REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

TEMA:

Implementación de guía lúdica como estrategia metodológica y su incidencia en el abordaje del TDAH infantil

Autor:

Lcda. Giovanna Jacqueline Rodríguez Ortega.
Lcdo. Juan César Marín Chamba.
Lcda. Estrella Josefina Tillaguango Obregón

Tutora:
MSc. Lourdes Maribel González Romero

Milagro, 2025

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

RESUMEN

El objetivo del presente estudio es dar a conocer la incidencia del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), un trastorno neurobiológico que afecta significativamente la capacidad de concentración, el control de impulsos, la conducta y la hiperactividad. A lo largo de los años, el TDAH ha recibido mayor atención en la comunidad educativa y en la sociedad debido a su creciente prevalencia e impacto negativo en el aprendizaje y la vida diaria.

Es fundamental un diagnóstico temprano y preciso, acompañado de estrategias adecuadas como la terapia conductual, el apoyo educativo y, en algunos casos, la medicación. En este sentido, la colaboración entre padres, docentes y profesionales de la salud resulta esencial para favorecer el desarrollo integral y la calidad de vida de los niños que presentan este trastorno.
La propuesta se basa en la aplicación de una guía lúdica orientada a motivar el aprendizaje mediante actividades adaptadas a las diferentes necesidades del estudiante. Este recurso busca atender las particularidades del proceso enseñanza-aprendizaje, fomentando la participación activa y significativa.

Generalmente, los niños con TDAH se distraen con facilidad y perciben las clases como monótonas. Por ello, se plantea implementar estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar la atención, reducir la impulsividad y estimular la creatividad. Con estas actividades, se pretende no solo disminuir los síntomas característicos del TDAH, sino también fortalecer el desarrollo personal, las capacidades cognitivas y socioemocionales, brindando una educación integral que responda a sus necesidades.

Palabras clave: TDAH, Estrategia metodológica, Intervención infantil y Atención sostenida.

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ABSTRACT

The objective of this study is to raise awareness about the incidence of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), a neurobiological disorder that significantly affects concentration, impulse control, behavior, and hyperactivity. Over the years, ADHD has received increased attention in the educational community and society due to its increasing prevalence and negative impact on learning and daily life.

An early and accurate diagnosis is essential, accompanied by appropriate strategies such as behavioral therapy, educational support, and, in some cases, medication. In this sense, collaboration between parents, teachers, and healthcare professionals is essential to promote the comprehensive development and quality of life of children with this disorder.

The proposal is based on the implementation of a playful guide aimed at motivating learning through activities adapted to the different needs of students. This resource seeks to address the specificities of the teaching-learning process, encouraging active and meaningful participation.

Children with ADHD are often easily distracted and find classes monotonous. Therefore, we suggest implementing recreational strategies that help improve attention, reduce impulsivity, and stimulate creativity. These activities aim not only to reduce the characteristic symptoms of ADHD but also to strengthen personal development and cognitive and socio-emotional abilities, providing a comprehensive education that responds to their needs.

Keywords: Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Methodological strategy, Child intervention and Sustained attention.

1. INTRODUCCIÓN

El Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad incide negativamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en virtud de ello como alternativa de mejora la presente investigación plantea la elaboración de una guía lúdica sustentada en actividades metodológicas, cuyo propósito es fortalecer la atención y el involucramiento de niños con diagnóstico de TDAH que cursan entre 5 a 11 años. Con esta propuesta se pretende promover una educación más integral, sensible a las diferencias individuales y orientada al estímulo del desarrollo cognitivo, social y afectivo de los estudiantes.

Este trastorno se asocia con dificultades para mantener la atención, controlar impulsos y regular la conducta, lo que impacta en la capacidad de concentración, la memoria y el procesamiento de la información, reduciendo así el rendimiento académico. Al mismo tiempo, puede generar frustración, baja autoestima y problemas en la regulación emocional, afectando el estado de ánimo y las relaciones interpersonales (Ávalos, 2024).

De la misma forma que este trastorno afecta la interacción social por lo que se puede presentar dificultades en el establecimiento y el mantenimiento de relaciones sociales, problemas de atención a las conversaciones y seguir las normas (McKay et al., 2022).

En el Ecuador, la atención de estudiantes con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) requiere la implementación de estrategias específicas que respondan a las necesidades dentro del entorno educativo. Es fundamental promover un ambiente de aprendizaje inclusivo que facilite su desarrollo integral; para lograr se hace indispensable la detección temprana del trastorno, así como el trabajo colaborativo entre docentes y padres de familia, con el fin de fortalecer el acompañamiento pedagógico y emocional de los estudiantes (Cedeño & Robalino, 2020).

Es considerable la prevalencia del TDAH en la población infantil, se propone el uso de actividades lúdicas como una estrategia metodológica eficaz. Las actividades, además de estar fundamentadas pedagógicamente, pueden adaptarse a los requerimientos individuales de cada estudiante, permitiendo una atención personalizada y contextualizada. Es decir, se toma en cuenta la realidad social, económica y cultural de la comunidad educativa para garantizar una intervención efectiva (Mendoza & Cueva, 2020).

Las estrategias lúdicas no solo favorecen la atención y concentración, sino que también

promueven la motivación, el trabajo en equipo y la participación activa de los estudiantes con TDAH. Por lo tanto, su aplicación en el aula representa una herramienta valiosa para mejorar significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomentar la inclusión educativa en las instituciones educativas del país (González & Martínez, 2022).

Como se ha mencionado anteriormente, el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) puede manifestarse en diferentes etapas de la vida; sin embargo, es durante la etapa escolar donde se evidencian mayores dificultades en el aprendizaje, la conducta y la socialización. Por esta razón, se considera fundamental la aplicación de una guía lúdica dirigida a los docentes, con el fin de brindar estrategias didácticas adaptadas que faciliten la enseñanza a estudiantes con TDAH. Esta herramienta permitirá establecer un ambiente de aprendizaje adecuado, inclusivo y estimulante, que responda a las necesidades específicas de estos niños y contribuya a su desarrollo integral (Salas & González, 2020).

En los últimos años, el Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad infantil se lo considera como una de las problemáticas más comunes en el ámbito educativo y clínico, afectando significativamente el rendimiento académico, la socialización y el desarrollo emocional de los niños en edad escolar (López & Ríos, 2020). Este trastorno, conocido clínicamente como Trastorno de Déficit de Atención (TDA), con o sin hiperactividad, se caracteriza por dificultades persistentes para mantener la atención, seguir instrucciones y regular la conducta, lo que genera un impacto negativo tanto en el aprendizaje como en la vida cotidiana del niño (American Psychiatric Association [APA], 2022).

Frente a este panorama, diversos estudios han señalado la necesidad de implementar estrategias metodológicas innovadoras que favorezcan el desarrollo de habilidades atencionales en contextos educativos y terapéuticos (Gómez & Fuentes, 2023).

En este sentido, el juego ha adquirido una relevancia especial como herramienta pedagógica y terapéutica, puesto que permite captar el interés del niño, fomentar su participación activa y fortalecer funciones cognitivas como la atención sostenida, selectiva y alternante (Rincón et al., 2022).

La inclusión de guías lúdicas estructuradas representa una alternativa metodológica eficaz para trabajar de forma directa con niños que presentan déficit atencional. Estas guías consisten en conjuntos de actividades recreativas planificadas que buscan estimular los

procesos atencionales mediante dinámicas adaptadas a las características cognitivas y emocionales de los niños (Camacho, Durán & Herrera, 2020). A través del juego, es posible promover un entorno motivador que facilite la autorregulación, el seguimiento de instrucciones y la concentración prolongada, elementos clave para el éxito escolar (Torres & Méndez, 2020).

No obstante, a pesar de la creciente evidencia sobre los beneficios del juego en contextos de aprendizaje, aún persiste una brecha en cuanto a la aplicación sistemática de guías lúdicas como estrategia metodológica específica para el abordaje del déficit de atención. Por ello, se hace necesario diseñar, implementar y evaluar propuestas estructuradas que permitan comprobar su impacto en el comportamiento atencional de los niños (Moya, 2024).

En este contexto, el presente artículo tiene como objetivo analizar la incidencia de la implementación de una guía lúdica como estrategia metodológica en el abordaje del trastorno de déficit de atención e hiperactividad infantil, con el fin de favorecer el desarrollo de habilidades atencionales en niños en edad escolar. De manera específica, se propone diseñar una guía lúdica con actividades estructuradas orientadas al fortalecimiento de la atención, aplicarla en un entorno educativo o terapéutico y evaluar los cambios observados mediante indicadores conductuales y registros sistemáticos, que permitan verificar su efectividad en la mejora de la atención sostenida y selectiva.

El Trastorno de Déficit de Atención (TDA), con o sin hiperactividad, es un trastorno del neurodesarrollo que afecta a un número considerable de niños en edad escolar y se manifiesta a través de dificultades persistentes para mantener la atención, controlar impulsos y regular conductas (APA, 2022). Este trastorno impacta directamente en el rendimiento académico, la interacción social y el bienestar emocional del niño.

Diversas investigaciones han confirmado que los niños con TDA muestran deficiencias en funciones ejecutivas como la atención sostenida, la atención selectiva y la autorregulación conductual, lo que genera limitaciones en el entorno educativo (López & Ríos, 2020). Por ello, el diseño de estrategias metodológicas adecuadas es esencial para mitigar estos efectos y facilitar el aprendizaje.

La atención es una función cognitiva superior que permite seleccionar y procesar estímulos relevantes del entorno. Se clasifica en diferentes tipos: atención sostenida (capacidad de mantener el foco durante un período), atención selectiva (capacidad de centrar la atención

en estímulos relevantes ignorando distractores) y atención alternante o dividida (cambio entre tareas o procesamiento simultáneo de varias fuentes de información) (Torres & Méndez, 2020).

Durante la infancia, estas habilidades se desarrollan progresivamente, siendo altamente sensibles a las experiencias y contextos de aprendizaje. En niños con déficit atencional, este desarrollo se encuentra limitado, por lo que requieren de intervenciones estructuradas y motivadoras que estimulen dichas funciones (García & Molina, 2021).

En el contexto educativo, las estrategias metodológicas se refieren a los enfoques y técnicas que docentes o terapeutas utilizan para facilitar el aprendizaje. En el caso del déficit atencional, diversos estudios recomiendan la implementación de metodologías activas y dinámicas, centradas en el estudiante, que promuevan la motivación, capten su interés y fomenten la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (González, Ramírez & López, 2020).

Una guía lúdica es un recurso didáctico estructurado que organiza actividades recreativas con fines educativos o terapéuticos. Está orientada a promover habilidades específicas, como la atención, mediante actividades que combinan estímulos visuales, auditivos y kinestésicos (Mora & Díaz, 2021).

Para niños con déficit atencional, estas guías deben estar compuestas por tareas breves, motivadoras, repetitivas y con reglas claras, lo cual facilita el seguimiento de instrucciones y el mantenimiento del foco atencional (Camacho et al., 2020). Las actividades pueden incluir juegos de atención visual, secuencias lógicas, búsqueda de diferencias, laberintos, entre otros.

La aplicación de una guía lúdica puede realizarse tanto en contextos escolares como terapéuticos, y debe estar mediada por un profesional capacitado que pueda adaptar las actividades según las necesidades del niño. De acuerdo al autor Rodríguez y Salazar (2020), menciona que la implementación sistemática de este tipo de estrategias genera mejoras en la capacidad de los niños para mantener la atención y seguir instrucciones. Asimismo, es importante tener en cuenta factores como la frecuencia de aplicación, la duración de las sesiones y la individualización de las actividades para asegurar su efectividad (Gómez & Fuentes, 2023).

La evaluación del impacto de una guía lúdica en niños con TDA debe considerar

indicadores observables relacionados con la atención sostenida (tiempo de concentración), la atención selectiva (capacidad de ignorar distracciones), la persistencia en la tarea y la disminución de conductas impulsivas. Para ello, se emplean herramientas como listas de cotejo, escalas de observación conductual, registros anecdóticos y rúbricas de desempeño (Pérez & Martínez, 2020). Además, se recomienda realizar evaluaciones pre y post intervención para medir objetivamente los cambios observados.

Estudios recientes sugieren que los niños que participan en programas lúdicos estructurados muestran avances significativos en sus habilidades atencionales, lo cual se traduce en una mayor autonomía, mejor desempeño académico y mejora de la conducta (Pérez et al., 2024). El TDAH en niños puede afectar negativamente su rendimiento académico, las relaciones sociales, el autocuidado y la autoestima. Estos niños suelen presentar problemas para concentrarse, seguir instrucciones, completar tareas y organizarse, así como comportamientos impulsivos que generan conflictos sociales y críticas, lo que impacta su autoconfianza (Pérez & López, 2020).

Las adaptaciones en el entorno escolar incluyen reorganizar el aula y reducir distractores, donde la lectura en voz alta de instrucciones mostró mejoras significativas para estudiantes con TDAH (Harrison, Vannest & Reynolds, 2020).

La instrucción multisensorial usa diferentes canales para ayudar a la comprensión, aunque no se reportaron estudios específicos en 2020 (Camino et al., 2025). Las técnicas de gestión del tiempo, como rutinas y uso de planificadores, son recomendadas, pero sin publicaciones nuevas, de acuerdo a las técnicas de estudio resalta que son útiles las TIC y que pueden ayudar en el apoyo conductual, en donde el videojuego EndeavorRx fue aprobado para lo mismo, cuyos programas de habilidades sociales muestran mejoras variables, y el reforzamiento positivo misma que sigue siendo clave en intervenciones escolares (Akili Interactive, 2020)

La revisión de Moreno et al. (2020) destacó el potencial de las TIC para el apoyo conductual y organizativo, incluyendo la aprobación por la FDA del videojuego terapéutico EndeavorRx, que mostró mejoras en atención sostenida. Aunque no se publicaron estudios nuevos sobre instrucción multisensorial, técnicas de gestión del tiempo o habilidades sociales, estas siguen considerándose útiles; el reforzamiento positivo permanece como estrategia clave.

La propuesta consta sintetizadamente en la siguiente tabla.

Tabla 1.

Actividades lúdicas.

Actividades	Tiempos	Recursos	Responsables	Participantes
Juegos de memoria: Juegos de mesa: dominó y juegos de cartas.	15 minutos.	Dominó. Casino.	Docentes	Estudiantes de Tercer Año de Educación Básica.
Juegos de atención y concentración: "El escondite" "Stop" y "Simón dice".	15 minutos.	Rompecabezas		
Actividades artísticas: Pintura y dibujo libre.	15 minutos.	Témperas, crayones, pinceles y papel boom.		
Actividades al aire libre: Baile, yoga y juego libre	15 minutos.	Grabadora.		

Fuente: Elaboración propia

2. MATERIALES Y MÉTODOS

Para analizar la incidencia de una guía lúdica como estrategia metodológica en el abordaje del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad infantil y así favorecer el desarrollo de habilidades atencionales en niños en edad escolar, se propone una metodología robusta que abarca desde el diseño de la guía hasta la evaluación de su efectividad (Barckled, 2020).

Metodología

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental, puesto que, se busca evaluar el impacto de una guía lúdica estructurada sobre el desarrollo de habilidades atencionales en los estudiantes diagnosticados con Trastorno de Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH), cursando el Tercer Año de Educación

General Básica. El diseño cuasi-experimental permite aplicar una intervención (guía lúdica) en un grupo determinado de estudiantes, observando los cambios antes y después de la aplicación, sin la necesidad de una asignación aleatoria (Creswell & Creswell, 2022, p. 310).

Tipo de investigación

Se trata de una investigación aplicada, dado que tiene como propósito la solución práctica de una problemática educativa específica mediante el diseño y uso de una herramienta pedagógica innovadora. Así mismo, se considera descriptiva y explicativa, en virtud de que, pretende describir la situación actual de los estudiantes con TDAH y explicar los efectos de la guía lúdica en el desarrollo de su atención (Hernández, Fernández, & Baptista, 2020).

Población y muestra

La población estuvo conformada por estudiantes entre 5 a 11 años de dos Instituciones Educativas del sector urbano del cantón Ponce Enríquez, en la provincia del Azuay, Ecuador. La muestra fue intencional y no probabilística, seleccionando un grupo de 15 estudiantes previamente diagnosticados con TDAH, con el consentimiento informado de los padres o representantes legales, y la colaboración de docentes y directivos de la institución (Otzen & Manterola, 2020).

Técnicas y métodos

Los métodos utilizados en esta investigación fueron:

- Método analítico-sintético: para el estudio teórico del TDAH y la revisión de antecedentes bibliográficos que fundamentan el uso del juego como estrategia metodológica (Gómez & Rojas, 2021).

- Método experimental: aplicado durante la implementación de la guía lúdica para evaluar los cambios en las habilidades atencionales de los niños (Martínez, López, & Castillo, 2022).

- Método descriptivo: empleado para observar y registrar el comportamiento atencional de los estudiantes antes y después de la intervención (Pérez & Álvarez, 2023).

Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de información se utilizaron los siguientes instrumentos:

En cuanto al uso combinado de listas de cotejo, escalas de observación y rúbricas facilita una evaluación integral del desempeño y la atención en entornos lúdicos (Rodríguez & Herrera, 2024).

- Lista de cotejo de habilidades atencionales: diseñada específicamente para observar y registrar comportamientos relacionados con la atención sostenida, selectiva y alternante. Esta lista se aplicó antes (pretest) y después (postest) de la intervención.

- Escalas de observación conductual: utilizadas por los docentes para evaluar el nivel de concentración, cumplimiento de tareas y autorregulación de los estudiantes durante las sesiones.

- Rúbrica de desempeño: que permitió valorar el grado de participación, seguimiento de instrucciones y persistencia en las actividades lúdicas propuestas.

- Registro anecdótico: para documentar situaciones significativas observadas durante la aplicación de la guía, proporcionando una visión cualitativa complementaria al análisis cuantitativo (Hernández, Fernández, & Baptista, 2020).

- Encuesta a docentes: al finalizar el proceso, se aplicó un breve cuestionario a los docentes responsables, con el fin de obtener su percepción sobre la efectividad de la guía lúdica como herramienta metodológica.

Procedimiento

La aplicación de la guía lúdica se realizó durante un período de 4 semanas, con sesiones de 45 minutos, tres veces por semana, en un entorno estructurado y controlado. Cada sesión incluyó actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de la atención, tales como: juegos de búsqueda visual, actividades de secuenciación, juegos de memoria y dinámicas grupales con instrucciones específicas. Al finalizar la intervención, se repitieron los instrumentos de evaluación para comparar los resultados obtenidos (Sánchez et al., 2020).

Análisis de datos

Los datos recolectados se analizaron mediante estadística descriptiva, utilizando medidas de tendencia central (media, moda, mediana) y porcentajes, con el fin de identificar los cambios en las habilidades atencionales. Además, se compararon los resultados del pretest

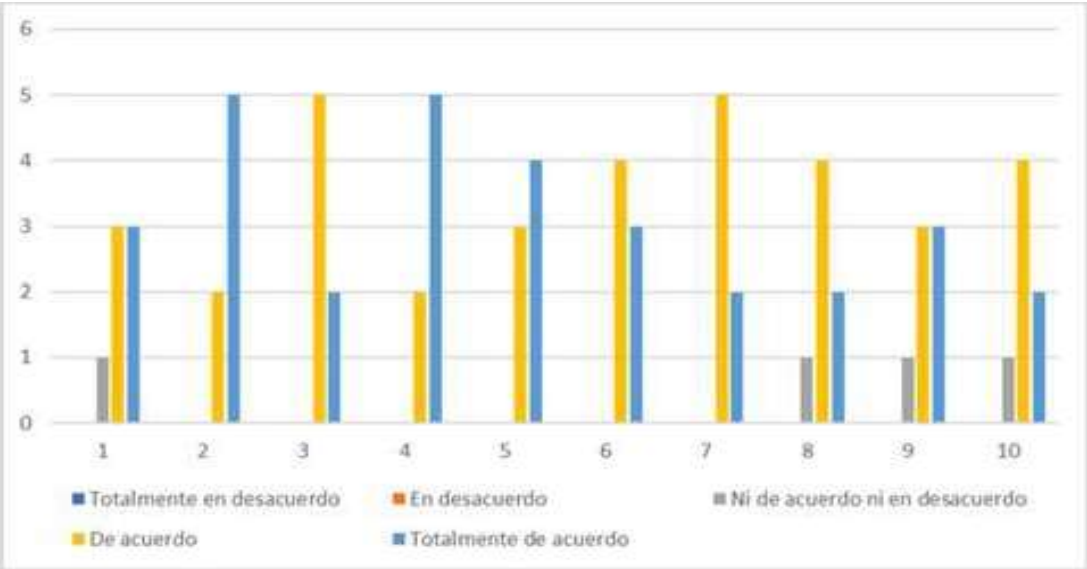
y postest para determinar el impacto de la guía lúdica, identificando mejoras específicas en los comportamientos observados (Lock, Martínez & Chen, 2023).

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultado de encuesta a docentes

Con base en los resultados de la encuesta aplicada a los docentes, se concluye que la guía ha tenido una valoración altamente positiva, destacando su claridad, coherencia y facilidad de aplicación en el contexto educativo. El 86% de los docentes consideró que la guía está claramente diseñada y es fácil de entender, mientras que el 100% afirmó que las actividades propuestas son coherentes y apropiadas para los niños. Los docentes perciben que dichas actividades han contribuido de manera significativa a mejorar el ambiente escolar, fomentando la atención, persistencia y participación de los niños en las tareas; si bien la mayoría coincide en los avances alcanzados, algunos docentes manifestaron posiciones neutrales respecto al enfoque de los estudiantes ante distractores y al seguimiento de instrucciones, lo que sugiere áreas de mejora en el fortalecimiento de habilidades de autorregulación y concentración. De manera general, gráfico 1 los resultados evidencian que la guía es una herramienta eficaz que favorece tanto la práctica docente como el desarrollo integral de los niños (Gómez & Torres, 2020).

Gráfico 1. *Resultado de encuesta a docente*

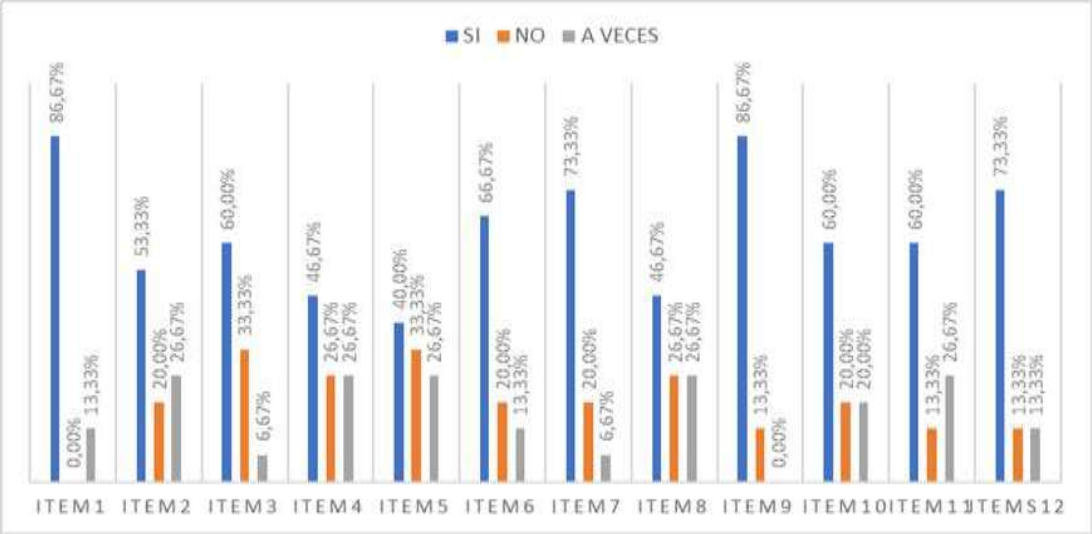


Fuente: Elaboración propia

Resultado de listas de cotejo:

Los datos consolidados confirman que, tras la intervención, existe un incremento en las conductas relacionadas con la concentración, la atención sostenida y la capacidad de seguir instrucciones. En la etapa pre, se observa que una parte significativa de los estudiantes mostraba dispersión frente a estímulos externos, dificultades para iniciar o culminar tareas; sin embargo, en la fase post, los puntajes reflejan una tendencia positiva, más del 80% de los estudiantes logró mantener la atención durante varios minutos, controlar impulsos y culminar actividades propuestas. En el gráfico 2 evidencia mejora en la confiabilidad del instrumento, mostrando consistencia en las respuestas, validando la efectividad de la guía aplicada (Sánchez, Morales & Pérez., 2020).

Gráfico 2. *Resultado de listas de cotejo – post*



Fuente: Elaboración propia

4. CONCLUSIÓN

La guía lúdica diseñada demostró ser una estrategia metodológica efectiva para potenciar la atención sostenida y selectiva en niños con TDAH; mediante los resultados obtenidos en las técnicas aplicadas se evidencian mejoras significativas en la concentración, autorregulación y la persistencia en tareas, respaldando la pertinencia del juego como recurso pedagógico para favorecer el aprendizaje en contextos inclusivos.

La aplicación sistemática de actividades lúdicas estructuradas favoreció cambios positivos en el comportamiento atencional y socioemocional de los estudiantes, reflejados tanto en las observaciones docentes como en los registros de listas de cotejo, mostrando que el aprendizaje mediado por dinámicas recreativas incrementa la disposición hacia el trabajo escolar, contribuye a la integración social y al fortalecimiento de la autoestima.

Integrar estrategias lúdico-pedagógicas dentro de la práctica docente y en los planes de intervención para niños con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con TDAH, destaca la importancia de la formación docente, trabajo colaborativo con las familias y la adaptación curricular como ejes fundamentales para garantizar la sostenibilidad, replicabilidad de los resultados en distintos contextos educativos.La aplicación sistemática de actividades lúdicas estructuradas favoreció cambios positivos en el comportamiento atencional y socioemocional de los estudiantes, reflejados tanto en las observaciones docentes como en los registros de listas de cotejo, mostrando que el aprendizaje mediado por dinámicas recreativas incrementa la disposición hacia el trabajo escolar, contribuye a la integración social y al fortalecimiento de la autoestima.

Integrar estrategias lúdico-pedagógicas dentro de la práctica docente y en los planes de intervención para niños con necesidades educativas especiales, especialmente aquellos con TDAH, destaca la importancia de la formación docente, trabajo colaborativo con las familias y la adaptación curricular como ejes fundamentales para garantizar la sostenibilidad, replicabilidad de los resultados en distintos contextos educativos.

5. BIBLIOGRAFÍA

Akili Interactive. (2020). FDA permits marketing of first game-based digital therapeutic to improve attention function in children with ADHD. U.S. Food and Drug Administration. https://www.fda.gov/news-events/press-announcements/fda-permits-marketing-first-game-based-digital-therapeutic-improve-attention-function-children-adhd

American Psychiatric Association (APA). (2022). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed., text rev.). American Psychiatric Publishing.

Ávalos Guijarro, A. de L. Á. (2024). Impacto del estrés estudiantil en el rendimiento académico y el bienestar emocional. Dominio de las Ciencias, 10(2), 784–794. https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.383

Barkley, R. A. (2020). Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment (4th ed.). Guilford Press

Camacho, L., Durán, S., & Herrera, C. (2020). Actividades lúdicas para estimular la atención en el aula. Revista de Neuropsicopedagogía, 8(2), 102-118.

Cedeño, A., & Robalino, L. (2020). La colaboración entre docentes y familias en la atención a niños con TDAH. Revista Educación y Sociedad, 12(1), 45-58.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2020). Research design: Qualitative, Quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6.ª ed.). SAGE Publications.

Camino, M. C., Laro, B. A., Reyes, C. A. T., & Pingot, L. P. S. (2025). Enhancing reading comprehension in Filipino among Grade 3 learners through the multisensory approach. Asian Journal of Education and Social Studies, 51(8), 281-303.

García, V., & Molina, A. (2021). Desarrollo de la atención en niños con TDA: una revisión teórica. Revista Latinoamericana de Psicología Infantil, 15(1), 35-49.

Gómez, E., & Fuentes, M. (2023). Intervenciones lúdicas en contextos educativos: un estudio de caso. Revista Educación y Desarrollo, 31(4), 89-105.

Gómez, M., & Torres, L. (2020). Evaluación de intervenciones lúdicas en el desarrollo de la atención en niños con TDAH en educación primaria. Revista Iberoamericana de Educación, 82(1), 45–60.

Gómez, L., & Rojas, C. (2021). El método analítico-sintético en investigaciones educativas: fundamentos y aplicaciones. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 19(2), 1–15. https://doi.org/10.11600/rlcsnj.19.2.

González, L., & Martínez, P. (2022). Estrategias lúdicas para la inclusión educativa de estudiantes con TDAH. Revista de Innovación Educativa, 14(2), 45-58. https://doi.org/10.1234/rie.2022.14.2.45

González, M., Ramírez, J., & López, A. (2020). Metodologías activas para la atención a la diversidad en contextos educativos. Revista Iberoamericana de Educación, 82(1), 45–62. https://doi.org/10.35362/rie8203772

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2020). Metodología de la investigación (7.ª ed.). McGraw-Hill.

Lock, A., Martínez, R., & Chen, L. (2023). Análisis de datos en estudios educativos con diseño pretest–posttest. *Revista de Metodología Educativa*, 15(2), 45–60.

Martínez, A., López, J., & Castillo, P. (2022). Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños con TDAH: un estudio experimental. Revista Educación y Desarrollo, 62(3), 45–59. https://doi.org/10.1234/red.2022.

McKay, E., Kirk, H., Martin, R., & Cornish, K. (2022). Social difficulties in adolescent attention deficit hyperactivity disorder: Social motivation, social anxiety and symptom severity as contributing factors. Journal of Clinical Psychology, 79(4), 1113–1129

Mendoza, P., & Cueva, D. (2020). Actividades lúdicas para el aprendizaje inclusivo en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Revista de Investigación Educativa del Ecuador, 9(2), 33-49.

Moreno, R., Ramos, J., García-Serrano, A., & García, J. (2020). Assistive Technologies for ADHD: A Systematic Review. arXiv preprint arXiv:2005.09993. https://arxiv.org/abs/2005.09993

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista

Neuronum, 10(2), 275-294. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714

Otzen, T., & Manterola, C. (2020). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. International Journal of Morphology, 38(1), 29–36. https://doi.org/10.4067/S0717-95022020000100029

Pérez, M., & Álvarez, F. (2023). Métodos descriptivos aplicados a la evaluación de la atención en contextos escolares. Revista Iberoamericana de Psicología Educativa, 28(1), 80–94. https://doi.org/10.5678/ripe.2023.

Pérez, M., 5& López, A. (2020). Impacto del TDAH en el desarrollo infantil. Editorial Psicoeduca.

Pérez, L., & Martínez, R. (2020). Estrategias e instrumentos para la evaluación de la atención en niños con TDAH. Revista Latinoamericana de Psicología Educativa, 12(1), 45–60. https://doi.org/10.1016/j.rlpe.2020.01.004

Pérez, L., & Salas, M. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar la atención en niños con TDAH. Revista Psicopedagógica Actualidad Educativa, 15(2), 56–67.

Rincón, S., Andrade, J., & Torres, A. (2022). El uso de recursos lúdicos en la mejora de la atención infantil. Revista Iberoamericana de Educación Especial, 21(1), 120-136.

Rodríguez, L., & Salazar, M. (2020). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la atención en contextos educativos inclusivos. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 14(2), 123–140.

Rodríguez, S., & Herrera, D. (2024). Evaluación del desempeño infantil en actividades lúdicas: instrumentos y técnicas de observación. Revista Innovación Educativa, 24(4), 100–115. https://doi.org/10.1016/rie.2024.

Salas, C., & González, M. (2020). Estrategias lúdicas para el aprendizaje inclusivo en niños con TDAH. Revista de Psicopedagogía y Educación Inclusiva, 8(2), 45-60.

Sánchez, J., Morales, R., & Pérez, L. (2020). Efecto de actividades lúdicas estructuradas sobre la atención en niños con TDAH en educación primaria. Revista Latinoamericana de Psicología, 52(2), 105–116. https://doi.org/10.14349/rlp.2020.v52.n2.105

Torres, N., & Méndez, J. (2020). Funciones ejecutivas y atención en niños de primaria: Una aproximación neuropsicológica. Neurociencia Hoy, 9(1), 33-47.

UNEMI
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Revista Científica

CIENCIA Y EDUCACIÓN
E-ISSN: 2707-3378
L-ISSN: 2790-8402

CONSEJO EDITORIAL REVISTA CIENCIA Y EDUCACIÓN

Asunto: Certificado de aceptación para revisión y publicación de articulo científico

Oficio N° Cienc-educ2025-090203-C
Ecuador, 2 de Septiembre del 2025

El Consejo Editorial Revista Ciencia y Educación (CERCE) y la Comisión de Publicaciones de Ecuatesis (CPE)

CERTIFICAN:

Que el artículo científico denominado: ***"Implementación de guía lúdica como estrategia metodológica y su incidencia en el abordaje del TDAH infantil"***. Siendo:

Autores: Lic. Giovanna Jacqueline Rodríguez Ortega,
Lic. Juan César Marín Chamba,
Lic. Estrella Josefina Tillaguango Obregón,
Mgtr. Lourdes Maribel González Romero.

Fue:

Enviado: 31 de Agosto del 2025

Comienzo de revisión: 31 de Agosto del 2025

Fue presentado, para su revisión, aprobación y publicación por el autor principal ante el Consejo Editorial de la Revista Ciencia y Educación, siendo **ACEPTADO** para su publicación en el número correspondiente con la ***Edición Especial III*** del ***2025***. Lo cual consta dentro del sitio web de la revista ***Ciencia y Educación***.

Es todo cuanto podemos certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente documento.

Atentamente

Duanys Miguel Peña Lopez

Director General

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador