e interactuar con sus pares y con el entorno, de tal manera que adquieren beneficios para su propio bien. Por consiguiente, el juego es una actividad que realizan los infantes en la etapa infantil con el fin de reconocer las funciones en la sociedad y que al futuro sean capaces de desempeñarlas.

En España, Molina-Torres et al. (2022), hablan del trastorno de hiperactividad (TDAH) es un trastorno muy común en los niños y jóvenes, que se identifica especialmente por la escasa atención y/o hiperactividad, como también la impulsividad muy persistente; por lo general se vincula a una vía crónica que continúa en la pubertad y en la adultez.

A nivel regional, Intriago Macías & Mendoza Bravo (2022), señalan que la inclusión de estudiantes que presentan necesidades educativas especiales en las escuelas debe ofrecer calidad educativa, también dar garantía a una cultura académica propicia a la inclusión, a la flexibilidad curricular, a la adaptación de estrategias innovadoras, a la formación y capacitación docente, como también al uso de herramientas de apoyo y a varios elementos importantes que contribuyen al mejoramiento del rendimiento académico de estos estudiantes.

En cuanto al nivel nacional, Macías Macías y Delgado Gonzembach (2020) destacan en su artículo que el TDAH puede generalizarse directamente como un trastorno del desarrollo como por ejemplo con el trastorno del autocontrol, incluye problemas a nivel de actividad de concentración y control de impulsos, estos problemas pueden manifestarse como un debilitamiento de la voluntad del niño/a o de su capacidad y fuerza para controlarse a sí mismo con respecto a su comportamiento.

Se sugirió que la orientación familiar y el TDAH, cuyos materiales fueron: cuestionarios, entrevistas y cuestionarios de observación, que ayudarían a padres y profesores a tomar decisiones sobre cómo resolver el problema, además el uso de una metodología cualitativa, inductiva-deductiva.

Se debe recordar que los juegos recreativos son actividades puramente de ocio, realizadas en el tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, con el objetivo principal del disfrute de quienes los practican. También tiene varias ventajas, como dejar de lado las emociones negativas. En este caso, liberar la energía de los niños con trastorno de hiperactividad a través del juego, y lo más importante es fomentar la integración entre ellos.

## **1.2 Situación conflicto**

El presente trabajo de investigación está centrado en los estudiantes de educación básica elemental de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente De Vida" de la ciudad de Machala provincia de El Oro, cuya institución registra en su sistema académico 79 estudiantes matriculados en este subnivel para el periodo lectivo 2023-2024.

La problemática general de esta investigación surge de algunas inquietudes que se han presentado durante el proceso de prácticas pre profesionales realizadas en su debida programación, identificando la insuficiente práctica de los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en el subnivel de básica elemental. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría causar un déficit de aprendizaje en el proceso de enseñanza a través del juego.

Los resultados se gestionaron con intervención de metodologías didácticas para que los alumnos no tengan un desbalance en lo que es la enseñanza-aprendizaje mediante el juego y así evitar una baja motivación en la asignatura de educación física.

Cabe recalcar que los juegos y el jugar se encuentran incluidos en el bloque curricular denominado prácticas lúdicas, pero no ha sido desarrollado de acuerdo a las indicaciones y lineamientos del currículo de área de educación física del Ministerio de Educación (2016). Esto implica que los procesos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura no se desarrollen de una manera adecuada por parte del docente. Dadas las limitaciones percibidas este es un problema potencial en el sistema educativo.

### **1.3 Causas y consecuencias**

Avanzando con la situación conflicto identificada en el párrafo anterior, define el problema central que corresponde la insuficiente práctica de los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en el subnivel elemental dentro de las clases de educación física, cuyas causas: la inadecuada utilización de los juegos en niños con TDAH ya que no se centra acorde a las necesidades, poca experiencia en el docente para tratar a los alumnos con este tipo de trastorno, escasa capacitación al docente sobre los juegos recreativos y el trastorno de hiperactividad, insuficiente conocimiento del docente sobre cómo tratar ante manifestaciones de los niños que presentan trastorno de hiperactividad; por otra parte, existen los efectos donde se evidencia el poco interés por parte del infante al momento de realizar dicha actividad.

### **1.4 Delimitación del problema**

El problema se localiza en la ciudad de Machala, en la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente De Vida" en el subnivel de educación básica elemental, durante el periodo de las clases de educación física, misma que está a cargo el docente, quien asume la responsabilidad del desarrollo de la asignatura. Esta investigación fue realizada en el año lectivo 2023-2024 y está dirigida a los docentes y estudiantes.

### **1.5 Planteamiento del problema**

Teniendo en cuenta el contexto de este trabajo de investigación y las cuestiones relacionadas con los juegos recreativos en niños con trastornos de hiperactividad a estudiantes de educación general básica elemental.

Basándonos en la problemática, se establece la principal estrategia de solución de la situación, la misma que consiste en elaborar una guía didáctica de juegos recreativos, elegida por ser una herramienta para docentes encargados que contribuirá significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con trastornos de hiperactividad. También se prevé en algunas posibles estrategias que se consideran:

- Capacitaciones a los docentes sobre este tipo de trastorno.
- Juegos recreativos o actividades lúdicas para niños de la básica elemental.

- Charla sobre cómo tratar a niños con trastorno de hiperactividad mediante el juego.

Finalmente, el problema queda planteado de la siguiente manera: ¿cómo inciden los juegos recreativos en el trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación física en los niños de educación básica elemental?

## **1.6 Formulación del problema**

El problema presentado es importante porque se trata de las nuevas metodologías didácticas que ayuda a mejorar el trastorno de hiperactividad en el subnivel elemental en el área de educación física, la cual asume una alta relevancia debido que el tema es muy analizado, en el transcurso de las clases se han venido presentando y no solo en esta escuela si no que en algunas más de la provincia, por ende, se debe proponer una solución de manera inmediata para que disminuya la problemática.

Las preguntas de investigación que orientaron la redacción de los objetivos tanto el general como los específicos, que a su vez sirven de horizonte para el desarrollo de las herramientas de investigación. A continuación, se detalla las preguntas y los respectivos objetivos:

### **Pregunta general.**

¿Cómo inciden los juegos recreativos en el trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación física en los niños de educación básica elemental?

### **Preguntas específicas**

1. ¿Cuáles son los juegos recreativos que desarrolla el docente de educación física en los estudiantes con trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación física?
2. ¿Cuál es la manifestación de los estudiantes con trastorno de hiperactividad durante la aplicación de juegos recreativos en las clases de educación física?
3. ¿Qué conocimiento requiere alcanzar el docente sobre juegos reactivos con trastorno de hiperactividad para mejorar su desempeño en la asignatura de Educación Física?

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en el trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación física en los niños de educación básica elemental.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

1. Identificar los juegos recreativos que desarrolla el docente de educación física en los estudiantes con trastorno de hiperactividad dentro de las clases de educación física.
2. Determinar las manifestaciones de los estudiantes con trastorno de hiperactividad durante la aplicación de juegos recreativos en las clases de educación física.
3. Proponer al docente un instrumento didáctico que incluya juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1 Marco legal**

##### **2.1.1 Constitución de la República**

Este apartado contiene los artículos más relevantes con relación a la temática que se encuentran estipulados en la Constitución de la República Del Ecuador, con el fin de fortalecer de manera legal el proyecto:

Partiendo de la base jurídica del objetivo de investigación. El artículo 48 numeral 1 de la Constitución de la República (2008) dice que “el Estado tomará medidas en beneficio de las personas con discapacidad, coordinando los planes y programas nacionales y privados para asegurar la inclusión social y promover un mejor el desarrollo político, social, cultural entre otros”. Mientras que en el art. 47 “el Estado garantizará la política de defensa nacional para la prevención de la discapacidad, común uniéndose la comunidad y la familia ya que buscan igualdad de oportunidades para los necesitados” (Asamblea Constituyente, 2008).

En el artículo 381 expone que “el estado protegerá y coordinará la cultura física, incluidos los deportes o actividades físicas y recreativas tales como actividades que promuevan la salud, la formación, promueve la participación masiva en deportes y actividades físicas a nivel nacional formativo, barrio y parroquia, competencias nacionales e internacionales, incluidas los juegos olímpicos y paralímpicos sin fomentar la participación de las personas con discapacidad”. (Asamblea Constituyente, 2008)

##### **2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural**

El Ministerio de Educación (2011) en la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el inciso 7 y 8 del artículo 47, para las personas con discapacidad, la Constitución de la República establece que “el Estado garantizará la política prevenir la discapacidad junto con la sociedad y la familia. Buscando la igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social. Las personas con discapacidad tienen derechos reconocidos” (Asamblea Nacional, 2011).



En el art. 7 estipula que “la Educación para el desarrollo de las potencialidades y capacidades de igualdad de inclusión y participación. Su educación será proporcionada educación informal donde el campus general incluirá tratamiento, tendrían una atención diferenciada y especial a la formación profesional. Estas instituciones educativas seguirán, tendrán estándares de accesibilidad para discapacitados se introducirá un sistema de becas adecuado”. (Asamblea Nacional, 2011)

Mientras que en el art.8 dice que “la educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos” (Asamblea Nacional, 2011).

### **2.1.3 Ley Orgánica de Discapacidades**

En el art. 13 de la Ley Orgánica de Discapacidades dice que:

“la autoridad sanitaria nacional será la responsable de llevar el Registro Nacional de Personas con Discapacidad y con Deficiencia o Condición Discapacitante, así como de las personas jurídicas públicas, semipúblicas y privadas dedicadas a la atención de personas con discapacidad y con deficiencia o condición discapacitante, el cual pasará a formar parte del Sistema Nacional de Datos Públicos, de conformidad con la Ley”. (Asamblea Nacional, 2012)

Las personas con discapacidad también tienen derecho a reflexionar en el numero 7: “una educación que les ayude a desarrollar sus potencialidades y capacidades, fomentar su integración y participación en la realidad de la igualdad, la voluntad está garantizada” (Asamblea Nacional, 2012).

## **2.2 Marco teórico**

Según Jean Piaget: El juego es el refuerzo de la conducta recién aprendida, lo cual implica que el juego es una actividades físicas y mentales que refuerza lo aprendido, expresa también que facilita el aprendizaje por que expone a los infantes a nuevas experiencias y a su vez enfrentar nuevas oportunidades en el mundo.

La Teoría de juegos según Navarro-Adelantado & Pic (2022) dicen que “vista desde las coaliciones; sin embargo, y de manera discontinua en el tiempo, la tríada motriz se ha

mostrado como una estructura que responde de una manera particular a cómo nos relacionamos cuando jugamos” (pág. 337).

Gallardo-López et al. (2019), dicen que el juego tiene un valor educativo indiscutible y puede ser jugado por personas de cualquier edad, también formar actividades divertidas y satisfactorias, que son inherentes a la infancia.

Los niños juegan con la intención de divertirse y desarrollar habilidades como la imaginación, la creatividad y la imaginación en los primeros años de vida. El juego se lleva a cabo de forma espontánea y automática, sin ningún tipo de guía ni reglas especiales. Hay reglas que se deben seguir a medida que el infante crece y el juego se vuelve más regular.

Paredes, Freire (2011), El término "juego casual" se refiere a cualquier actividad recreativa. Como resultado, puede distinguir el juego recreativo de la actividad fructífera en la medida en que sea inevitable hacia el mantenimiento social y la autosuficiencia.

Al analizar varias fuentes bibliográficas y bases de datos, se puede encontrar información valiosa que se utilizara en la preparación de este trabajo.

La información encontrada es la siguiente:

La etapa preescolar según Bedoya Salazar et al. (2022), se caracteriza por un fuerte deseo de moverse y jugar, una fuerte curiosidad por lo desconocido, un interés por los inventos y un deseo emocional por aprender, a través del cual expresan sus sentimientos y espontaneidad. Se agregó la capacidad de explorar el entorno mundial interactuando con él.

Las teorías explicativas del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) han puesto especial énfasis en las últimas décadas en los déficits en el funcionamiento ejecutivo, procesos de alto nivel que regulan la flexibilidad, el pensamiento y la acción que dependen de la corteza y el complejo prefrontal, interacción entre estructuras subcorticales.

Además, se ha identificado como la enfermedad se desarrolla muy rápidamente e incluso aumenta el paciente. El estado de esta enfermedad se muestra actualmente en el campo de la ciencia y ocupa un lugar destacado.

La teoría de Vygotsky examina el impacto fundamental de la expresión privada en el desarrollo de los procesos cognitivos superiores y sus mecanismos de autocontrol. Debido a los déficits en cuestiones de autorregulación y déficits en el discurso privado que son característicos del TDAH.

Su propósito era contrastar experimentalmente la validez de los susurros putativos del TDAH mientras se suponía una diferencia cualitativa entre los susurros del TDAH y un grupo de control de niños sin el trastorno. Finalmente, se discuten las implicaciones del estudio para la práctica clínica.

Las teorías de Wallon (2000), Bruner (1988), Piaget (1989), se refieren a la importancia del ejercicio en el desarrollo mental de los niños, estos estudios muestran que la actividad física les ayuda a mejorar la resiliencia en la infancia, cuando están expuestos a objetos reales y comienzan con un cuerpo en movimiento, realizan actividad física e interactúan con los adultos que los rodean y mantener su salud.

Existe cierta hiperactividad que puede ser muy activa, pero esto no implica una expresión excesiva del comportamiento general del infante, según Taylor, quien distingue entre "hiperactividad", "hiperactividad" e "hipercinesia".

En el extremo del continuo, la hiperactividad abarca todos los comportamientos y no sólo un comportamiento en particular. Esto denota una falta de autocontrol. Debido a que el entorno está constantemente inquieto y cambia por las actividades, está estrechamente relacionado con la idea del trastorno por déficit de atención (la falta de atención insiste en la estimulación y la impulsividad).

Debido en gran parte al desconocimiento del trastorno por parte de los profesores y las dificultades de aprendizaje asociadas, este tipo de trastorno tiene importantes efectos negativos en la educación escolar y las interacciones sociales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los bebés. Esto afecta el entorno social y familiar, así como el bajo rendimiento académico.

## **2.3 Marco conceptual**

### **2.3.1 Juegos Recreativos**

#### **2.3.1.1 Definición**

Los juegos recreativos son actividades físicas cuyo objetivo principal es entretener al jugador y brindarle alegría y diversión. Los deportes recreativos como el fútbol, fútbol sala, voleibol, baloncesto o juegos al aire libre también están incluidos en el paquete con la diferencia de que se olvidan del espíritu competitivo y se centran en la participación y la diversión.

Según Zambrano-Moreira & Mateo-Sánchez (2021), mencionan que el juego recreativo es reconocido mundialmente como un fenómeno cultural en el mundo. Los infantes con actividades físicas expresan espontaneidad, creatividad, y sobre todo les admiten comunicarse, respetarse y evaluarse uno mismo como también a los demás individuos.

Las tradiciones transmitidas de generación en generación son cruciales para el desarrollo general de una nación, mientras que los juegos se han convertido en una herramienta para la disfunción cultural. Hay personajes en el juego que ayudan a los procesos de maduración y aprendizaje físico, emocional y social de los jugadores ofreciéndoles experiencias trascendentales. Es necesario enfatizar su importante impacto en la infancia. Los juegos recreativos son cruciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje porque ayudan a los niños pequeños a adaptarse a su entorno y afrontar de manera más eficaz los desafíos en sus actividades académicas o deportivas.

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

El juego se considera una actividad esencial para el crecimiento y aprendizaje de los infantes, porque les permite usar su inventiva, explorar el entorno, expresar su especial visión del mundo a través de la creatividad verbal y físicamente, como también vigorizar varias habilidades como por ejemplo las emocionales, sociales y psicomotrices. Según Nanjarí Miranda et al. (2021), “el juego es una actividad que los niños y niñas realizan durante su etapa infantil como medio para aprender los roles sociales que de adulto desempeñarán” (pág. 135). Más que una oportunidad para divertirse, el juego puede enriquecer el cerebro, el cuerpo y la vida de un niño de una manera muy importante, ya que afecta su desarrollo y crecimiento saludable.

La capacidad de organización, planificación, relaciones y control emocional de nuestros niños mejora a través del juego. Además, apoya el desarrollo de diversas habilidades, el aprendizaje de nuevos idiomas e incluso el alivio del estrés a través del juego.

### **2.3.1.3 Características de los juegos recreativos**

En un entorno lúdico libre de las limitaciones de la realidad, los juegos recreativos proporcionan una plataforma para que las personas expresen sus pensamientos y sentimientos y, al mismo tiempo, les permiten asimilar circunstancias y encuentros novedosos. Dado que cumple dos propósitos cruciales (juego y aprendizaje), el juego debe verse como una herramienta metodológica. También cabe señalar que el juego beneficia todas las áreas del desarrollo porque involucra una variedad de acciones sistemáticas que amplían el vocabulario, fomentan el pensamiento crítico, inculcan valores y mejoran el control físico. (Flores, 2018).

Estas son parte de las características que representa a los juegos recreativos, además que esta estrategia brinda un mayor nivel de independencia a los participantes y trabajo colaborativo, lo que a su vez mejora su proceso comunicativo.

### **2.3.1.4 Beneficios del juego recreativo**

Los juegos recreativos son actividades determinadas por el profesor, brinde deportes a los niños que tienen la edad suficiente para asistir al preescolar. Según Yáñez (2021), el juego promueve los sentidos, motores y así que los niños enfermos incluso tienen que jugar más que un niño sano.

Los niños juegan todo el tiempo y lo hacen con una gran intensidad en el año preescolar. Por ello, aprovechando su carácter lúdico, podemos incluir infinidad de actividades en las clases de gimnasia para niños de hasta 5 años: sencillos bailes, juegos de canto y canciones que hablan de diferentes partes del cuerpo son algunos ejemplos ideales de esta etapa.

### **Veamos las razones para su introducción en el ámbito educativo:**

- Requieren de un componente físico
- Incorporan elementos didácticos o teóricos.
- Facilitan el aprendizaje de contenidos mientras el alumno se divierte.

- Realizados en grupos, mejoran el sentido de cooperación e incentivan el trabajo en equipo.
- Actúan directamente en el desarrollo motor, social y cognitivo.

### **2.3.1.5 Los juegos recreativos en el subnivel elemental o en el rendimiento escolar**

Los juegos recreativos cumplen con un papel fundamental en el rendimiento escolar, esto debido a que accede a la formación de educadores de las actividades físico-deportivas extraescolares, definiendo al contenido como “aquellas actividades eminentemente motrices llevadas a cabo en un medio natural con una clara intención educativa”. Destacando a su vez los elementos importantes y distintivos que se puede tener en el área motriz de las actividades y el hecho de que esas actividades se realizan y contextualizan en un medio natural (Viñes & Ramirez, 2020).

Además, se las conoce como prácticas corporales que se desarrollan en un medio distinto al habitual -llamado por la Educación Física, “medio natural”- y que, al mismo tiempo, generan cierta incertidumbre en los sujetos, deviniendo en prácticas que pueden relacionarse con otros saberes.

## **2.3.2 Trastorno de hiperactividad**

### **2.3.2.1 Definición**

El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) es un trastorno del neurodesarrollo, cuyos síntomas comienzan a una edad temprana; pero también pueden aparecer entre los 7 y 12 años. Los problemas y dificultades surgen por: prestar atención a determinados estímulos; planificar y organizar acciones; reflexionar sobre las posibles consecuencias de cada acción; suprimir la primera respuesta automática y cambiarla por otra más adecuada (Rusca-Jordán & Cortez-Vergara, 2020).

Por ende, los educadores que desean implementar distintas estrategias en el aula deben conocer cómo se desarrolla la hiperactividad en los seres humanos y de esta forma responder de algún modo a las necesidades existentes.

### **2.3.2.2 Estrategias metodológicas**

#### **Atención**

La intervención que se lleve a cabo debe tener como objetivo atenuar los efectos del bajo rendimiento y participación escolar sobre las consecuencias en la adolescencia y la edad adulta. Las estrategias metodológicas deben centrarse en captar la atención de los estudiantes. La insuficiente atención al modelo educativo deriva en dificultades para finalizar las tareas, trabajar de forma independiente, desarrollar conductas de riesgo y baja autoestima como consecuencia de fracasos en numerosos ámbitos de su vida. (Llanos et al., 2019).

### **Percepción**

Estudiar al educando de distintas aristas es necesario, porque esto ayudara a diagnosticar la percepción que tiene sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y el contexto en el que se desarrolla. Para ello, es importante las actividades evaluativas pierdan su carácter punitivo, estableciéndose un pro-ceso didáctico basado en la competitividad y cooperación mediante un aprendizaje basado en problemas y por descubrimiento (Pegalajar, 2021).

Esto permitirá establecer un vínculo entre el estudiante y el contenido desde una perspectiva diferente, con la intención de comprender mejor el conocimiento o perfeccionar determinadas habilidades que favorezcan su empleabilidad.

### **Memoria**

Siendo la memoria una habilidad que se desarrolla desde pequeños, es fundamental crear un ambiente amplio y propicio para fomentar el crecimiento de esta habilidad y garantizar que las experiencias puedan formar plenamente a los estudiantes. La literatura entiende que cuanto mayor sea la variedad de experiencias disponibles para las personas, mayor será el crecimiento de la memoria y, como resultado, mejor será el aprendizaje (Panchi et al., 2021).

#### **2.3.2.3 Causas del trastorno por déficit de atención con hiperactividad**

Los siguientes son algunos signos sugeridos de hiperactividad en varias etapas del desarrollo: de 0 a 2 años: descargas mioclónicas durante el sueño, problemas con los ritmos de alimentación y sueño, breves períodos de sueño y despertares sobresaltados, resistencia a los cuidados habituales, alta reactividad a los estímulos auditivos, e

irritabilidad; De 2 a 3 años: inmadurez en el lenguaje expresivo, excesiva actividad motora, poca conciencia del peligro y propensión a sufrir (Velez & Vidarte, 2012).

Los jóvenes también llegan a niveles donde se muestran limitaciones motrices y de percepción complicadas que limitan su aprendizaje. Por ello, el docente debe emplear distintas actividades que despierten el interés del infante como por ejemplo el juego, con el propósito de evitar complicaciones en su proceso de aprendizaje.

#### **2.3.2.4 Consecuencias de trastorno de hiperactividad**

Dado que afecta directamente al proceso de adquisición del aprendizaje, el trastorno por déficit de atención es uno de los principales factores que dificulta el aprendizaje de los niños que lo padecen.

**Las consecuencias desarrolladas en un niño con TDA son las siguientes:**

- **Baja autoestima:** Una baja autoestima en los niños con TDA es el resultado de los constantes conflictos con su medio social y por el sentimiento de fracaso en su rendimiento académico, esto conlleva a tener inseguridad sobre sí mismo, llevándolo a la pérdida de confianza sobre sus capacidades, presentando miedo de realizar algo nuevo y fracasar, teniendo una actitud negativa, hasta llegar a una depresión.
- **Problemas conductuales:** Son aquellos que impiden que un niño con TDA mantenga una relación social con el resto del grupo de niños, se aísla y permanece solo todo el tiempo. (Lopez, C y Romero,A, 2013) mencionan que los problemas conductuales traen como consecuencia problemas de integración social, recibiendo rechazo de sus compañeros, llevando a un aislamiento y a ser poco sociables, también les es difícil formar grupos de trabajo.
- **Aprendizaje:** Las consecuencias principalmente son percibidas en el área de Matemática y Lengua y Literatura, este trastorno por lo general siempre está acompañado de otros problemas de aprendizaje como la dislexia, la disgrafía, la disortografía y la discalculia.



## **CAPITULO III**

### **DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO**

#### **3.1 Enfoques diagnósticos**

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

En este proyecto se aplicó el tipo de investigación descriptivo con un enfoque cualitativo.

##### **Investigación descriptiva**

Para Ramos Galarza (2020), la investigación descriptiva tiene como objetivo realizar estudios constructivistas fenomenológicos que buscan detallar los perfiles subjetivos que se originan en un conjunto de individuos sobre un fenómeno en particular. Esto implica que se describirán las cualidades de los individuos involucrados en esta indagación mediante un estudio constructivista o narrativo.

Este tipo de investigación se basa en la descripción de los objetos de estudio, partiendo desde los hechos apreciados en la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente De Vida", siendo el lugar para la realización del trabajo de campo. De acuerdo con Guevara Alban et al. (2020), expresan que el tipo de investigación antes señalado "Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando" (pág. 166). Esto quiere decir que la investigación descriptiva se centra únicamente en describir las cualidades que presenta una población sometida a un estudio, en este caso la población son los estudiantes y el docente.

##### **Investigación cualitativa**

Por otro lado, al referirse a la metodología de investigación se consideró el enfoque cualitativo, Mejía (2007, como se citó en Nizama Valladolid & Nizama Chávez, 2020) expresa que dicho enfoque dentro de su metodología hace uso de palabras, discursos, textos, entre otros. En consecuencia, explora varios objetos con el fin de entender las relaciones sociales del sujeto por medio de los significados establecidos por ellos. Esto significa que permitirá hacer uso de datos cualitativos, debido a que se aplicarán las siguientes técnicas de investigación como son: la entrevista y la observación.

La entrevista estará dirigida al docente que imparte la clase de educación física, mientras que la observación se enfocará a los infantes del subnivel de básica elemental que presentan trastorno de hiperactividad. Además, con relación a la fundamentación teórica de los objetos de estudio se empleó las revisiones bibliográficas. Según Naranjo-Zeledón (2020), señala que el enfoque cualitativo no solo se refiere a la descripción, sino que también trata sobre los aspectos subjetivos presentes en el objeto que se esté estudiando. Esto quiere decir que se basa en la interpretación de características o cualidades, considerando el contexto de la situación en estudio.

### **3.1.2 Diseño de investigación**

#### **3.1.2.1 Población y muestra**

##### **Población**

La Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente De Vida" de la ciudad de Machala, fue el lugar donde se llevó a cabo la presente indagación, en dicha institución educativa se tomó en cuenta como población a los infantes del subnivel de básica elemental y al docente de educación física.

##### **Muestra**

En cambio como muestra se consideró a los estudiantes de tercer año de básica, así como también al docente de educación física.

En relación a la definición de población, Mucha-Hospinal et al. (2020), expresa que: "La población teórica expresa el conjunto de elementos de estudio" (pág. 45). Es decir que, la población tiene que ver con todos los individuos que estén sometidos a una investigación. Con respecto a la muestra, Castro (2019) define que es un pequeño fragmento de personas de una población concreta que comparten algunas particularidades.

**Tabla 1 Población y muestra**

Población			Muestra		
Estudiantes del subnivel de básica elemental		Docentes de Educación Física	Estudiantes del subnivel de básica elemental pertenecientes a 3er año de básica		Docente de Educación Física
Cursos	# de Estudiante	# de docentes	Curso	# de Estudiante	# de docente
2do	30	1	3ero	26	1
3ro	26				
4to	23				
	79	1		26	1

### 3.1.2.2 Métodos de investigación

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se hizo uso el método analítico y sintético, aquellos aportaron en describir las cualidades de los objetos de estudio que fueron involucrados para la fundamentación tanto literaria como de campo.

El método analítico ayudó en el análisis de las características presentes en los objetos de estudio para determinar la problemática de manera precisa y coherente de este proyecto, como también permitió un análisis acertado sobre los resultados recopilados por los instrumentos de investigación. Este método consiste que “A partir del conocimiento general de una realidad realiza la distinción, conocimiento y clasificación de los distintos elementos esenciales que forman parte de ella y de las interrelaciones que sostienen entre sí” (Abreu, 2014, pág. 199).

Por otra parte, el método sintético permitió comprender los aspectos más importantes expresados en todo el trabajo, en cuanto a su definición se citó a Rivera y Arango (2012,

como se citó en Ponce et al., 2021) el método sintético es aquel proceso donde el individuo tiene que razonar con el objetivo resumir, en otras palabras, indentifica las partes más fundamentales de un todo sobre un evento o suceso.

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

La entrevista y la observación fueron las técnicas de investigación que se hizo uso para la recopilación de la información que fundamenta este trabajo. La entrevista permitirá obtener un conversatorio directo con el docente de educación física con el propósito de identificar la situación que se vive actualmente en la institución educativa acerca de la aplicación de los juegos recreativos en estudiantes con trastorno de hiperactividad. Lanuez y Fernández (2014, como se citó en Feria Avila et al., 2020) a la entrevista la definen “como el método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema” (pág. 68). Esto significa que, esta técnica recopila datos sobre un problema determinado mediante una comunicación entre dos o más individuos involucrados en la investigación.

Por otra parte, la observación contribuyó en la recolección de la información sobre los objetos de estudio por medio de la observación directa de las cualidades expuestas en el campo de investigación. Para López Falcón & Ramos Serpa (2021), la observación que también es conocida como observación científica consideran que la información se obtiene mediante la percepción directa del objeto de estudio por parte del investigador. Al respecto, esta técnica se centra propiamente en que el explorador percibe las características de la situación o fenómeno en estudio para luego ser analizadas e interpretadas con el fin de dar solución al problema redactado en la parte inicial de este proyecto.

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

En este trabajo investigativo se hizo uso de un pequeño simulacro con el objetivo de validar los instrumentos de investigación considerados en el apartado anterior, identificando los detalles de las preguntas que requieren un ajuste en la redacción, comprensión u orientación, para facilitar la aplicación de las técnicas en niños/as del subnivel de básica elemental.

La entrevista fue aplicada a un docente de Educación Física de otra escuela de educación básica, mientras que la observación se aplicó a tres infantes con cualidades semejantes a los sujetos implicados en esta temática de investigación, también corresponden a otra institución educativa.

### **3.2 Descripción del proceso diagnóstico**

En función de una noción desarrollada en entornos pre profesionales, facultó identificar el problema principal y, al mismo tiempo, las variables: dependiente e independiente; haciendo avanzar el tema. El tutor pulió este procedimiento y dio su aprobación.

El desarrollo de los objetivos: general y específicos, estuvo guiado por una serie de preguntas específicas, cuyas preguntas también dieron paso a la clasificación de las dimensiones para crear el marco de referencia y, concurrentemente, la metodología a aplicar en este proyecto.

Para la determinación de la población se tuvo en cuenta a los estudiantes del subnivel elemental y al único docente de educación física; mientras tanto como muestra se consideró el docente de educación física y los infantes con Trastorno de Hiperactividad que pertenecen al subnivel antes enunciado.

Por el contrario, el diseño de la observación y entrevista transcurrió según lo previsto; las preguntas e ítems de calificación se diseñaron con base en los indicadores presentes en las dimensiones, siempre y cuando no se saliera del contexto de las preguntas específicas. Por lo tanto este proceso fue mejorado y aprobado a través de ensayo demostrativo en estudiantes de otra escuela educativa. Previa aprobación del tutor, se utilizaron las herramientas de investigación; la observación se aplicó a infantes con Trastorno de Hiperactividad del subnivel elemental y la entrevista a una profesora de educación física.

El programa estadístico conocido como Microsoft Excel fue de vital importancia por el motivo que facilitó el procesamiento y organización de los resultados recopilados por los instrumentos de investigación, particularmente la observación. Esto permitió el análisis e interpretación, así como la descripción de los hallazgos y discusión de cada dimensión.

En el siguiente capítulo, se identificó el diseño de un instrumento didáctico de juegos recreativos como estrategia vinculado al mejoramiento de la labor docente y por supuesto en beneficio de los estudiantes con Trastorno de Hiperactividad. Para esta elaboración se

consultó a la tabla de requerimientos basada en las falencias y causas detectadas en la población de la institución involucrada en la investigación.

En la etapa final, se ejecutó el planteamiento de las conclusiones, que se desarrollaron con relación a los objetivos específicos, seguida de la formulación de recomendaciones guiadas por las conclusiones.

### 3.3 Recopilación de la información

Con el propósito de recopilar la información que fundamente este proyecto se utilizó dos técnicas de investigación elaboradas en consideración a aspectos que como la orientación hacia las preguntas específicas y los objetos de estudio para dar respuesta al objetivo general. La primera fue la observación que se aplicó a 26 estudiantes de tercer año de básica de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente De Vida" de la ciudad de Machala; mientras que la segunda técnica fue la entrevista que estuvo dirigida hacia el docente de Educación Física.

En primer lugar, se identificó los objetos de estudio de esta investigación, luego se determinó las dimensiones, de las cuales se obtuvieron los indicadores, mismos que ayudaron en el diseño de las interrogantes de la observación y de la entrevista. Este proceso mencionado se diseña a continuación:

**Tabla 2 Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores**

<b>Objetos de estudio</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Juegos recreativos	Tiempo en los juegos recreativos	Tiempo de práctica de dedicación a los juegos recreativos durante las clases de educación física
	Tipos de juegos recreativos	Juegos tradicionales
		Juegos populares
		Juegos autóctonos
	Características de los juegos recreativos	Valores y dominio corporal
		Participación en el trabajo en equipo
Dinamismo		
Trastorno de Hiperactividad	Manifestaciones	Movimientos con los pies y manos

		Correr o saltar en lugares inadecuados
		Dificultad para entretenerse o dedicarse en las actividades
		Hablar excesivamente
	Consecuencias del Trastorno de hiperactividad	Problema conductual

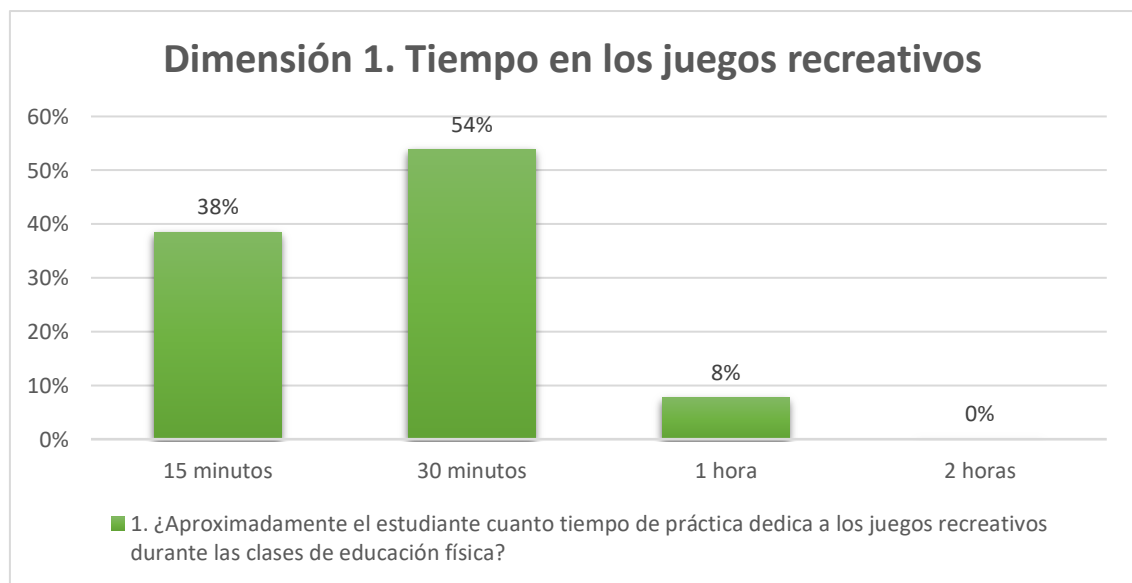
### 3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

Esta sección analiza el análisis del contexto que se realizó utilizando los datos recopilados para ayudar a crear la matriz de requerimientos.

#### 3.4.1 Resultados de la Observación aplicada a los discentes de tercer año de básica

En este apartado se muestra la información recolectada a través de diagrama de barras y su respectivo análisis. Primeramente, se presenta la primera dimensión que hace referencia al tiempo de práctica en los juegos recreativos:

**Gráfico 1 Tiempo de práctica en los juegos recreativos**



**Fuente:** Los autores

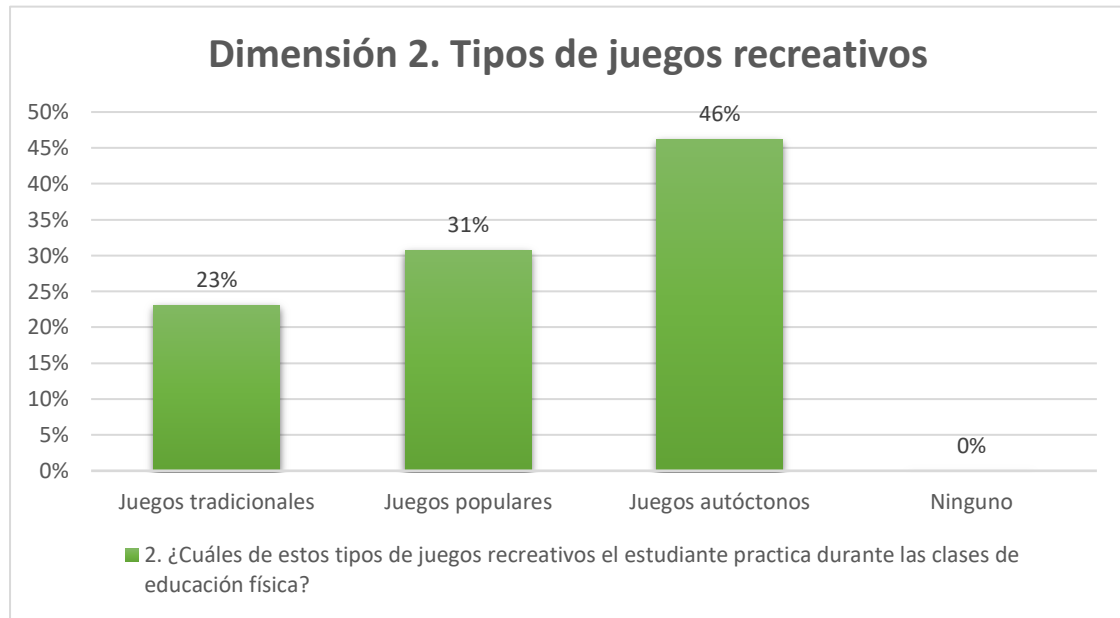
#### **Análisis e interpretación:**

En base a los resultados recolectados en el gráfico uno, se establece que el 38% de estudiantes con trastorno de hiperactividad dedican aproximadamente quince minutos a

la práctica en los juegos recreativos durante las clases de educación física, el 54% dedican treinta minutos, el 8% dedican una hora, y finalmente en la categoría de dos horas no existen valores. Esto implica que, los estudiantes con trastorno de hiperactividad dedican poco tiempo en la práctica de los juegos recreativos, siendo un factor nocivo para su desarrollo motriz, cognitivo y afectivo.

A continuación se presenta los resultados obtenidos en la dimensión dos:

**Gráfico 2 Tipos de juegos recreativos**



**Fuente:** Los autores

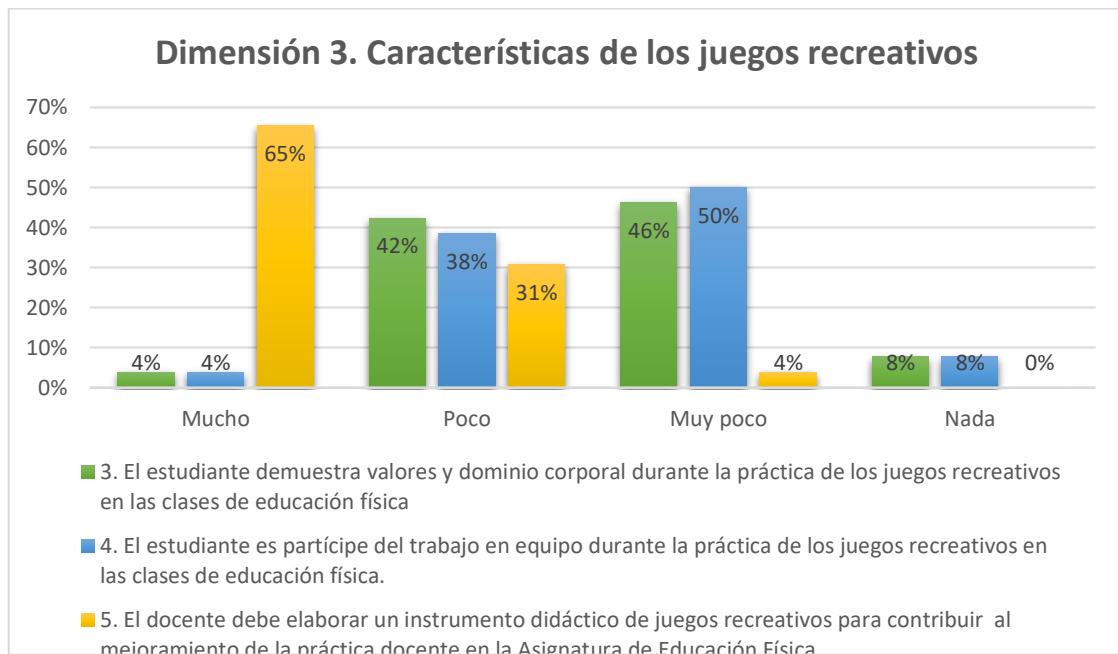
### **Análisis e interpretación:**

En coherencia a los resultados que presenta el gráfico dos, se determina que el 23% de estudiantes con trastorno de hiperactividad practican juegos tradicionales, el 31 % practican juegos populares, mientras que el 46% practican juegos autóctonos, y por último en la categoría ninguno no existe valores. Se interpreta que los estudiantes con trastorno de hiperactividad si practican los juegos recreativos, aunque dediquen poco tiempo, por ello, el docente debe emplear alguna estrategia didáctica para motivar a sus estudiantes.

Acorde a los resultados de la dimensión tres, se determina lo siguiente:



**Gráfico 3 Características de los juegos recreativos**



**Fuente:** Los autores

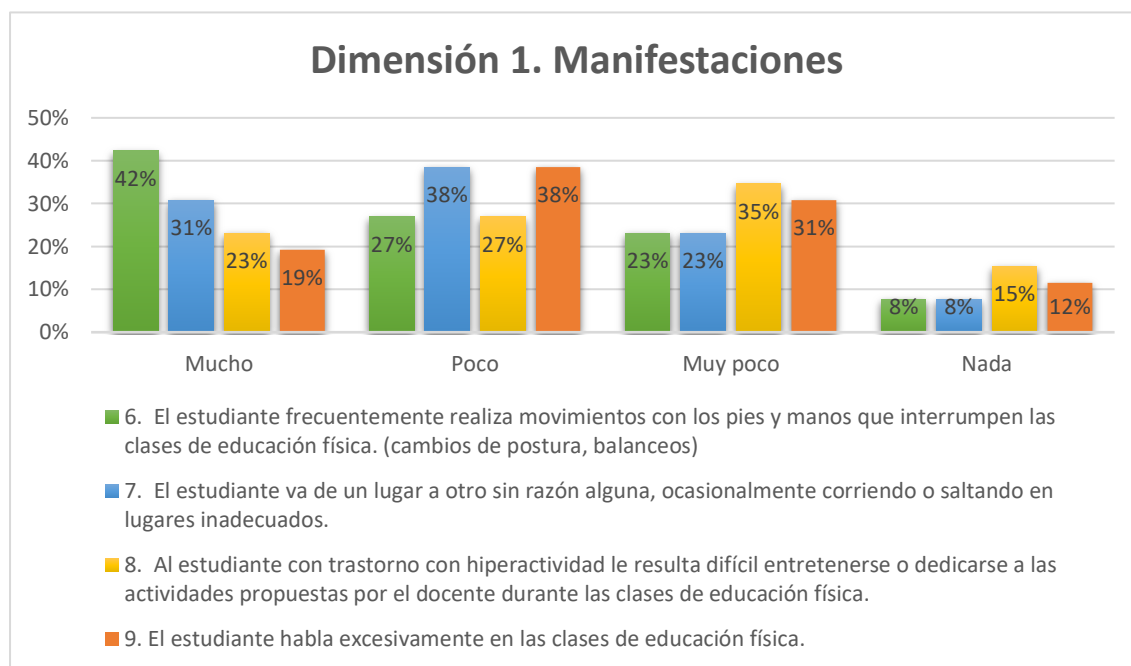
#### **Análisis e interpretación:**

En relación a los resultados que se expone en el gráfico tres se observa que el 4% de estudiantes con trastorno de hiperactividad expresan mucho en la demostración de valores y dominio corporal durante la práctica de los juegos recreativos, el 42% indican poco, mientras que el 46% manifiestan muy poco y el 8% expresan nada. Por otra parte, el 4% de estudiantes con trastorno de hiperactividad indican mucho partícipe del trabajo en equipo, el 38% enuncian poco, el 50% manifiestan muy poco y el 8% expresan nada. En otro punto, el 65% de estudiantes con trastorno de hiperactividad requieren mucho que el docente elabore un instrumento didáctico de juegos recreativos, el 31% solicitan poco, el 4% necesitan muy poco, y en la categoría nada no existe valores.

En base a lo antes analizado se interpreta que los estudiantes con trastorno de hiperactividad demuestran un escaso desarrollo en cuanto al dominio corporal y valores, siendo negativo en la parte motriz ya que realizaría movimientos torpes; además, una gran parte de estudiantes son muy poco participes en el trabajo en equipo durante la práctica de juegos recreativos, siendo perjudicial para su desarrollo socio afectivo; por ello el docente debe diseñar un instrumento didáctico que facilite la aplicación de los juegos recreativos permitiendo que sus estudiantes trabajen entre pares.

El siguiente gráfico refleja los resultados obtenidos referentes a la dimensión uno del segundo objeto de estudio:

**Gráfico 4 Manifestaciones**



**Fuente:** Los autores

**Análisis e interpretación:**

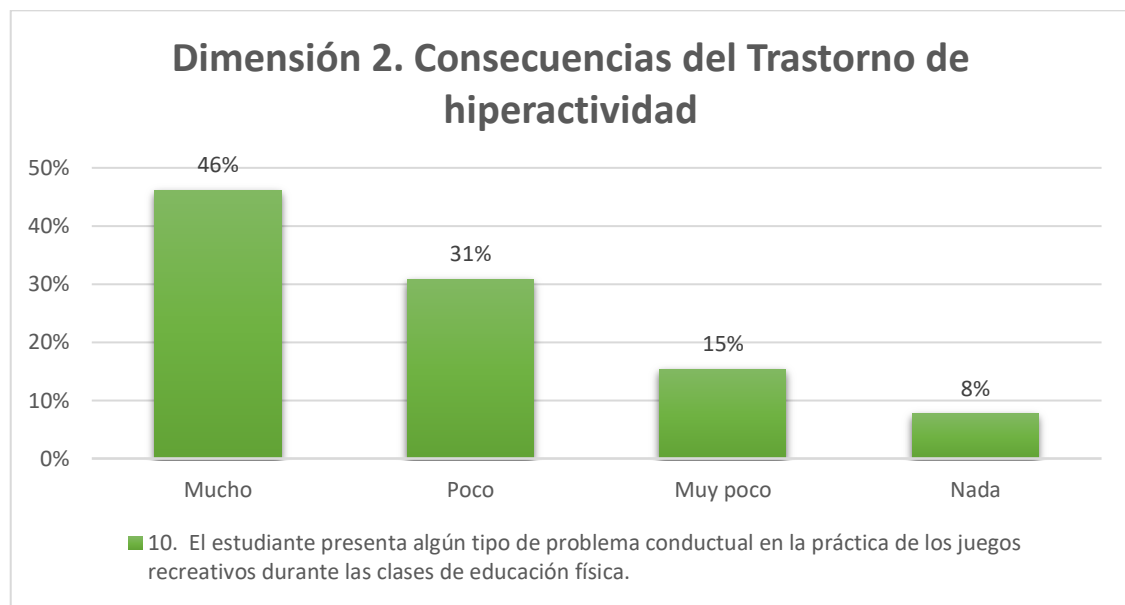
En concordancia con los resultados expuestos en el gráfico cuatro, se analiza que el 42% de estudiantes con trastorno de hiperactividad indican mucho en realizar movimientos con los pies y manos que interrumpen las clases, mientras que el 27% señalan poco, el 23% expresan muy poco y el 8% manifiestan nada. En otro punto, el 31% de estudiantes con trastorno de hiperactividad expresan mucho en cuanto a correr de un lugar a otro, el 38% enuncian poco, el 23% exponen muy poco, y el 8% señalan nada. Por otra parte, el 23% de estudiantes con trastorno de hiperactividad enuncian mucho en que les resulta difícil entretenerse en las actividades, el 27% indican poco, el 35% manifiestan muy poco, y el 15% expresan nada. Finalmente, el 19% de estudiantes con trastorno de hiperactividad manifiestan mucho en cuanto a hablar excesivamente en clases, el 38% expresan poco, el 31% señalan muy poco, y el 12% indican nada.

Con relación a lo analizado en el párrafo anterior, se interpreta que la mayoría de estudiantes con trastorno de hiperactividad realizan movimientos muy frecuentes durante la clase de educación física siendo un punto negativo para su proceso de aprendizaje; asimismo, se levantan de su asiento, corren o saltan, y hablan en exceso, de tal manera que interrumpen la clase, lo que implica que resulte difícil para el docente continuar o

aplicar las actividades planificadas, como también, se ve afectada la concentración de los estudiantes al momento de ejecutar los juegos recreativos.

Finalmente, se muestra los resultados de la dimensión dos del segundo objeto de estudio a través del siguiente diagrama:

**Gráfico 5 Consecuencias del Trastorno de hiperactividad**



**Fuente:** Los autores

### **Análisis e interpretación:**

Conforme a los resultados mostrados en el gráfico cinco, se observa que el 46% de estudiantes con trastorno de hiperactividad presentan mucho en relación a un tipo de problema conductual durante la ejecución de los juegos recreativos, el 31% señalan poco, el 15% expresan muy poco, y el 8% manifiestan nada. De acuerdo a lo anterior, se interpreta que la mayoría de estudiantes con trastorno de hiperactividad tienen problemas en la conducta, es decir, presentan dificultades a la hora de prestar atención, lo cual provoca un bajo desempeño académico.

### **3.4.2 Resultados de la entrevista enfocada al docente de educación física.**

#### **Entrevista dirigida al docente de educación física de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida"**

En las siguientes líneas se analiza e interpreta los resultados recolectados en la entrevista que fue direccionada al docente que desarrolla la asignatura de educación física:

#### **Juegos recreativos**

#### **Dimensión 1. Tiempo en los juegos recreativos**

**Pregunta 1:** ¿Cuál es el tiempo aproximado que usted dedica a la práctica de juegos recreativos con niños/as con trastorno de hiperactividad durante la clase de educación física?

**Respuesta:** 30 minutos.

**Análisis e interpretación:**

En cuanto al tiempo aproximado de dedicación a la práctica de los juegos recreativos con niños/as con trastorno de hiperactividad el docente señaló: Treinta minutos. Al respecto, los estudiantes con trastorno de hiperactividad tienen insuficiente tiempo para la práctica de juegos recreativos, por tal motivo puede afectar a su desarrollo integral.

**Dimensión 2. Tipos de juegos recreativos**

**Pregunta 2:** ¿Cuáles son los juegos recreativos que usted desarrolla en los estudiantes con trastorno de hiperactividad durante las clases de educación física?

**Respuesta:** Juegos populares.

**Análisis e interpretación:**

En relación a los tipos de juegos recreativos que se aplica en los estudiantes con trastorno de hiperactividad el docente supo mencionar: juegos populares. Esto quiere decir que este tipo de juegos puede llamar la atención de los estudiantes, de tal manera que sean partícipes de las actividades planteadas por el docente.

**Dimensión 3. Características de los juegos recreativos**

**Pregunta 3:** ¿En las clases de educación física usted aplica juegos recreativos donde el estudiante desarrolla valores y dominio corporal? ¿Qué juegos?

**Respuesta:** Si, los juegos que consisten en pegar según los valores en la pizarra.

**Pregunta 4:** ¿En las clases de educación física usted aplica juegos recreativos donde el estudiante desarrolle el trabajo en equipo? ¿Qué juegos?

**Respuesta:** Casi poco, son los juegos por el tiempo, puede ser el juego de animales.

**Pregunta 5:** ¿Es conveniente elaborar un instrumento didáctico de juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física? ¿Por qué?

**Respuesta:** Si, porque los niños/as tendrían un mejor disfrute en la asignatura.

**Análisis e interpretación:**

En cuanto a la dimensión tres que contiene tres interrogantes, se procede a presentar el análisis en los siguientes párrafos:

En base a la aplicación de algún juego recreativo que desarrolla valores y dominio corporal el profesor supo señalar que: si emplea este tipo de juegos como por ejemplo actividades que consisten en pegar según los valores en la pizarra. Al respecto, se deduce que este tipo de actividades pueden ser estrategias que marcan la diferencia al momento de inculcar valores a estudiantes con trastorno de hiperactividad.

De acuerdo a la aplicación de los juegos recreativos que permite desarrollar el trabajo en equipo el profesor supo indicar que: casi poco aplica, son juegos por el tiempo y juegos de animales. Esto significa que se debe emplear con frecuencia actividades que aumenten la atención de los niños/as con el fin de promover un aprendizaje significativo.

Acerca a la elaboración de un instrumento didáctico de juegos recreativos que permiten el mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física, el profesor supo manifestar que: si es conveniente porque los niños/as tendrían un mejor disfrute en la asignatura. Esto indica que el diseño de un instrumento de juegos recreativos es un medio significativo para facilitar al docente la aplicación del mismo en las clases de educación física y a la vez desarrollar una enseñanza óptima para los niños/as con trastorno de hiperactividad.

## **Trastorno de hiperactividad**

### **Dimensión 1. Manifestaciones**

**Pregunta 6:** ¿Cuáles son las manifestaciones que presentan los estudiantes con trastorno de hiperactividad en los juegos recreativos durante las clases de educación física?

**Respuesta:** Que no tienen un momento donde estén quietos, puede existir conflictos entre ellos.

**Pregunta 7:** ¿En los juegos recreativos durante las clases de educación física el estudiante va de un lugar a otro sin razón alguna, ocasionalmente corriendo o saltando en lugares inadecuados? Argumente su respuesta

**Respuesta:** Si por ende tengo estudiantes corriendo o saltando en diferentes lugares sin cansarse.

**Pregunta 8:** ¿En las clases de educación física al estudiante con trastorno de hiperactividad le resulta difícil entretenerse o dedicarse a las actividades propuestas por usted? Argumente su respuesta.

**Respuesta:** Si, debido que son explosivos, a ellos solo les interesa jugar y no captar las órdenes o reglas.

**Pregunta 9:** ¿En los juegos recreativos durante las clases de educación física el estudiante habla excesivamente? Argumente su respuesta.

**Respuesta:** Si, debido a que ellos quieren imponer sus propias reglas.

**Análisis e interpretación:**

En cuanto a las manifestaciones que presentan los niños/as con trastorno de hiperactividad en los juegos recreativos el docente supo contestar que: los estudiantes no tienen un momento donde estén quietos, puede existir conflictos. Esto señala que los estudiantes con trastorno de hiperactividad son imperativos y que pueden llegar a generar pequeños problemas con sus pares.

En relación a que el estudiante se dirige por diversos lugares sin la orden del profesor durante la clase de educación física, el docente indicó que: Si por ende tengo estudiantes corriendo o saltando en diferentes lugares sin cansarse. Esto quiere decir que los niños/as con trastorno de hiperactividad frecuentemente llegan a interrumpir la clase haciendo que su aprendizaje no sea significativo.

Respecto a la dificultad de entretenerse en las actividades propuestas por el docente para los estudiantes con trastorno de hiperactividad, el profesor contestó que: Si, debido que son explosivos, a ellos solo les interesa jugar y no captar las órdenes o reglas. Al respecto, es un factor negativo para su desempeño escolar.

Referente a que el estudiante habla excesivamente en los juegos recreativos durante la clase de educación física, el docente expresó que: Si, debido a que ellos quieren imponer sus propias reglas. Esto demuestra que los estudiantes con trastorno de hiperactividad frecuentemente hablan durante la clase obstruyendo su propio aprendizaje.

**Dimensión 2. Consecuencias del Trastorno de hiperactividad**

**Pregunta 10:** ¿Cuáles son las consecuencias provocadas por el trastorno de hiperactividad en los niños/as?

**Respuesta:** Que ellos tienen déficit de atención en su desarrollo emocional.

**Análisis e interpretación:**

Con relación a las consecuencias provocadas por el trastorno de hiperactividad en los niños/as, el docente respondió que: ellos tienen déficit de atención en su desarrollo emocional. Esto indica que tienen dificultades para mantener la concentración en las

actividades que ejecute durante las clases de educación física, como también pueden llegar a tener problemas en la parte socio-afectiva.

### **Comparación de los resultados de la observación y entrevista**

En estas líneas se realizan comparaciones de los datos obtenidos en los instrumentos de investigación que fueron aplicados en estudiantes y docente. En cuanto en la observación, se pudo establecer que los estudiantes con trastorno de hiperactividad dedican poco tiempo de práctica en los juegos recreativos; mientras que en la entrevista se determinó que dedican 30 minutos durante las clases de Educación Física. Para Castro (2011, citado en Zambrano Moreira y Mateo Sánchez, 2021) los juegos recreativos son apreciados actualmente como un fenómeno pedagógico global donde los niños pueden expresar espontaneidad, fomentar la creatividad y, lo más significativo, relacionarse, conocer, respetar y valorar a los compañeros. Por tal razón, los docentes deben incentivar y fomentar su práctica para generar una educación de valores.

En correspondencia a la segunda pregunta que trata sobre los juegos recreativos que desarrollan los alumnos en las clases de Educación Física, en la observación se pudo identificar que los estudiantes con trastorno de hiperactividad si practican los juegos recreativos como los tradicionales, populares y autóctonos; aunque lo hacen poco tiempo, por tal motivo el docente tiene el deber de buscar alguna estrategia que llame la atención de los estudiantes a la práctica de los mismos. Por otro lado, en la entrevista se estableció que el docente desarrolla juegos populares con los estudiantes que presentan trastorno de hiperactividad.

Respecto a la pregunta tres que corresponde sobre los juegos que desarrollan valores y dominio corporal, en la observación se identificó que los estudiantes con trastorno de hiperactividad manifiestan un escaso desarrollo en la parte de dominio corporal y valores, lo cual significa un punto negativo para la estimulación de la motricidad. Por otra parte, en la entrevista se estableció que el docente si aplica juegos que desarrollen el dominio corporal y valores, como por ejemplo juegos que consisten en pegar según los valores en la pizarra.

Basándose en la pregunta cuatro que comprende sobre la participación de los alumnos en los trabajos en equipo durante la práctica de juegos recreativos, en la observación se observó que los estudiantes con trastorno de hiperactividad son poco participes en el

trabajo en equipo, esto quiere decir que es perjudicial para el desarrollo socio afectivo. Como también en la entrevista se llegó a identificar que el docente casi poco aplica juegos recreativos que se centran en el trabajo en equipo.

En la pregunta cinco que abarca sobre la elaboración de un instrumento didáctico de juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física, en la observación se determinó que si es conveniente que el docente diseñe un instrumento de juegos recreativos para facilitar su aplicación y obtener mejores resultados. Por otra parte, en la entrevista se identificó que el docente está de acuerdo que se diseñe aquel instrumento para que los niños/as tendrían un mejor disfrute en la asignatura. Andrade Balderamo et al. (2023), señalan que un instrumento es una herramienta que facilita la labor docente, puesto que desarrolla la capacidad para tomar decisiones respecto a la inclusión de juegos y/o actividades en las planificaciones, a modo que comprende el aprendizaje infantil, de manera que se utilicen técnicas de enseñanza interactivas y a través de un diálogo que fomente las interacciones.

En relación a la pregunta seis que se centra en la manifestaciones que provoca el trastorno de hiperactividad, en la observación se pudo establecer que la mayoría de estudiantes con trastorno de hiperactividad realizan movimientos muy frecuentes con sus manos y pies interrumpiendo la clase de educación física causando un desbalance en el proceso de aprendizaje. Similarmente en la entrevista se estableció que los estudiantes con trastorno de hiperactividad no tienen un momento donde estén quietos, además pueden existir conflictos.

Asimismo, en la pregunta siete que trata sobre las manifestaciones ocasionadas por el trastorno de hiperactividad, en la observación se pudo establecer que la mayoría de estudiantes con trastorno de hiperactividad corren o saltan sin tener autorización por el docente dificultando la enseñanza y el aprendizaje. En la entrevista se contrastó que hay estudiantes corriendo o saltando en diferentes lugares sin cansarse.

En la pregunta ocho que también trata sobre las manifestaciones que causa el trastorno de hiperactividad, se estableció que una parte de estudiantes que presentan trastorno de hiperactividad les resulta difícil concentrarse en la clase de Educación Física, es decir, no desarrollan las actividades que propone el docente. Por otra parte, en la entrevista se pudo identificar que si se les hace complicado entretenerse en la clase de Educación Física a



los estudiantes con trastorno de hiperactividad ya que son explosivos, a ellos solo les interesa jugar por si solos y no captar las órdenes o reglas.

En la pregunta nueve que se centra en las manifestaciones que ocasiona el trastorno de hiperactividad, en la observación se pudo determinar que son poco los estudiantes que hablan excesivamente durante las clases de Educación Física de tal manera que interrumpen la clase, esto afecta a la aplicación de los juegos propuestos por el docente ya que los estudiantes no captarían el mensaje correctamente. En la entrevista se manifestó que los estudiantes si hablan mucho ya que quieren imponer sus propias reglas.

Por último, en la pregunta diez que comprende sobre problemas conductuales; en la observación se contrastó que la mayoría de estudiantes con trastorno de hiperactividad presentan problemas en la conducta, en otras palabras, presentan dificultades a la hora de prestar atención provocando un bajo desempeño escolar. Por otro lado, en la entrevista el docente manifestó que tienen déficit de atención en su desarrollo emocional.

### 3.4.3 Fortalezas y debilidades

*Tabla 3 Fortalezas y debilidades*

<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Práctica de juegos recreativos como tradicionales, populares y autóctonos.	Poco tiempo de práctica en los juegos recreativos en las clases de Educación Física.
Aplicación de juegos recreativos que desarrolla valores como por ejemplo Pegar papeles con valores en la pizarra.	Escaso desarrollo de valores y dominio corporal.
Elaboración de un instrumento didáctico de juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente.	Poca participación en juegos de trabajo en equipo.
	Realizan movimientos muy frecuentes con sus manos y pies interrumpiendo la clase de educación física.
	Corren o saltan sin tener autorización por el docente dificultando la enseñanza y el aprendizaje.

	Difícil concentración de los estudiantes en la clase de Educación Física, que provoca el no desarrollo de las actividades que propone el docente.
	Los estudiantes hablan mucho en las clases de Educación Física ya que quieren imponer sus propias reglas.
	Problemas en la conducta que afecta su rendimiento académico.

### 3.4.3.1 Matriz de requerimientos

La presente tabla trata sobre la matriz de requerimientos que fue elaborada a partir de las debilidades identificadas en los análisis de los resultados recopilados en los instrumentos de investigación, además se identificó sus causas, mismas que se encuentran vinculadas con el problema central y se las puede apreciar en el inciso de causas y consecuencias ubicado al inicio de este trabajo investigativo.

***Tabla 4 Requerimientos a partir de las debilidades y causas observadas en la investigación de campo***

<b>Debilidades</b>	<b>Causas</b>	<b>Requerimiento (Estrategias de solución)</b>
Poco tiempo de práctica en los juegos recreativos en las clases de Educación Física.	Inadecuada utilización de los juegos en niños/as con TDAH, porque no se centra acorde a las necesidades	Instrumento didáctico que incluya juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física.
Escaso desarrollo de valores y dominio corporal.	Poca experiencia en el docente para tratar a los alumnos con este tipo de trastorno.	Guía metodológica de juegos recreativos que desarrolles valores y domino corporal.

Poca participación en juegos de trabajo en equipo.	Escasa capacitación al docente sobre los juegos recreativos	Capacitación docente en la temática de juegos recreativos que requieren el trabajo en equipo.
Realizan movimientos muy frecuentes con sus manos y pies interrumpiendo la clase de educación física.	Escasa capacitación al docente sobre el trastorno de hiperactividad.	Charlas informativas sobre el trastorno de hiperactividad en niños/as.
Corren o saltan sin tener autorización por el docente dificultando la enseñanza y el aprendizaje.	Insuficiente conocimiento del docente sobre cómo actuar ante manifestaciones de los niños que presentan trastorno de hiperactividad.	Blog que contiene estrategias, metodologías o guía que faciliten la labor docente frente a niños con trastorno de hiperactividad.
Difícil concentración de los estudiantes en la clase de Educación Física, que provoca el no desarrollo de las actividades que propone el docente.		
Los estudiantes hablan mucho en las clases de Educación Física ya que quieren imponer sus propias reglas.		
Problemas en la conducta que afecta su rendimiento académico.		

### 3.4.3.2 Selección de requerimiento a intervenir y justificación

La tabla anterior denominada como matriz de requerimientos se utilizó para realizar la actividad de selección, misma que fue efectuada gracias a las distintas debilidades observadas en las comparaciones de resultados de la observación y entrevista.

De la tabla antes mencionada, como debilidad observada en la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida" de la ciudad de Machala se optó poco tiempo de práctica en los juegos recreativos en las clases de Educación Física, cuya debilidad tiene como causante la inadecuada utilización de los juegos en niños/as. Esta causa tiene como efecto poco interés de los estudiantes en realizar los juegos planteados por el docente y fue reflejada en el inciso correspondiente a causas y efectos

La justificación esencial del procedimiento de selección es que contribuye una respuesta directa a la problemática del presente trabajo; como también contesta a una de las causas del tema principal que se planteó en las etapas iniciales de la investigación. Si se resuelve el problema, se reducirán las consecuencias, incluida poco interés por parte del infante al momento de realizar algún juego propuesto por el profesor.

Además, se justifica porque la investigación es de índole socioeducativa, por el motivo que ayuda a los niños/as con trastorno de hiperactividad a recibir una educación de calidad, puesto que los juegos recreativos otorgan beneficios en diferentes aspectos como lo motriz, socio afectivo y cognitivo; por ello, los profesores deben ser dinámicos en sus planificaciones para impartir clases innovadoras.

Por último, el requerimiento que se eligió es diseñar un instrumento didáctico que incluya juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física y a la vez restar fuerzas a la debilidad; además, esta estrategia beneficiará a los estudiantes que presentan trastorno de hiperactividad por la razón que los juegos recreativos mejorarían las habilidades de concentración, reducirían la impulsividad, fortalecería las habilidades ejecutivas y fomentarían el pensamiento lógico.

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA INTEGRADORA**

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

Este apartado se centra en describir la propuesta que fue establecida en el capítulo anterior, dicha propuesta consiste en el diseño de un instrumento didáctico que incluye juegos recreativos direccionados a niños/as con Trastorno de Hiperactividad del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida", es importante destacar que esta estrategia didáctica también beneficiará el labor docente debido a que facilitará la aplicación de los juegos en las clases de educación Física.

La propuesta manifestada en el inciso anterior hace un aporte significativo a la intromisión de los juegos recreativos en niños/as con Trastorno de Hiperactividad, aplicando una variedad de actividades lúdicas con el propósito que los educandos puedan practicarlos dentro y fuera del aula; en el mismo proceso, lograr mejores resultados en cuanto a las habilidades de concentración, a la impulsividad, como también fortalecer las habilidades ejecutivas y el pensamiento lógico. En estas líneas se puntualizan las tres etapas que conforman la estructura de la propuesta:

- Socialización de los resultados con el docente.
- Juegos recreativos.
- Diseño del instrumento didáctico.

#### **4.2 Componentes estructurales**

Los componentes estructurales como introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación; son los que organizan todo el proceso para el diseño del instrumento didáctico que contiene juegos recreativos enfocados a niños/as que presentan Trastorno de Hiperactividad pertenecientes al subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida".

#### **4.2.1 Introducción**

Basándose en los antecedentes situados dentro del contexto diagnóstico de este trabajo, se propone oprimir la presente debilidad: Poco tiempo de práctica en los juegos recreativos durante las clases de Educación Física de los infantes con Trastorno de Hiperactividad, a través de la construcción de un instrumento que incluye juegos recreativos, este proceso se diseñó con el motivo de facilitar la labor docente y brindar una serie de beneficios a las estudiantes del subnivel elemental como fortalecer la concentración, minimizar la impulsividad, entre otros.

Seguidamente, se localizó dos publicaciones referentes a la propuesta que representan un breve antecedente para la elaboración del instrumento didáctico, ésta búsqueda se la realizó mediante la revisión de artículos científicos:

Villafuerte Holguín & Alonzo Rezabala (2020), señalan que su trabajo investigativo se centró en la socialización de prácticas utilizando pantallas táctiles y juegos recreativos en las adaptaciones curriculares para el aprendizaje del inglés por medio del juego a infantes con trastorno por déficit de atención. Los resultados de este proceso fueron excelente ya que se verificó mejorías en la concentración y atención.

Del mismo modo, Espinales Marín et al. (2022), en su investigación proponen el uso de la gamificación para la enseñanza de la asignatura matemática en niños/as con Trastornos por Déficit de Atención e Hiperactividad, que mediante su práctica se obtuvo excelentes resultados respecto a la motivación que ofrece a los estudiantes, como también fortalecer la concentración y ser un instrumento dinámico para el pedagógico.

#### **4.2.2 Justificación**

La razón de esta propuesta es implementar un instrumento didáctico que incluye juegos recreativos dirigidos a estudiantes con Trastorno de Hiperactividad con el fin de abordar el problema principal que esta investigación identificó en el capítulo primero, así como una de sus causantes. Esta propuesta ayudará a los estudiantes a reducir la impulsividad, fortalecer la atención y potenciar la concentración; de tal manera que sus actividades diarias sean organizadas y controladas.

En la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida" de la ciudad de Machala, se detectó una necesidad en los niños/as con Trastorno de Hiperactividad del

subnivel elemental que deben aplicar juegos recreativos continuamente para su propio bien, esto implica el diseño del instrumento didáctico de juegos recreativos que especialmente ayudará a mejorar la atención, concentración, pensamiento lógico y disminuir la impulsividad.

Esta estrategia didáctica de juegos recreativos fue elaborada para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física y a la vez guiar a los infantes en la ejecución de los juegos.

Con el motivo de minimizar la impulsividad, fortalecer la atención y simultáneamente potenciar la habilidad de concentración, este instrumento pretende brindar a los infantes con Trastorno de Hiperactividad una base de información que los guíe en la ejecución de los juegos recreativos.

#### **4.2.3 Objetivo de la propuesta**

Diseñar un instrumento didáctico que incluye juegos recreativos enfocados a niños/as con Trastorno de Hiperactividad pertenecientes al subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida" con el propósito de contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física y al mismo tiempo conseguir beneficios en la salud.

#### **4.2.4 Fundamentación teórica, legal y conceptual**

##### **4.2.4.1 Marco teórico**

Con el propósito de enriquecer y argumentar el arte teórico de esta estrategia didáctica se ha establecido las presentes teorías que tienen mayor relevancia en esta cuestión:

La Teoría de juegos según Navarro-Adelantado & Pic (2022) dicen que “vista desde las coaliciones; sin embargo, y de manera discontinua en el tiempo, la tríada motriz se ha mostrado como una estructura que responde de una manera particular a cómo nos relacionamos cuando jugamos” (pág. 337).

Paredes, Freire (2011), El término "juego casual" se refiere a cualquier actividad recreativa. Como resultado, puede distinguir el juego recreativo de la actividad fructífera en la medida en que sea inevitable hacia el mantenimiento social y la autosuficiencia.

La etapa preescolar según Bedoya Salazar et al. (2022), se caracteriza por un fuerte deseo de moverse y jugar, una fuerte curiosidad por lo desconocido, un interés por los inventos y un deseo emocional por aprender, a través del cual expresan sus sentimientos y espontaneidad. Se agregó la capacidad de explorar el entorno mundial interactuando con él.

#### **4.2.4.2 Marco legal**

##### **Constitución de la República del Ecuador**

Con el fin de fortalecer jurídicamente el proyecto, en esta sección se incluyen los artículos más pertinentes relacionados con el tema que se encuentran plasmados en la Constitución de la República del Ecuador:

Partiendo de la base jurídica del objetivo de investigación. El artículo 48 numeral 1 de la Constitución de la República (2008) dice que “el Estado tomará medidas en beneficio de las personas con discapacidad, coordinando los planes y programas nacionales y privados para asegurar la inclusión social y promover un mejor el desarrollo político, social, cultural entre otros”. Mientras que en el art. 47 “el Estado garantizará la política de defensa nacional para la prevención de la discapacidad, común uniéndose la comunidad y la familia ya que buscan igualdad de oportunidades para los necesitados” (Asamblea Constituyente, 2008).

Finalmente, el artículo 381 establece que “el estado protegerá y coordinará la cultura física, incluidos los deportes o actividades físicas y recreativas tales como actividades que promuevan la salud, la formación, promueve la participación masiva en deportes y actividades físicas a nivel nacional formativo, barrio y parroquia, competencias nacionales e internacionales, incluidas los juegos olímpicos y paralímpicos sin fomentar la participación de las personas con discapacidad”. (Asamblea Constituyente, 2008)

##### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

El Ministerio de Educación (2011) en la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el inciso 7 y 8 del artículo 47, para las personas con discapacidad, la Constitución de la República establece que “el Estado garantizará la política prevenir la discapacidad junto con la sociedad y la familia. Buscando la igualdad de oportunidades para las personas con



discapacidad y su integración social. Las personas con discapacidad tienen derechos reconocidos” (Asamblea Nacional, 2011).

En el art. 7 “la Educación para el desarrollo de las potencialidades y capacidades de igualdad de inclusión y participación. Su educación será proporcionada educación informal donde el campus general incluirá tratamiento, tendrían una atención diferenciada y especial a la formación profesional. Estas instituciones educativas seguirán, tendrán estándares de accesibilidad para discapacitados se introducirá un sistema de becas adecuado”. (Asamblea Nacional, 2011)

### **Ley Orgánica de discapacidades**

En esta sección se ha estipulado los artículos mayormente relacionados con la temática en estudio. El art. 13 de la Ley Orgánica de Discapacidades dice que:

*“La autoridad sanitaria nacional será la responsable de llevar el Registro Nacional de Personas con Discapacidad y con Deficiencia o Condición Discapacitante, así como de las personas jurídicas públicas, semipúblicas y privadas dedicadas a la atención de personas con discapacidad y con deficiencia o condición discapacitante, el cual pasará a formar parte del Sistema Nacional de Datos Públicos, de conformidad con la Ley”.* (Asamblea Nacional, 2012)

#### **4.2.4.3 Marco conceptual**

##### **¿Qué son juegos recreativos?**

Para Ortiz-Zorrilla et al. (2023), las actividades lúdicas y agradables que se plasman con fines de recreación, disfrute y socialización se denominan juegos recreativos. Aportan una serie de ventajas a los partícipes, e adición fomenta el gozo y el esparcimiento. La resistencia física, el equilibrio, la coordinación y las habilidades motoras que se fomentan con estos juegos. Además, promueven la comunicación interpersonal, el trabajo grupal, la reciprocidad y la socialización. El objetivo de estos juegos es la participación activa y la diversión de quienes los juegan, en lugar de una competición formal o el objetivo de ganar o perder.

## **¿Qué es Trastorno de Hiperactividad?**

Toca et al. (2021), manifiestan que la problemática del desarrollo neurológico más frecuente observado en clínicas de particularidad neurológica pediátrica es el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). El análisis de niños menores de siete años es nebuloso y discutible. No obstante, se ha descubierto que muchos estudiantes de primaria padecen TDAH y presentan los síntomas de la enfermedad, según informes retrospectivos y numerosos estudios longitudinales. Al respecto, es significativo que los especialistas en educación física promuevan el juego como una estrategia para disminuir este problema que ataca a los infantes.

## **¿Qué es un instrumento didáctico?**

Ávila-Camacho et al. (2019), destacan en su publicación que las secuencias didácticas (SD) representan un medio de enseñanza al alcance de los pedagógicos para obtener el perfil de egreso esperado ante las dificultades que constituye una reforma. Siguiendo la misma línea, las SD son un conjunto de actividades con un orden determinado que tienen como objetivo favorecer el aprendizaje. A través de estas actividades, se desea que los estudiantes conecten sus conocimientos con un problema relevante y movilicen conocimientos que les permitan desarrollar y mejorar gradualmente sus habilidades y al mismo tiempo grados de rivalidad.

### **4.2.5 Fases de implementación**

#### **4.2.5.1 Fase I Socialización de los resultados con el docente**

La primera fase consiste en compartir con el docente los resultados tanto de la observación como de la entrevista con el fin de señalar que los estudiantes con Trastorno de Hiperactividad necesitan ser partícipes en actividades recreativas y/o lúdicas, y esto simboliza que es momento de hacer uso del instrumento didáctico de juegos recreativos en las clases de Educación Física.

#### **4.2.5.2 Fase II Juegos recreativos**

La segunda fase se centra en la indagación de datos valiosos y acertados sobre actividades recreativas que disminuyen la impulsividad y fortalecen la atención, cuyos datos fueron ubicados en artículos científicos mediante el buscador Google Scholar. Es oportuno


mencionar que la exploración de instrumentos y/o planes de juegos recreativos conducentes a individuos con Trastorno de Hiperactividad admitió adquirir orientación durante el diseño de la propuesta.

#### 4.2.5.3 Fase III Diseño del instrumento didáctico

La tercera fase, consistió en utilizar tablas para organizar la información seleccionada de juegos recreativos destinada a infantes con Trastorno de Hiperactividad. Posteriormente, para ayudar a los estudiantes como al docente a realizar los juegos correctamente y prevenir algún tipo de inconveniente, les pedimos que los aplicaran mientras los mostrábamos, en otras palabras, se ejecutó una clase demostrativa.

### INSTRUMENTO DIDÁCTICO ENFOCADO EN NIÑOS/AS CON TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD PERTENECIENTES AL SUBNIVEL ELEMENTAL

#### Juego recreativo #1

<b>Nombre del juego:</b> Encuentra las siete diferencias	
<b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención y memoria.	
<b>Participantes:</b> Individual o más participantes	<b>Tiempo:</b> Necesario
<b>Descripción:</b> Implica identificar las diferencias entre dos imágenes casi idénticas. El grado de dificultad se puede cambiar y, al usarlo, se puede practicar la memoria de trabajo y la atención al detalle, por ello es significativo trabajar en niños/as con trastorno de hiperactividad. Además, en esta actividad se puede disponer el tiempo necesario para que los estudiantes encuentren las siete diferencias.	<b>Gráfico:</b> 


<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes con las 7 diferencias</li> </ul>
--

### Juego recreativo #2

<b>Nombre del juego:</b> Animales con plumas																																																	
<b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención selectiva y comportamiento.																																																	
<b>Participantes:</b> Individual	<b>Tiempo:</b> necesario																																																
<p><b>Descripción:</b> En este ejercicio, debemos encontrar palabras específicas escondidas dentro de paneles de letras aleatorias. Necesitaremos distinguir esas palabras de las otras letras. Se puede ir variando la dificultad.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>ANIMALES CON PLUMAS</u></b></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>E</td><td>S</td><td>A</td><td>M</td><td>O</td><td>L</td><td>A</td><td>P</td> </tr> <tr> <td>M</td><td>A</td><td>F</td><td>E</td><td>R</td><td>T</td><td>D</td><td>A</td> </tr> <tr> <td>E</td><td>L</td><td>I</td><td>C</td><td>U</td><td>C</td><td>O</td><td>V</td> </tr> <tr> <td>T</td><td>U</td><td>C</td><td>Á</td><td>N</td><td>O</td><td>S</td><td>O</td> </tr> <tr> <td colspan="4"><b>PALOMA</b></td> <td colspan="4"><b>PAVO</b></td> </tr> <tr> <td colspan="4"><b>CUCO</b></td> <td colspan="4"><b>TUCÁN</b></td> </tr> </table>	E	S	A	M	O	L	A	P	M	A	F	E	R	T	D	A	E	L	I	C	U	C	O	V	T	U	C	Á	N	O	S	O	<b>PALOMA</b>				<b>PAVO</b>				<b>CUCO</b>				<b>TUCÁN</b>			
	E	S	A	M	O	L	A	P																																									
	M	A	F	E	R	T	D	A																																									
	E	L	I	C	U	C	O	V																																									
T	U	C	Á	N	O	S	O																																										
<b>PALOMA</b>				<b>PAVO</b>																																													
<b>CUCO</b>				<b>TUCÁN</b>																																													
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sopa de letras</li> <li>• Lápiz</li> </ul>																																																	


### Juego recreativo #3

<b>Nombre del juego:</b> Muévete en cámara lenta
<b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención y comportamiento.

<p><b>Participantes:</b> Individual y/o en equipo.</p>	<p><b>Tiempo:</b> necesario</p>
<p><b>Descripción:</b> Puede hacerlo comenzando con comportamientos aislados y pasando a acciones relacionadas más adelante. Incluso puedes hacer una historia con esto. Por ejemplo, podría decirles a los niños/as que son astronautas en el espacio y que tienen tareas que completar. Finalmente, puedes dejar que ellos realicen sus propios movimientos en cámara lenta.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado de acciones y/o historia.</li> </ul>	


#### Juego recreativo #4

<p><b>Nombre del juego:</b> Simón dice</p>	
<p><b>Objetivo:</b> Fortalecer la concentración.</p>	
<p><b>Participantes:</b> Grupal</p>	<p><b>Tiempo:</b> necesario</p>


<p><b>Descripción:</b> Simón dice, interpretado por uno de los participantes, es quien enumera los pasos necesarios. Todo lo que se solicita de los participantes es que acaten las instrucciones de "Simón dice". Quedan eliminados tanto los jugadores que realicen la acción que no esté precedida por la frase clave como aquellos que no sigan las instrucciones proporcionadas por la frase anterior. Se recomienda que esta actividad se realice en grupos con formación en círculo.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No requiere</li> </ul>	

### Juego recreativo #5

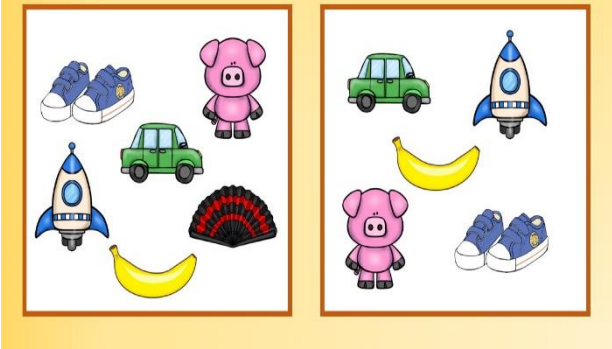
<p><b>Nombre del juego:</b> imítame, imítame</p>	
<p><b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención y memoria.</p>	
<p><b>Participantes:</b> Grupal</p>	<p><b>Tiempo:</b> necesario</p>

<p><b>Descripción:</b> El juego consiste en que un jugador realiza una sola acción o una serie de acciones, y los otros participantes deben intentar replicar esa acción lo más cerca posible a lo realizado.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No requiere</li> </ul>	

### Juego recreativo # 6

<p><b>Nombre del juego:</b> Palabras encadenadas</p>	
<p><b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención y paciencia</p>	
<p><b>Participantes:</b> Grupal</p>	<p><b>Tiempo:</b> necesario</p>
<p><b>Descripción:</b> Como parte de este ejercicio, debemos unir palabras. Para ello, cada jugador deberá turnarse para expresar una palabra que comience con la última sílaba de la palabra anteriormente expresada.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No requiere</li> </ul>	

### Juego recreativo #7

<b>Nombre del juego:</b> ¿Qué objeto es el que falta?	
<b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención y memoria	
<b>Participantes:</b> Grupal	<b>Tiempo:</b> necesario
<b>Descripción:</b> Consiste en que al niño se le muestra una imagen con una variedad de objetos para memorizar, dándole tiempo suficiente para hacerlo. Luego se le indica que tiene que cerrar los ojos para mostrarle otra imagen con los mismos objetos pero menos uno. Necesitamos que el niño identifique qué pieza fue eliminada del conjunto. Este juego se puede hacer más desafiante al incluir objetos adicionales, reducir la cantidad de tiempo disponible para la memorización o eliminar varios objetos.	<b>Gráfico:</b> 
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes con los objetos.</li></ul>	


### Juego recreativo #8

<b>Nombre del juego:</b> Jugar al eco	
<b>Objetivo:</b> Fortalecer la atención, memoria e interacción social	
<b>Participantes:</b> Grupal	<b>Tiempo:</b> necesario




<p><b>Descripción:</b> El juego empieza cuando un niño/a dice cualquier palabra en este juego, los otros niños/as deben repetir las últimas sílabas para que parecieran el eco. Una versión más desafiante podría requerir que los niños realicen el eco en etapas en lugar de hacerlo todo a la vez, lo que les exigiría trabajar juntos como grupo.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No requiere</li> </ul>	

### Juego recreativo #9

<p><b>Nombre del juego:</b> Como un globo</p>	
<p><b>Objetivo:</b> Fortalecer el autocontrol de la impulsividad</p>	
<p><b>Participantes:</b> individual y/o grupal</p>	<p><b>Tiempo:</b> necesario</p>
<p><b>Descripción:</b> Implica inhalar muy lentamente mientras se permite que el aire entre a los pulmones y al abdomen. El participante se parecerá a un globo que se infla lentamente y que podrá sentir cómo se desinfla gradualmente hasta que se vacía después de dejar salir el aire.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 

<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No requiere</li> </ul>
---

### Juego recreativo #10

<p><b>Nombre del juego:</b> Concéntrate en los detalles</p>	
<p><b>Objetivo:</b> Fortalecer concentración</p>	
<p><b>Participantes:</b> individual y/o grupal</p>	<p><b>Tiempo:</b> necesario</p>
<p><b>Descripción:</b> Implica sentarse y observar detenidamente dibujos, e imágenes de plantas, animales o bosques. Después de visualizar brevemente varias ilustraciones, se pide al alumno que cuente y explique la información que ha retenido. Le preguntan sobre cosas como tamaños, colores y patrones de plantas y animales.</p>	<p><b>Gráfico:</b></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de animales, lugares u objetos</li> </ul>	

#### 4.2.6 Recursos Logísticos

En este inciso se enumeran las fuentes que permitieron diseñar el instrumento didáctico, organizadas según las etapas de la propuesta:

Se aplicó el buscador Google Scholar para buscar información relacionada a juegos recreativos que ofrecen beneficios a niños/as con Trastorno de Hiperactividad y por consiguiente, el programa Microsoft Word fue aplicable para resumir y ordenar la información compilada sobre los juegos recreativos manifestados anteriormente.

#### 4.2.7 Evaluación del proyecto

La siguiente tabla fue creada con la intención de ilustrar el proceso de evaluación. Se opera una lista de verificación para valorar el proyecto, teniendo en cuenta todas las fases que están relacionadas con el objetivo formulado.

*Tabla 5 Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

<p><b>Objetivo de la propuesta:</b> Diseñar un instrumento didáctico que incluye juegos recreativos enfocados a niños/as con Trastorno de Hiperactividad pertenecientes al subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Intercultural Bilingüe "Fuente de Vida" con el propósito de contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física y al mismo tiempo conseguir beneficios en la salud.</p>		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I Socialización de los resultados con el docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solicitar el permiso correspondiente a la autoridad de la escuela.</li> <li>- Socializar la información recolectada en la observación y entrevista con el docente.</li> </ul>	<p>Oficio adjudicado a la autoridad de la escuela.</p> <p>Información obtenida socializada.</p>
Fase II Juegos recreativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indagar información relevante sobre juegos recreativos.</li> </ul>	<p>Información seleccionada.</p>
Fase III Diseño del instrumento didáctico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unir la información seleccionada sobre juegos recreativos.</li> <li>- Realización de una clase demostrativa sobre los juegos recreativos.</li> </ul>	<p>Información estructurada.</p> <p>Clase demostrativa realizada.</p> <p>Juegos recreativos ejecutados en los infantes con Trastorno de Hiperactividad.</p>

	- Ejecución de los juegos recreativos.	
--	--	--

### Cronograma de la propuesta

**Tabla 6 Cronograma de diseño de la propuesta**

No.	Actividades	Responsable	Agosto				Septiembre				
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
1	Solicitar el permiso correspondiente a la autoridad de la escuela.	Rector(a) de la escuela									
2	Socializar la información recolectada en la observación y entrevista con el docente.	Autores de la investigación									
3	Indagar información relevante sobre juegos recreativos.	Autores de la investigación									
4	Unir la información seleccionada sobre juegos recreativos.	Autores de la investigación									
5	Realización de una clase demostrativa	Autores de la investigación									

	sobre los juegos recreativos.								
6	Ejecución de los juegos recreativos.	Docente de la escuela							

## **CAPÍTULO V**

### **VALORIZACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

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

En cuanto al aspecto técnico, es posible desarrollar la propuesta que trata de un instrumento didáctico debido a que la tecnología ha permitido utilizar el buscador Google Scholar para compilar información confidencial en libros y artículos. Esta exploración se enfocó en juegos recreativos que hacen que los niños/as con Trastorno de Hiperactividad alcancen beneficios como minorar la impulsividad, potenciar la concentración, entre otros.

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

Económicamente, el avance de la propuesta es elaborable porque sólo requiere el uso de tecnología y servicio de internet, como también los investigadores sólo necesitarán gastar una pequeña cantidad de capital para pagar el viaje a la escuela educativa y también los medios necesarios para la clase demostrativa de los juegos recreativos como por ejemplo la impresión de imágenes que requiera la actividad.

El bajo costo de desarrollo del instrumento didáctico se vindica por los beneficios que brinda, dicho instrumento puede aplicarse o servir como orientación en infantes con Trastorno de Hiperactividad de todos los niveles educativos para que la educación sea sistémica e inclusiva.

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

Socialmente, la presente propuesta está dirigida a una escuela que cedió desplegar un estudio de campo involucrando a estudiantes con Trastorno de Hiperactividad del subnivel básico elemental que conviven escolarmente con el profesor y entre sí. Como resultado, la aplicación del instrumento didáctico es significativo por el motivo que orienta e incentiva la práctica de juegos recreativos para que fortalezcan el aspecto socio afectivo dando en efecto la inclusión.

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

El proceso de la propuesta es viable en términos ambientales porque no involucra juegos que puedan tener un efecto adverso sobre la naturaleza. En cualquier caso, se utilizarán recursos reciclables aunque la mayoría de juegos recreativo no requiere de materiales, con la razón de evadir la contaminación ambiental y, lo que es más importante, de ayudar a mantener nuestro hábitat.

Por otro lado, el instrumento didáctico no es impreso porque utiliza herramientas electrónicas como teléfonos móviles, computadoras y correos electrónicos. Las instrucciones de enseñanza se pueden entregar digitalmente a estudiantes y profesores, lo que permite revisarlas y practicarlas al instante. Esto favorece en gran medida a la protección del entorno ambiental.

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA**

#### **6.1 Conclusiones**

En contexto con el objetivo general, se determinó que los juegos recreativos inciden positivamente en los infantes con Trastorno de Hiperactividad dentro de las clases de educación física, por la razón que generan varios beneficios en los aspectos del individuo; como por ejemplo en la parte cognitiva, éstos juegos ayudan a fortalecer la concentración, atención, la capacidad para seleccionar y a minimizar la impulsividad. Además, contribuyen en la capacidad de interacción con sus pares, de tal manera que conlleva a una educación integral.

Se identificó que el docente desarrolla juegos recreativos como: tradicionales, populares y autóctonos, en los estudiantes con Trastorno de Hiperactividad dentro de las clases de educación física. Esto implica que aquellos juegos si generan aportes a los individuos pero no especialmente a las problemáticas que presentan los niños/as con Trastorno de Hiperactividad, por ello el docente tiene el deber de planificar con relación a las manifestaciones y con aquello se busca que tanto la enseñanza como aprendizaje sea un proceso significativo.

Se determinó en los estudiantes con Trastorno de Hiperactividad que durante la aplicación de juegos recreativos en las clases de educación física presentan manifestaciones como un alto grado de impulsividad ya que se desplazan frecuentemente sin la autorización del docente, hablan en exceso interrumpiendo la clase, y por último les resulta muy difícil atender o concentrarse en las distintas actividades que el profesor propone.

Se propuso al docente un instrumento didáctico que incluye juegos recreativos enfocados en los infantes con Trastorno de Hiperactividad para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física. Esto significa que los estudiantes al ejecutar las actividades recreativas planteadas en dicho instrumento se benefician debido a que su enseñanza y aprendizaje está basado a sus necesidades.



## **6.2 Recomendaciones**

Se ha identificado, a partir de los resultados de la investigación y las conclusiones, que los juegos que desarrolla el docente en las clases de educación física si generan aportes a los alumnos pero no especialmente a las problemáticas que presentan los niños/as con Trastorno de Hiperactividad; por ello es conveniente proponer una guía metodológica de juegos recreativos dirigidos a infantes con Trastorno de Hiperactividad con el propósito que su aprendizaje sea eficiente e integral

Se ha determinado, en función a los resultados de la investigación y conclusiones, que los estudiantes con Trastorno de Hiperactividad durante la aplicación de juegos recreativos en las clases de educación física presentan manifestaciones como un alto grado de impulsividad ya que se desplazan frecuentemente sin la autorización del docente; para ello se recomienda un blog informático que contenga directrices, estrategias y metodologías que minimicen las distintas manifestaciones, de tal manera que el profesor se nutra o actualice su conocimientos.

Se ha propuesto, con base en los resultados de la investigación y conclusiones, que para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física es oportuno un instrumento didáctico que incluya juegos recreativos enfocados en infantes con Trastorno de Hiperactividad, de tal manera que se recomienda que dichas actividades recreativas presentes en el instrumento antes expresado, sean llevadas a las adaptaciones curriculares con el objetivo de reducir este tipo de problemas de aprendizaje y al mismo tiempo otorgar una educación de calidad.

## **6.3 Limitaciones y prospectiva**

### **6.3.1 Limitaciones**

- La entrevista enfocada al docente tiende a arrojar resultados con poca confiabilidad, posiblemente porque el profesor no es especializado en educación física.
- Si bien se pudo haber ampliado con subniveles adicionales porque solo fue tomado en consideración para los efectos de esta investigación un solo subnivel, por ello la muestra fue estimada como pequeña.

### **6.3.2 Prospectiva**

- Incidencia de actividades recreativas en infantes que presentan autismo del subnivel superior.
- Las actividades recreativas y su intervención en las habilidades motrices de niños/as de Quinto año de básica.
- Juegos recreativos y su contribución en alumnos con deficiencia psicomotriz del subnivel de básica media.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 9(3), 195-204. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Andrade Balderamo, Z. V., Sani Columba, L. P., & Borja Padilla, T. M. (2023). Estrategias lúdicas en función del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(3), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3620>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica De educación Intercultural*. Obtenido de <https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/04/REGLAMENTO-GENERAL-A-LA-LEY-ORGA%CC%81NICA-DE-EDUCACIO%CC%81N-INTERCULTURA.pdf>
- Asamblea Nacional. (2012). *Ley Orgánica de Discapacidades*. Obtenido de [https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/ley\\_organica\\_discapacidades.pdf](https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/ley_organica_discapacidades.pdf)
- Ávila-Camacho, M. G., Juárez-Hernández, L. G., Arreola-González, A. L., & Palmares-Villarreal, O. G. (2019). Construcción y validación de un instrumento de valoración del desempeño docente en la ejecución de una secuencia didáctica. *Revista de Investigación en Educación*, 17(2), 122-142. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7284993>
- Bedoya Salaza, D. M., Arenas Hoyos, A., & Álvarez Sossa, M. E. (2022). Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: Una revisión sistemática. *revista boletín redipe*, 11(2), 205-223. <https://doi.org/https://doi.org/10.36260/rbr.v11i2.1679>
- Bravo-Chaucanes, J. D., Delgado-Delgado, I. A., Lagos-Eraza, C. D., & Paz-Benavides, J. D. (2022). Los Juegos Recreativos en el Fútbol como Estrategia para Promover la Inclusión de Género. *Lúdica Pedagógica*, 1(35), 1-18. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14550>

- Castro, E. M. (2019). Bioestadística aplicada en investigación clínica: *Revista médica clínica las Condes*, 30(1), 50-65. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.12.002>
- Espinales Marín, J. V., Muñoz Pérez, R., & Garcés Acosta, J. P. (2022). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad. *ConcienciaDigital*, 5(4.1), 103-131. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.1.2403>
- Feria Avila, H., Matilla González, M., & Mantecón Licea, S. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didasc@lia: Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643, 11(3), 62-79. Obtenido de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992/997>
- Gallardo-López, J. A., García-Lázaro, I., & Gallardo-Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (01 de 07 de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Intriago Macías, Á. Y., & Mendoza Bravo, K. L. (2022). La integración escolar en niños del subnivel II con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Fiscal Rosa Ávila Moreira de Gorriti de Las Cumbres de Manta. *CoGnosis: Revista de Ciencias de la Educación*. ISSN 2588-0578, 7(EE1), 67-86. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE-I.4754>
- López Falcón, A., & Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133/2079>
- Macías Macías, Y. F., & Delgado Gonzembach, J. (2020). LA ORIENTACIÓN FAMILIAR Y EL TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD. *CoGnosis: Revista de Ciencias de la Educación*. ISSN 2588-0578, 5, 43-54. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.1915>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU de Educación Física*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>

- Molina-Torres, J., Orgilés, M., & Servera, M. (2022). El TDAH en la etapa preescolar: Una revisión narrativa. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 9(3), 58-66. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2022.09.3.5>
- Mucha-Hospinal, L. F., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M. E., & Alania-Contreras, R. D. (2020). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 44-51. <https://doi.org/https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Nanjarí Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vidal Tapia, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*(37), 133-156. <https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Naranjo-Zeledón, L. (2020). Investigación en Informática: el enfoque alternativo. *Technology Inside by CPIC*, 5(5), 1-15. Obtenido de <https://cpic-sistemas.or.cr/revista/index.php/technology-inside/article/view/35>
- Navarro-Adelantado, V., & Pic, M. (2022). Revisión crítica de las principales influencias sobre el juego motor de tríada. *Retos*, 45, 337-350. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Miguel-Aguilar-5/publication/359797665\\_Revision\\_critica\\_de\\_las\\_principales\\_influencias\\_sobre\\_el\\_juego\\_motor\\_de\\_triada/links/624ef0334f88c3119ce7021c/Revision-critica-de-las-principales-influencias-sobre-el-juego-motor-](https://www.researchgate.net/profile/Miguel-Aguilar-5/publication/359797665_Revision_critica_de_las_principales_influencias_sobre_el_juego_motor_de_triada/links/624ef0334f88c3119ce7021c/Revision-critica-de-las-principales-influencias-sobre-el-juego-motor-)
- Nizama Valladolid, M., & Nizama Chávez, L. M. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox juris*, 38(2), 69-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.24265/voxjuris.2020.v38n2.05>
- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>
- Ponce Vega, C., Espinoza Jara, M., & Echevarría Rufino, M. E. (2021). La convivencia democrática en estudiantes de programas no escolarizados. *Identidad*, 7(2), 42-47. Obtenido de <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/rifce/article/view/1284/1153>
- Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

- Rusca-Jordán, F., & Cortez-Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Rev Neuropsiquiatr*, 83(3), 148-156. <https://doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>
- Toca, D., Parra Balza, F., Escalona, M., & Cortijo, R. (2021). Juguete electrónico para niños con trastorno de hiperactividad en la educación inicial. *MASKAY*, 11(12), 1-6. <https://doi.org/10.24133/maskay.v11i2.1837>
- Villafuerte Holguín, J. S., & Alonzo Rezabala, M. E. (2020). Pantallas táctiles y enseñanza del inglés a niños con trastorno por déficit de atención: prácticas idiomáticas y juegos recreativos. *apertura*, 12(2), 52-73. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1908>
- Zambrano Moreira, F. E., & Mateo Sánchez, J. L. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 336-355. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

## ANEXOS

### Anexo 1. Lista de cotejo

#### OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS CON TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD DEL SUBNIVEL DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA INTERCULTURAL BILINGÜE "FUENTE DE VIDA"

**Título:** Los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en el subnivel de básica elemental

#### **Dialogo preliminar:**

Estimado estudiante, 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 observación se pretende recopilar datos sobre los juegos recreativos en los niños y niñas con trastorno de hiperactividad del subnivel de básica elemental. La información que se recogerá permitirá desarrollar el proyecto de investigación a la luz de la realidad del entorno educativo.

#### **OBJETIVO:**

Recopilar información sobre los juegos recreativos en los niños y niñas con trastorno de hiperactividad, mediante la observación para el diseño de una propuesta de mejoramiento.

Nombre y apellidos del estudiante:	
Fecha de aplicación:	

#### **Juegos recreativos**

##### **Dimensión 1. Tiempo en los juegos recreativos**

Pregunta	15 minutos	30 minutos	1 hora	2 horas
1. Aproximadamente el estudiante cuanto tiempo de práctica dedica a los juegos recreativos durante las clases de educación física.				

##### **Dimensión 2. Tipos de juegos recreativos**

Pregunta	Juegos tradicionales	Juegos populares	Juegos autóctonos	Ninguna
2. ¿Cuáles de estos tipos de juegos recreativos el estudiante practica durante las clases de educación física?				

### Dimensión 3. Características de los juegos recreativos

Preguntas	Mucho	Poco	Muy poco	Nada
3. El estudiante demuestra valores y dominio corporal durante la práctica de los juegos recreativos en las clases de educación física.				
4. El estudiante es partícipe del trabajo en equipo durante la práctica de los juegos recreativos en las clases de educación física.				
5. El docente debe elaborar un instrumento didáctico de juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física.				

### Trastorno de hiperactividad

#### Dimensión 1. Manifestaciones

Preguntas	Mucho	Poco	Muy poco	Nada
6. El estudiante frecuentemente realiza movimientos con los pies y manos que interrumpen las clases de educación física. (cambios de postura, balanceos)				
7. El estudiante va de un lugar a otro sin razón alguna, ocasionalmente corriendo o saltando en lugares inadecuados.				
8. Al estudiante con trastorno con hiperactividad le resulta difícil entretenerse o dedicarse a las actividades propuestas por el docente durante las clases de educación física.				
9. El estudiante habla excesivamente en las clases de educación física.				

#### Dimensión 2. Consecuencias del Trastorno de hiperactividad

Pregunta	Mucho	Poco	Muy poco	Nada
10. El estudiante presenta algún tipo de problema conductual en la práctica de los juegos recreativos durante las clases de educación física.				

Gracias

Cajamarca Chávez Liseth Abigail

Ramírez Gaona Andy Rafael



## **Anexo 2. Guía de preguntas**

### **ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA INTERCULTURAL BILINGÜE "FUENTE DE VIDA"**

**Título:** Los juegos recreativos en niños con trastorno de hiperactividad en el subnivel de básica elemental

#### **Dialogo 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 recopilar datos sobre los juegos recreativos en los niños y niñas con trastorno de hiperactividad del subnivel de básica elemental. La información que se recogerá permitirá desarrollar el proyecto de investigación a la luz de la realidad del entorno educativo.

#### **OBJETIVO:**

Recopilar información sobre los juegos recreativos en los niños y niñas con trastorno de hiperactividad, mediante la observación para el diseño de una propuesta de mejoramiento.

Nombre y apellidos del entrevistado:	
Asignatura que imparte:	
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	

#### **Dimensión 1. Tiempo en los juegos recreativos**

1. ¿Cuál es el tiempo aproximado que usted dedica a la práctica de juegos recreativos con niños/as con trastorno de hiperactividad durante la clase de educación física?

#### **Dimensión 2. Tipos de juegos recreativos**

2. ¿Cuáles son los juegos recreativos que usted desarrolla en los estudiantes con trastorno de hiperactividad durante las clases de educación física?

#### **Dimensión 3. Características de los juegos recreativos**

3. En las clases de educación física usted aplica juegos recreativos donde el estudiante desarrolla valores y dominio corporal? ¿Qué juegos?

4. En las clases de educación física usted aplica juegos recreativos donde el estudiante desarrolle el trabajo en equipo? ¿Qué juegos?

5. Es conveniente elaborar un instrumento didáctico de juegos recreativos para contribuir al mejoramiento de la práctica docente en la Asignatura de Educación Física? ¿Por qué?

### **Trastorno de hiperactividad**

#### **Dimensión 1. Manifestaciones**

6. ¿Cuáles son las manifestaciones que presentan los estudiantes con trastorno de hiperactividad en los juegos recreativos durante las clases de educación física?
7. En los juegos recreativos durante las clases de educación física el estudiante va de un lugar a otro sin motivo aparente, ocasionalmente corriendo o saltando en lugares inadecuados? Argumente su respuesta
8. ¿En las clases de educación física al estudiante con trastorno de hiperactividad le resulta difícil entretenerse o dedicarse a las actividades propuestas por usted? Argumente su respuesta.
9. En los juegos recreativos durante las clases de educación física el estudiante habla excesivamente? Argumente su respuesta.

#### **Dimensión 2. Consecuencias del Trastorno de hiperactividad**

10. ¿Cuáles son las consecuencias provocadas por el trastorno de hiperactividad en los niños/as?

Gracias

Cajamarca Chávez Lisseth Abigail

Ramírez Gaona Andy Rafael

### Anexo 3. Autorización de la autoridad del establecimiento educativo



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**  
D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

Machala, 25 de julio de 2023

Lic. Nathaly Elizabeth Chucho Remache, Mgs.  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA INTERCULTURAL BILINGÜE "FUENTE DE VIDA"**

Ciudad. -

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar su tesis.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a los estudiantes **CAJAMARCA CHAVEZ LISSETH ABIGAIL** y **RAMÍREZ GAONA ANDY RAFAEL**, para consultar al docente datos importantes que servirá para su trabajo de investigación denominado: **"LOS JUEGOS RECREATIVOS EN NIÑOS CON TRASTORNO DE HIPERACTIVIDAD EN EL SUBNIVEL ELEMENTAL"**, esta información recopilada serán ubicados en los instrumentos de investigación y posteriormente aplicarlos en la institución que usted acertadamente dirige.

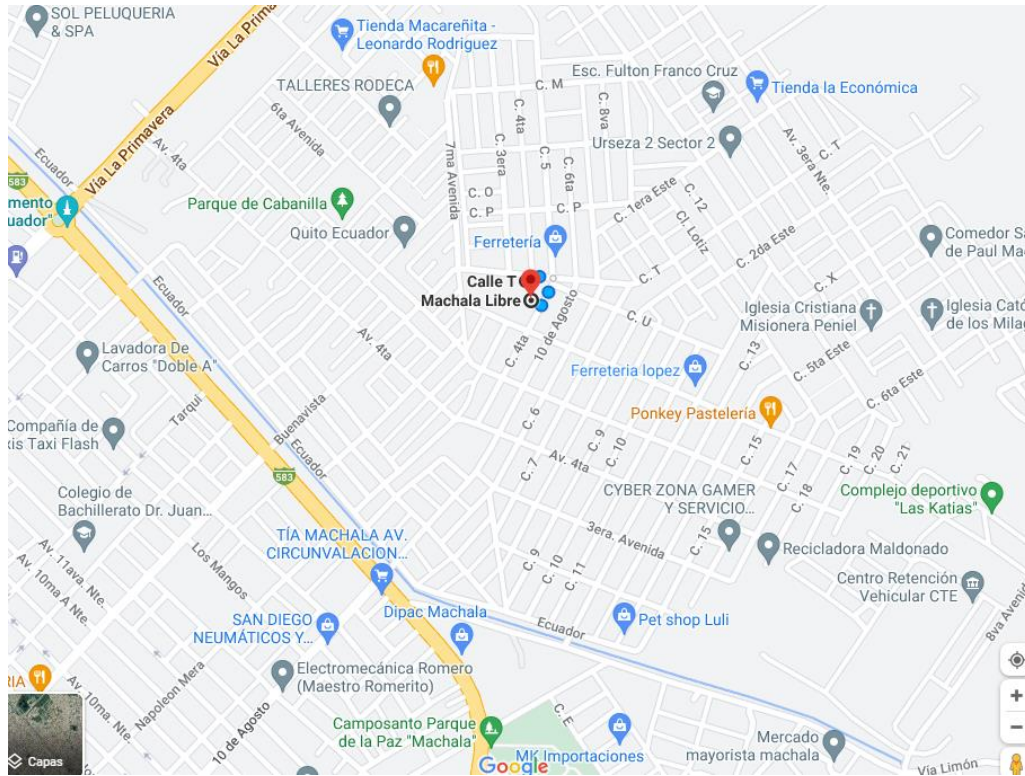
Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,

**PROF. YUBBER ALEXANDER CEDEÑO, MGS.**  
**Coordinador De La Carrera De Pedagogía De La Actividad Física Y Deporte**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

## Anexo 4. Mapa de ubicación de la institución educativa



## Anexo 5. Cronograma

No.	Actividades	Responsable	Agosto				Septiembre				
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
1	Solicitar el permiso correspondiente a la autoridad de la escuela.	Rector(a) de la escuela									
2	Socializar la información recolectada en la observación y entrevista con el docente.	Autores de la investigación									
3	Indagar información relevante sobre juegos recreativos.	Autores de la investigación									
4	Unir la información seleccionada sobre juegos recreativos.	Autores de la investigación									
5	Realización de una clase demostrativa sobre los juegos recreativos.	Autores de la investigación									
6	Ejecución de los juegos recreativos.	Docente del plantel									

## Anexo 6. Capturas de pantalla de los artículos científicos

### Artículo #1

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<sup>1</sup>

Iván Adolfo Delgado-Delgado<sup>2</sup>

Carlos Daniel Lagos-Eraza<sup>3</sup>

Juan David Paz-Benavides<sup>4</sup>

Fecha de recepción: 25- 11-2020

Fecha de evaluación: 26- 01 -2021

siempre que se haga referencia a él co

ISSN: 0121-4128

e-ISSN: 2462-845X



Todos los

no se cuestiona convirtiéndose en una actividad humana en general y en particular infantil.

Los juegos deben considerarse importantes para el niño porque es su medio de expresión, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje. Los juegos permiten

orientar el interés del niño hacia las tareas que involucren en la actividad lúdica. (Corrales y

**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-Eraza; Juan David Paz-Benavides

**Año:** 2022

**Revista:** Lúdica Pedagógica

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

**Páginas:** 1-18

**Páginas de la cita:** 8

**Página de la cita en la tesis:** 1

**ISSN:** 0121-4128

**e-ISSN:** 2462-845X

**DOI:** No tiene

## El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión

Play and Student Coexistence among Children: A Review

Rodrigo Nanjarí Miranda\* , Marianela Cataldo Guerra\*\* ,  
Nicolás Celedón Briones\*\*\* , Matías Vidal Tapia\*\*\*\*

(Cabedo, 2018, p. 49).

Los juegos son momentos encarnados de la vida de niños y niñas, que permiten conocer y explorar las diversas posibilidades de desarrollo humano en un contexto territorial y diverso, en el cual se experimentan distintas formas de colaborar, sociabilizar y asociarse con sus pares y con el ecosistema, favoreciendo el bien común. En este sentido, se manifiesta que “el juego es una actividad que los niños y niñas realizan durante su etapa infantil como medio para aprender los roles sociales que de adulto desempeñarán” (Osornio-Callejas, 2016, p. 415). Debido a que niños y niñas están en una constante vinculación con

**Título:** El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión

**Autor:** Rodrigo Nanjarí Miranda, Marianela Cataldo Guerra, Nicolás Celedón Briones,  
Matías Vidal Tapia

**Año:** 2021

**Revista:** Foro educacional

**Enlace:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8238520>

**Páginas:** 133-156

**Páginas de la cita:** 135

**Página de la cita en la tesis:** 3

**ISSN:** 0717-2710

**DOI:** 10.29344/07180772.37.2892

## Artículo #3

Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes  
Vol. 9 nº. 3- Septiembre 2022 - pp 58-66  
doi:10.21134/rpcna.2022.09.3.5

Copyright© 2022 RPCNA  
www.revistapcna.com - ISSN 2340-8340

Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes

# ■ El TDAH en la etapa preescolar: Una revisión narrativa

Jonatan Molina-Torres<sup>1</sup>, Mireia Orgilés<sup>1</sup>, & Mateu Servera<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad Miguel Hernández de Elche, Departamento de Psicología de la Salud, Elche, España

<sup>2</sup> Universidad de las Islas Baleares, Departamento de Psicología, Palma, España

El Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad (TDAH) es un trastorno altamente prevalente en población infanto-juvenil y se caracteriza principalmente por un patrón persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad; habitualmente sigue un curso crónico que se mantiene hasta la adolescencia y la edad adulta. El diagnóstico del TDAH es clínico y sus criterios se recogen en los principales manuales diag-

nósticos como el Manual Diagnósticos y Estadísticos de Trastornos Mentales (DSM-5) (An 2013) o la CIE-11 (Organización Mundial de la Salud, 2018).

Existe una gran heterogeneidad en el diagnóstico con TDAH (Santamaría et al., 2018). La etiología, su manifestación clínica al trastorno y los déficits i-

**Título:** El TDAH en la etapa preescolar: Una revisión narrativa

**Autor:** Jonatan Molina-Torres, Mireia Orgilés, & Mateu Servera

**Año:** 2022

**Revista:** Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes

**Enlace:** [https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2238\\_0\\_1.pdf](https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2238_0_1.pdf)

**Páginas:** 58-66

**Páginas de la cita:** 58

**Página de la cita en la tesis:** 3

**ISSN:** 2340-8340

**DOI:** 10.21134/rpcna.2022.09.3.5



# Revista Cognosis

Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ISSN 2588-0578

## **La integración escolar en niños del subnivel II con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Fiscal Rosa Ávila Moreira de Gorriti de Las Cumbres de Manta**

La integración escolar en niños del subnivel II con necesidades educativas especiales

AUTORAS: Ángela Yahaira Intriago Macías<sup>1</sup>

Karina Luzdelia Mendoza Bravo<sup>2</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [aintriago2732@utm.edu.ec](mailto:aintriago2732@utm.edu.ec)

Fecha de recepción: 4 - 07 - 2021

Fecha de aceptación: 22 - 09 - 2021

### RESUMEN

La integración escolar de los estudiantes con necesidades educativas especiales tiene que ir acompañado de una educación de calidad que garantice la cultura escolar en beneficio de la inclusión, flexibilidad curricular, adaptación de las estrategias didácticas, formación docente y utilización de los equipos de apoyo, entre otros factores necesarios para lograr el progreso escolar de este alumnado. El objetivo de esta investigación fue establecer un plan de inclusión

**Título:** La integración escolar en niños del subnivel II con necesidades educativas especiales de la Unidad Educativa Fiscal Rosa Ávila Moreira de Gorriti de Las Cumbres de Manta

**Autor:** Ángela Yahaira Intriago Macías, Karina Luzdelia Mendoza Bravo

**Año:** 2022

**Revista:** CoGnosis: Revista De Ciencias De La Educación

**Enlace:** <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4754>

**Páginas:** 67-86

**Páginas de la cita:** 67

**Página de la cita en la tesis:** 3

**ISSN:** 2588-0578

**DOI:** <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE-I.4754>

# Revista Cognosis

Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ISSN 2588-0578

## LA ORIENTACIÓN FAMILIAR Y EL TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD

AUTORAS: Yadira Fabiola Macías Macías<sup>1</sup>

Janeth Delgado Gonzembach<sup>2</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [yamacias.arcoiris@gmail.com](mailto:yamacias.arcoiris@gmail.com)

Fecha de recepción: 27 - 05 - 2019

Fecha de aceptación: 23 - 07 - 2019

*Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad*

El TDAH, puede ser generalizado como un trastorno de desarrollo del autocontrol de manera directa, este llega a englobar problemas para mantener la atención y controlar los impulsos a nivel de actividad, estos problemas se pueden reflejar en el deterioro de la voluntad que tiene el niño o en su

46

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad Técnica de Manabí. ECUADOR.

capacidad para controlar la conducta a lo largo del tiempo. (Lucas Romero, M., 2014, pág. 28)

**Título:** LA ORIENTACIÓN FAMILIAR Y EL TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD

**Autor:** Yadira Fabiola Macías Macías, Janeth Delgado Gonzembach

**Año:** 2020

**Revista:** CoGnosis: Revista De Ciencias De La Educación

**Enlace:** <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1915>

**Páginas:** 43-54

**Páginas de la cita:** entre 46 y47

**Página de la cita en la tesis:** 3

**ISSN:** 2588-0578

**DOI:** <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.1915>

## Artículo #6

2022, *Retos*, 45, 337-350

© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>)

### Revisión crítica de las principales influencias sobre el juego motor de tríada Critical review of the main influences on triad motor game

\*Vicente Navarro-Adelantado, \*\*Miguel Pic

\*Universidad de La Laguna (España), \*\*South Ural State University (Rusia)

(Vasserman & Faust, 1971) y en la aplicación al campo de la Teoría de juegos vista desde las coaliciones; sin embargo, y de manera discontinua en el tiempo, la tríada motriz se ha mostrado como una estructura que responde de una manera particular a cómo nos relacionamos cuando jugamos (Navarro-Adelantado, 2002; Varea, 2018; Martínez-Santos, 2020; Doak, 2020).

pequeño espacio por la tria que también permite abarcar más bien desconocido, con e nes ya resueltas desde una relatar, interpretar y c interdisciplinar de la tríada presente trabajo.

**Título:** Revisión crítica de las principales influencias sobre el juego motor de tríada

**Autor:** Vicente Navarro-Adelantado, Miguel Pic

**Año:** 2022

**Revista:** Retos

**Enlace:** [https://www.researchgate.net/profile/Miguel-Aguilar-5/publication/359797665\\_Revisión\\_crítica\\_de\\_las\\_principales\\_influencias\\_sobre\\_el\\_juego\\_motor\\_de\\_triada/links/624ef0334f88c3119ce7021c/Revision-critica-de-las-principales-influencias-sobre-el-juego-motor-de-triada.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Miguel-Aguilar-5/publication/359797665_Revisión_crítica_de_las_principales_influencias_sobre_el_juego_motor_de_triada/links/624ef0334f88c3119ce7021c/Revision-critica-de-las-principales-influencias-sobre-el-juego-motor-de-triada.pdf)

**Páginas:** 337-350

**Páginas de la cita:** 337

**Página de la cita en la tesis:** 9

**ISSN:** 1579-1726

**DOI:** No tiene

**Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo**

**Análise das principais teorias do jogo no campo educativo**

DOI:10.34117/bjdv5n8-066

Recebimento dos originais: 14/07/2019

Aceitação para publicação: 21/08/2019

**José Alberto Gallardo-López**

Doctor en Pedagogía

Instituição: Universidad Pablo de Olavide

Endereço: Facultad Ciencias Sociales Departamento de Educación y Psicología Social

Carretera de Utrera, Km.1 41013 Sevilla (España)

Email: jagallop@upo.es

**Irene García-Lázaro**

Formação: Doctora en Pedagogía

Instituição: Universidad Isabel I

Endereço: C/Venecia 3 4D 41008 Sevilla (España)

Email: igarlaz@hotmail.com

**Pedro Gallardo-Vázquez**

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación

Instituição : Universidad de Sevilla

Endereço: C/ Pirotecnia s/n 41013 Sevilla (España)

Email: pgallardo@us.es

El juego posee un innegable valor educativo y se practica con cualquier edad, constituyéndose en acciones recreativas y placenteras, siendo inherente a la infancia (Romero y Gómez, 2008). En los primeros años, los niños juegan con el objetivo de divertirse,

**Título:** Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo

**Autor:** José Alberto Gallardo-López, Irene García-Lázaro, Pedro Gallardo-Vázquez

**Año:** 2019

**Revista:** BrazilianJournal of Development

**Enlace:** [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Alberto-Gallardo-Lopez/publication/335313493\\_Analisis\\_de\\_las\\_principales\\_teorias\\_del\\_juego\\_en\\_el\\_ambito\\_educativo/links/5d5db36892851c3763713e1b/Analisis-de-las-principales-teorias-del-juego-en-el-ambito-educativo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Alberto-Gallardo-Lopez/publication/335313493_Analisis_de_las_principales_teorias_del_juego_en_el_ambito_educativo/links/5d5db36892851c3763713e1b/Analisis-de-las-principales-teorias-del-juego-en-el-ambito-educativo.pdf)

**Páginas:** 12172-12186

**Páginas de la cita:** 12173

**Página de la cita en la tesis:** 10

**ISSN:** 2525-8761

**DOI:** 10.34117/bjdv5n8-066

## Artículo #8

# LOS EFECTOS DE LOS PROGRAMAS PEDAGÓGICOS CURRICULARES QUE APLICAN JUEGOS MOTRICES EN EL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN ETAPA PREESCOLAR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA.

## THE EFFECTS OF CURRICULAR PEDAGOGICAL PROGRAMS THAT APPLY MOTOR GAMES ON THE DEVELOPMENT OF EXECUTIVE FUNCTIONS IN PRESCHOOL: A SYSTEMATIC REVIEW.

Diana Milena Bedoya Salazar<sup>1</sup>

Alexis Arenas Hoyos<sup>2</sup>

Líder Grupo de Investigación Educación y Currículo . Correo electrónico: [mealvarez@uceva.edu.co](mailto:mealvarez@uceva.edu.co)  
ORCID ID. 0000-0002-4140-7793

REVISTA BOLETÍN REDIFE 11 (2): 205-223 - FEBRERO 2022 - ISSN 2256-1536

La etapa preescolar se caracteriza por un intenso deseo por el movimiento y el juego, una evidente curiosidad por todo lo desconocido, el gusto por la invención y la predisposición afectiva hacia el aprendizaje, por medio de esta actividad, expresan sus emociones y su espontaneidad, agregando la posibilidad de explorar el entorno gracias a las interacciones con el mismo y

**Título:** Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: Una revisión sistemática

**Autor:** Diana Milena Bedoya Salazar, Alexis Arenas Hoyos, María Elisa Álvarez Sossa

**Año:** 2022

**Revista:** Revista boletín redife

**Enlace:** <https://revista.redife.org/index.php/1/article/view/1679>

**Páginas:** 205-223

**Páginas de la cita:** 206

**Página de la cita en la tesis:** 10

**ISSN:** 2256-1536

**DOI:** <https://doi.org/10.36260/rbr.v11i2.1679>

# Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica.

Attention Deficit and Hyperactivity Disorder in children and adolescents. A clinical review.

Fiorella Rusca-Jordán <sup>1,2,a</sup>, Carla Cortez-Vergara <sup>3,4,a</sup>

## INTRODUCCIÓN

El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) está catalogado como un trastorno del neurodesarrollo. Generalmente los síntomas se van a presentar a edades tempranas, los criterios antiguos mencionaban que antes de los 7 años y actualmente hablamos de un rango más amplio, antes de los 12 años (1).

Los síntomas cardinales son la inatención, la hiperactividad y la impulsividad. Sin embargo, encontramos detrás de ellos diversas dificultades en las funciones ejecutivas. Esto quiere decir, dificultad para: atender a determinados estímulos; planificar y organizar una acción; reflexionar sobre las posibles consecuencias de cada acción; inhibir la primera respuesta automática para cambiarla por otra más apropiada (2). Así también encontramos alterados los procesos relacionados a la motivación y la recompensa

en contextos más científicos, a partir de fue creciendo el interés por el estudio adoptando diversas denominaciones. Fue apareciendo en los manuales diagnósticos distintas nomenclaturas, hasta aparecer en el Manual diagnóstico y estadístico de Psiquiatría Americana, 1994), con el que permanece vigente hasta la actualidad, el déficit de atención con hiperactividad ya estudiado su origen biológico con neuroimágenes y genéticos; también se ha estudiado su impacto sobre el desarrollo social y el niño, así como su tendencia a la cronicidad.

La motivación de realizar un artículo sobre el TDAH surgió a propósito del "Día de Sensibilización sobre el TDAH", que fue promulgado como ley nacional el 2 de julio de 2013 para ser celebrado cada 13 de julio en el

**Título:** Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica.

**Autor:** Fiorella Rusca-Jordán, Carla Cortez-Vergara

**Año:** 2020

**Revista:** Rev Neuropsiquiatr

**Enlace:**

<https://scholar.archive.org/work/mdh42s5jc5ef5kfs1z3kszbs6y/access/wayback/https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RNP/article/download/3794/4274>

**Páginas:** 148-156

**Páginas de la cita:** 149

**Página de la cita en la tesis:** 14

**ISSN:** No tiene

**DOI:** 10.20453/rnp.v83i3.3794





---

# LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN

*The scope of an investigation*

*O escopo de uma investigação*

---

Carlos Ramos Galarza <sup>1</sup> 



Compartir

Ramos-Galarza, C.  
Editorial: Los alcances de una investigación  
Julio – Diciembre de 2020  
<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>



Compartir

En la investigación con alcance descriptivo de tipo cualitativo, se busca realizar estudios de tipo fenomenológicos o narrativos constructivistas, que busquen describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno.

**Título:** Los alcances de una investigación

**Autor:** Carlos Ramos Galarza

**Año:** 2020

**Revista:** CienciAmérica

**Enlace:** <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336/621>

**Páginas:** 1-5

**Páginas de la cita:** 3

**Página de la cita en la tesis:** 17

**ISSN:** 1390-9592

**ISSN-L** 1390-681X

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

**DOI:** 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

**URL:** <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

**EDITORIAL:** Saberes del Conocimiento

**REVISTA:** RECIMUNDO

**ISSN:** 2588-073X

**TIPO DE INVESTIGACIÓN:** Artículo de Revisión

**CÓDIGO UNESCO:** 5802 Organización y Planificación de la Educación

**PÁGINAS:** 163-173



### Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)

Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research)

Metodologias de pesquisa educacional (descritiva, experimental, participativa e de ação)

Gladys Patricia Guevara Alban<sup>1</sup>; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello<sup>2</sup>; Nelly Esther Castro Molina<sup>3</sup>

**RECIBIDO:** 10/04/2020 **ACEPTADO:** 26/05/2020 **PUBLICADO:** 01/07/2020

#### Investigación descriptiva

Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. Para Mario Tamayo y Tamayo (1994) define la investigación científica como "registro, análisis e interpretación de la naturaleza

No basta con presentar las características del fenómeno que se obtuvieron a través de los métodos de recolección de datos. También es necesario que estas sean organizadas y analizadas a la luz de un marco teórico apropiado, el cual servirá de sustento a la investigación.

**Título:** Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)

**Autor:** Gladys Patricia Guevara Alban; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello; Nelly Esther Castro Molina

**Año:** 2020

**Revista:** Recimundo

**Enlace:** <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

**Páginas:** 163-173

**Páginas de la cita:** 166

**Página de la cita en la tesis:** 17

**ISSN:** 2588-073X

**DOI:** 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

**EL ENFOQUE CUALITATIVO EN LA INVESTIGACIÓN JURÍDICA, PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA Y SEMINARIO DE TESIS.**

**THE QUALITATIVE APPROACH IN LEGAL RESEARCH, QUALITATIVE RESEARCH PROJECT AND THESIS SEMINAR**

*Medardo Nizama Valladolid<sup>1</sup>*

Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ORCID: 0000-0003-2804-7508

[mnizamav@unmsm.edu.pe](mailto:mnizamav@unmsm.edu.pe)

*Luz María Nizama Chávez<sup>2</sup>*

Universidad de San Martín de Porres.

[luznichav@gmail.com](mailto:luznichav@gmail.com)

Perú

Recibido: 9 de setiembre de 2019

Aceptado: 17 de febrero de 2020

Investigación cualitativa como un procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes. En este sentido, la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por este”.

**Título:** El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis.

**Autor:** Medardo Nizama Valladolid; Luz María Nizama Chávez

**Año:** 2020

**Revista:** VOX JURIS

**Enlace:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7628480>

**Páginas:** 69-90

**Páginas de la cita:** 77

**Página de la cita en la tesis:** 17

**ISSN:** 1812-6804

**DOI:** <https://doi.org/10.24265/voxjuris.2020.v38n2.05>

## Investigación en Informática: el enfoque alternativo

*Computer Science Research: The Alternative Approach*

Luis Naranjo-Zeledón  
San José, Costa Rica  
[luisnaranjo@gmail.com](mailto:luisnaranjo@gmail.com)

Fecha de recibido: 26 de febrero 2020

Fecha de aceptado: 12 de abril 2020

El enfoque cualitativo también se origina en las Ciencias Sociales, con los aportes de Max Weber. A la luz del Paradigma Naturalista, este enfoque sostiene que no solo la descripción y medición de variables sociales es importante, sino que también deben considerarse los significados subjetivos y la comprensión del contexto del fenómeno estudiado [3].

A diferencia del enfoque cuantitativo, aquí se enfatiza en la interpretación de

**Título:** Investigación en Informática: el enfoque alternativo

**Autor:** Luis Naranjo-Zeledón

**Año:** 2020

**Revista:** Technology Inside by CPIC

**Enlace:** <https://cpic-sistemas.or.cr/revista/index.php/technology-inside/article/view/35/25>

**Páginas:** 1-15

**Páginas de la cita:** 4

**Página de la cita en la tesis:** 18

**ISSN:** 2215-5392

**DOI:** No tiene

## Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado

### Evaluation of procedures used to determine the population and sample in postgraduate research works

Luis Florencio Mucha-Hospinal <sup>1,a</sup>  
<https://orcid.org/0000-0002-1973-7497>

Rafael Chamorro-Mejía <sup>2,b</sup>  
<https://orcid.org/0000-0002-3417-5621>

Máximo Edgar Oseda-Lazo <sup>3,a</sup>  
<https://orcid.org/0000-0002-2953-1687>

Rubén Darío Alania-Contreras <sup>3,a</sup>  
<https://orcid.org/0000-0003-4303-1037>

Recibido: 29-09-2020

Arbitrado por pares

Aceptado: 31-12-2020

(las leyes naturales) de la realidad y responde, adecuadamente, a las demandas de ingeniería social" (p. 8). 2) El paradigma de indagación constructivista (naturalista, hermenéutica, etc.), basado en conocimientos que ayudan a mantener la vida natural, comunicación y significado simbólicos. En la metodología cualitativa se sigue

La población objeto de estudio es aquella que ha sido constituida por criterios de selección. La diferencia entre población teórica y población de estudio es que en esta última las unidades de estudio cumplen criterios de selección previamente establecidos para la investigación. Polit y Hungler

**Título:** Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado

**Autor:** Luis Florencio Mucha-Hospinal; Rafael Chamorro-Mejía; Máximo Edgar Oseda-Lazo; Rubén Darío Alania-Contreras

**Año:** 2021

**Revista:** Desafíos

**Enlace:** <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e/23>

**Páginas:** 44-51

**Página de la cita:** 45

**Página de la cita en la tesis:** 18

**ISSN:** 2307-2100

**DOI:** <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>



## Bioestadística aplicada en investigación clínica: conceptos básicos

*Biostatistics applied in clinical research: basic concepts*

EM. Magdalena Castro MSc<sup>a</sup>✉

<sup>a</sup> Epidemiología. Subdirección de Investigación. Dirección Académica, Clínica las Condes

*"La variabilidad es quizás lo único constante en nuestro mundo". Cobo y cols. 2007*  
*"Toda Ciencia es medición, toda medición es estadística". Herman von Helmholtz (1821-1894)*

### INFORMACIÓN | RESUMEN

Muestra: Es un subconjunto de individuos o elementos de una población definida que cumple con ciertas propiedades comunes. Para que el estudio en una muestra permita extrapolar los resultados a la población de estudio, es necesario que cumpla con las siguientes exigencias:

**Título:** Bioestadística aplicada en investigación clínica: conceptos básicos

**Autor:** EM. Magdalena Castro

**Año:** 2019

**Revista:** Revista Médica Clínica Las Condes

**Enlace:**

<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0716864019300045?token=1CAE068D8045AE09F0FE1F5FB8C9E0839840C9C0EB7CF5EAAD684BE10C17D535D2871EC63795C7EAAB5DAE94BD8F72E3&originRegion=us-east-1&originCreation=20230427024942>

**Páginas:** 50-65

**Páginas de la cita:** 53

**Página de la cita en la tesis:** 18

**ISSN:** No tiene

**DOI:** <https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2018.12.002>

## Artículo #16

**IDENTIDAD** <https://doi.org/10.46276/rifce.v7i2.1284>

La convivencia democrática en estudiantes de programas no escolarizados  
Democratic coexistence in students from the non-school program

**Cristina Ponce Vega**  
**Mirtha Espinoza Jara**  
**Melita Edrey Echevarría Rufino**

I.E. N° 32059, Challana, Distrito de Chinchao, Provincia de Huánuco, Departamento de Huánuco. I. E. de N° 0466. Regner Pérez Grandez, Distrito Nuevo Progreso, Provincia de Tocache, Departamento de San Martín  
I.E. N° 32072 Huaricancha, Distrito de Churubamba, Provincia de Huánuco, Departamento de Huánuco  
**E-mail:** Crstina\_pv71@hotmail.com - melitaedrey@gmail.com - mirthaespinozaj@gmail.com  
**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0002-4016-4451>

**Recibido: 16/08/2020, Aceptado: 20/12/2020, Publicado: 30/07/2021**

Programa no escolarizado del poblado de los Pingos, Tournavista, Puerto Inca 2020.

La contribución es haber determinado que con un saludable clima de aprendizaje se mejora el logro de habilidades blandas, siendo los mayores beneficiarios los estudiantes

**Metodología:** 156), que permitió comprender las teorías incluidas en la investigación. El método sintético, según Rivera y Arango (2012): "Es un proceso analítico de razonamiento que busca reconstruir un suceso de forma resumida, valiéndose de los elementos más importantes que tuvieron lugar durante dicho suceso. En otras palabras, es aquel que permite a los seres humanos realizar un resumen de algo que conocemos" (p. 7).

**Título:** La convivencia democrática en estudiantes de programas no escolarizados

**Autor:** Cristina Ponce Vega, Mirtha Espinoza Jara, Melita Edrey Echevarría Rufino

**Año:** 2021

**Revista:** Identidad

**Enlace:** <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/rifce/article/view/1284/1153>

**Páginas:** 42-47

**Páginas de la cita:** 45

**Página de la cita en la tesis:** entre 19 y 20

**ISSN:** No tiene

**DOI:** <https://doi.org/10.46276/rifce.v7i.>

## Artículo #17

Hernán Feria Avila, Margarita Matilla González, Silverio Mantecón Licea

### LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

AUTORES: Hernán Feria Avila<sup>1</sup>

Magarita Matilla González<sup>2</sup>

Silverio Mantecón Licea<sup>3</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [hernanfa@ult.edu.cu](mailto:hernanfa@ult.edu.cu)

Didasc@lia: Didáctica y Educación

ISSN 2224-2643

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

respuesta a ideas, por... subjetivo” (p. 268).

La entrevista se define por Lanuez y Fernández (2014) como el método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema.

Cinco ventajas de la entrevista en relación con la encuesta:

**Título:** LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?

**Autor:** Hernán Feria Avila; Magarita Matilla González; Silverio Mantecón Licea

**Año:** 2020

**Revista:** Didasc@lia: Didáctica y Educación ISSN 2224-2643

**Enlace:** <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/rifce/article/view/1284/1153>

**Páginas:** 62-79

**Páginas de la cita:** 68

**Página de la cita en la tesis:** 20

**ISSN:** 2224-2643

**DOI:** NO TIENE



## Artículo #18

Fecha de presentación: septiembre, 2021, Fecha de Aceptación: noviembre, 2021, Fecha de publicación: diciembre, 2021

# 03

### ACERCA DE LOS MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS DE INVESTIGACIÓN: SIGNIFICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ABOUT THEORETICAL AND EMPIRICAL RESEARCH METHODS: SIGNIFICANCE FOR EDUCATIONAL RESEARCH

Adriana López Falcón<sup>1</sup>

E-mail: [alopezfalcon1@gmail.com](mailto:alopezfalcon1@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1258-6227>

Gerardo Ramos Serpa<sup>1</sup>

E-mail: [gramosserpa@gmail.com](mailto:gramosserpa@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3172-555X>

<sup>1</sup> Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

### La observación.

La *observación*, o más precisamente la observación científica, es el método en el cual la información llega al investigador de forma directa por la percepción del objeto o fenómeno estudiado.

**Título:** Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa

**Autor:** Adriana López Falcón; Gerardo Ramos Serpa

**Año:** 2021

**Revista:** Revista Conrado

**Enlace:** <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133/2079>

**Páginas:** 22-31

**Páginas de la cita:** 26

**Página de la cita en la tesis:** 20

**ISSN:** 1990-8644

**DOI:** NO TIENE

## Artículo #19

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818  
Vol 7, núm. 4, Agosto Especial 2021, pp. 336-355



Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

Ciencias de la Educación  
Artículo de investigación

*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>  
[jlmateosanchez@gmail.com](mailto:jlmateosanchez@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-8327-0222>

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

### Introducción

En los actuales momentos los juegos recreativos son considerados un fenómeno cultural a nivel mundial, donde a través del ejercicio físico, los niños muestran espontaneidad, fomentan su creatividad y lo más importante es que permiten que se relacionen o se conozcan, respeten y se valoren a sí mismos y a los demás (Castro, 2011). Por ello, la diversidad y experiencia de las

338

Vol 7, núm. 4, Agosto Especial, pp. 336-355  
Franklin Enrique Zambrano Moreira, Jorge Luis Mateo Sánchez

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

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

**Año:** 2021

**Revista:** Dominio de las ciencias

**Enlace:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383978>

**Páginas:** 336-355

**Páginas de la cita:** 338

**Página de la cita en la tesis:** 31

**ISSN:** 2477-8818

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

## Artículo # 20

FUGSALABARRAS

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

Año: X Número: 3. Artículo no.:37 Periodo: 1ro de mayo al 31 de agosto del 2023

**TÍTULO:** Estrategias lúdicas en función del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

**AUTORAS:**

1. Est. Zulay Viviana Andrade Balderramo.
2. Est. Lisset Paola Sani Columba.
3. Máster. Tania Margarita Borja Padilla.

DOI: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3620>

4

Una estrategia es una herramienta que ayuda al docente a tomar decisiones al momento de incluir actividades en la planificación, así como comprender el aprendizaje de los infantes, por lo que son métodos de enseñanza de carácter interactivo, y por medio de un diálogo que estimula las emociones

**Título:** Estrategias lúdicas en función del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)

**Autor:** Zulay Viviana Andrade Balderamo, Lisset Paola Sani Columba, Tania Margarita Borja Padilla

**Año:** 2023

**Revista:** Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores

**Enlace:**

<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3620>

**Páginas:** 1-18

**Páginas de la cita:** 4

**Página de la cita en la tesis:** 32

**ISSN:** No tiene

**DOI:** <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3620>

**Pantallas táctiles y enseñanza del inglés a niños con trastorno por déficit de atención: prácticas idiomáticas y juegos recreativos**      *Touchscreens and teaching English to children with attention deficit disorder: language practices and recreational games*

Jhonny Saulo Villafuerte Holguín\* | Martha Elena Alonzo Rezabala\*\*

Recepción del artículo: 6/4/2020 | Aceptación para publicación: 20/7/2020 | Publicación: 29/9/2020

**RESUMEN**

*Al*

Este trabajo tiene como objetivo socializar una experiencia que hace uso de las pantallas táctiles en adaptaciones curriculares para enseñar inglés mediante el juego a niños y niñas que presentan el trastorno por déficit de atención. Mediante una investigación-acción, validamos

*Tl  
us  
to  
at  
is  
ac*

**Título:** Pantallas táctiles y enseñanza del inglés a niños con trastorno por déficit de atención: prácticas idiomáticas y juegos recreativos

**Autor:** Jhonny Saulo Villafuerte Holguín | Martha Elena Alonzo Rezabala

**Año:** 2020

**Revista:** apertura

**Enlace:** [https://www.researchgate.net/profile/Jhonny-Villafuerte/publication/345882367\\_Pantallas\\_tactiles\\_y\\_ensenanza\\_del\\_ingles\\_a\\_ninos\\_con\\_trastorno\\_por\\_deficit\\_de\\_atencion\\_practicas\\_idiomaticas\\_y\\_juegos\\_recreativos\\_Touchscreens\\_and\\_teaching\\_English\\_to\\_children\\_with\\_attention\\_deficit\\_disorder\\_links/5fb052a992851cf24cd28028/Pantallas-tactiles-y-ensenanza-del-ingles-a-ninos-con-trastorno-por-deficit-de-atencion-practicas-idiomaticas-y-juegos-recreativos-Touchscreens-and-teaching-English-to-children-with-attention-deficit.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jhonny-Villafuerte/publication/345882367_Pantallas_tactiles_y_ensenanza_del_ingles_a_ninos_con_trastorno_por_deficit_de_atencion_practicas_idiomaticas_y_juegos_recreativos_Touchscreens_and_teaching_English_to_children_with_attention_deficit_disorder_links/5fb052a992851cf24cd28028/Pantallas-tactiles-y-ensenanza-del-ingles-a-ninos-con-trastorno-por-deficit-de-atencion-practicas-idiomaticas-y-juegos-recreativos-Touchscreens-and-teaching-English-to-children-with-attention-deficit.pdf)

**Páginas:** 52-73

**Páginas de la cita:** 52

**Página de la cita en la tesis:** 38




**ISSN:** No tiene

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1908>



## Gamificación en la enseñanza de las matemáticas en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad

*Gamification in the teaching of mathematics in children with attention deficit hyperactivity disorders*

- <sup>1</sup> Johanna Vanessa Espinales Marín  <https://orcid.org/0000-0003-2579-1278>  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Unidad Educativa Particular Glenn Doman  
[jvespinales@gmail.com](mailto:jvespinales@gmail.com)
- <sup>2</sup> Rubén Muñoz Pérez  <https://orcid.org/0000-0002-5272-0101>  
Universidad Casa Grande, Unidad Educativa Particular Bilingüe Leonardo da Vinci  
[rfmp1947@hotmail.com](mailto:rfmp1947@hotmail.com)
- <sup>3</sup> Juan Pablo Garcés Acosta  <https://orcid.org/0000-0002-0866-4384>  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Unidad Educativa Fiscal Rocke Cantos Barberán  
[juanpgarces-81@hotmail.com](mailto:juanpgarces-81@hotmail.com)



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 10/09/2022

Revisado: 25/10/2022

Aceptado: 21/11/2022

Publicado: 05/12/2022

**Conclusiones:** finalmente se muestran las conclusiones donde se expresa que la gamificación en la enseñanza de niños con TDAH ha logrado progresos fructíferos en su aprendizaje, mejorando su motivación, concentración, despertando el interés, convirtiéndose en una herramienta atractiva para el docente, contribuyendo en gran medida al beneficio del aprendizaje, ya que brinda oportunidades que mejoren en cierto punto su rendimiento académico. **Área de estudio:** Ciencias de la Educación Básica.

**Título:** Gamificación en la enseñanza de las matemáticas en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad

**Autor:** Johanna Vanessa Espinales Marín; Rubén Muñoz Pérez; Juan Pablo Garcés Acosta

**Año:** 2022

**Revista:** ConcienciaDigital

**Enlace:**

<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2403/5890>

**Páginas:** 103-131

**Páginas de la cita: 104**

**Página de la cita en la tesis: 38**

**ISSN: 2600-5859**

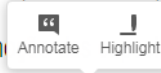
**DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.1.2403>**



## Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física<sup>1</sup>


*Recreational games in the promotion of physical capacities during physical education class*

Jogos lúdicos na promoção das capacidades físicas durante as aulas de educação física




**Freddy Ortiz-Zorrilla<sup>2</sup>**

Ministerio de Educación, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana  
Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana

 <http://orcid.org/0000-0002-2631-9015>  
freddyernesto12@gmail.com

**José Taveras-Espinal**

Ministerio de Educación, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana  
Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Santo Domingo – Santo Domingo, República Dominicana


 <http://orcid.org/0000-0002-7076-3148>  
josephraymon05@gmail.com

**Miguel Bennasar-García**

Entretener, estimular la actividad e iniciar en el desarrollo (Guba, 2011).

Presenta entre su clasificación a los juegos recreativos que son actividades lúdicas y divertidas que se realizan con el propósito de recrearse, disfrutar y socializar. Además de promover la diversión y el entretenimiento, ofrecen diversos beneficios para los participantes. Estos juegos ayudan a desarrollar habilidades motoras, coordinación, equilibrio y resistencia física. También fomentan la socialización, la cooperación, el trabajo en

Freddy Ortiz-Zorrilla; José Taveras-Espinal; Miguel Bennasar-García

 Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.

Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física

equipo y la comunicación interpersonal, Estos juegos no tienen una competencia formal ni un objetivo de ganar o perder, sino que se centran en la participación activa y el disfrute de quienes lo llevan a cabo.

**Título:** Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física

**Autor:** Freddy Ortiz-Zorrilla; José Taveras-Espinal; Miguel Bennasar-García



**Año:** 2023

**Revista:** Revista Innova Educación

**Enlace:** <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/872/788>

**Páginas:** 52-70

**Páginas de la cita:** entre la 54 y 55

**Página de la cita en la tesis:** 41

**ISSN:** 2664-1496

**DOI:** <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>

# Juguete electrónico para niños con trastorno de hiperactividad en la educación inicial

## *Electronic toy for children with hyperactivity disorder in early education*

Darwin Toca, Fidel Parra Balza, Millard Escalona, René Cortijo

**Abstract**—This paper describes the development of a prototype electronic toy capable of teaching, in a participatory and entertaining way, the basic concepts of addition in Basic Mathematics. The main objective is the development of a toy that allows hyperactive children to improve their learning using a ball-based game, which also contributes to the development of their logical thinking and can easily respond to the teacher's indications and orientations. Through an exploratory and descriptive methodology, previous research is carried out to define the most successful didactic strategies in the treatment of hyperactivity, and thus, establish the design parameters of the electronic device. The obtained results during the functional tests demonstrated that the children who participated in the project

### I. INTRODUCCIÓN

EL Trastorno por Déficit de Atención por Hiperactividad (TDAH), es el problema de desarrollo neurológico más común en las clínicas neurológicas pediátricas. El diagnóstico en los niños antes de los 7 años es problemático y controvertido. Sin embargo, de acuerdo con informes retrospectivos y varios estudios longitudinales, se ha podido constatar que, un alto número de niños de primaria presentan TDAH y muestran el comportamiento típico de la enfermedad [1]. En los niños de edad preescolar no es tan significativa esta

**Título:** Juguete electrónico para niños con trastorno de hiperactividad en la educación inicial

**Autor:** Darwin Toca, Fidel Parra Balza, Millard Escalona, René Cortijo

**Año:** 2021

**Revista:** MASKAY

**Enlace:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8384151>

**Páginas:** 1-6

**Páginas de la cita:** 1

**Página de la cita en la tesis:** 42

**ISSN:** 1390-6712

**DOI:** 10.24133/maskay.v11i2.1837



## Construcción y validación de un instrumento de valoración del desempeño docente en la ejecución de una secuencia didáctica

### Construction and validation of an instrument for the assessment of teaching performance in the execution of a didactic sequence

Martha Gabriela Ávila-Camacho<sup>1</sup>, Luis Gibran Juárez-Hernández<sup>2</sup>, Alina Lorena Arreola-González<sup>3</sup> y Oralía Gabriela Palmares-Villarreal<sup>4</sup>

implica cambios de metodologías y proceso de evaluación (Flores-Andrade, 2017). A este respecto, las secuencias didácticas (SD) son un recurso a disposición de los docentes para lograr el perfil de egreso deseado de cara a los retos que una reforma representa. En este sentido, las secuencias didácticas son una serie de actividades secuenciadas centradas en el aprendizaje, mediante las cuales se espera que se logre que el estudiante vincule sus conocimientos con algún problema real, así como la movilización de saberes que permiten ir adquiriendo y mejorando sus niveles de competencia (Brousseau, 2007; Cerón-Garnica, Archundia-Sierra, Beltrán-Martínez, Cervantes-Márquez y Galindo-Cruz, 2015).

**Título:** Construcción y validación de un instrumento de valoración del desempeño docente en la ejecución de una secuencia didáctica

**Autor:** Martha Gabriela Ávila-Camacho, Luis Gibran Juárez-Hernández, Alina Lorena Arreola-González y Oralía Gabriela Palmares-Villarreal

**Año:** 2019

**Revista:** Revista de Investigación en Educación

**Enlace:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7284993>

**Páginas:** 122-142

**Páginas de la cita:** 123

**Página de la cita en la tesis:** 42

**ISSN:** 1697-5200

**DOI:** No tiene