

## Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** extracto\_2018411154049 2.docx (D38080063)  
**Submitted:** 4/27/2018 11:38:00 PM  
**Submitted By:** caguirrep@unemi.edu.ec  
**Significance:** 6 %

### Sources included in the report:

EP-T-Q-0104-.docx (D26016523)

[http://www.thesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/](http://www.thesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/)

TESIS\_FINAL\_LISTA\_Y\_EMPASTADA.doc

<https://www.slideshare.net/upnpedagogica/el-nino-y-el-juego>

[http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/pea\\_019\\_0007.pdf](http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf)

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

### Instances where selected sources appear:

10

## JUEGOS SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 11 AÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES ASOCIADAS AL TRASTORNO DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD

RESUMEN Los juegos sociales son arquetipos de juego que conllevan a la interacción entre dos o más niños. En efecto, los juegos de práctica o de simulación son sociales cuando intervienen más de un niño. El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es una de las alteraciones más prevalentes en la edad infantil, a este grupo de niños se los identifica por manifestar grandes impedimentos a la hora de regular su grado de actividad, inhibir sus impulsos y mantener la atención. El presente trabajo ha sido realizado con el objetivo de descubrir cómo se producen las relaciones en niños y niñas de 9 a 11 años con necesidades educativas especiales asociadas al TDAH durante el juego, si se establecen relaciones conflictivas y cómo se resuelven, considerando las relaciones interpersonales que se producen entre iguales siendo el eje principal y fundamental del desarrollo emotivo-afectivo, moral y psicológico que se está construyendo. La sociedad es quien promueve la equidad en un sentido amplio, afirmando el valor de la diversidad y la necesidad de la inclusión. En la actualidad vivimos tiempos de grandes y rápidos cambios socioeconómicos, culturales y tecnológicos. Por esta razón, el origen de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social. Las Necesidades Educativas Especiales (NEE) cobran mucha fuerza, reconociendo que cada uno de los niños y niñas "poseen características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizajes que le son propios". Mediante el juego la mente de los niños se enriquece, estimulando su fantasía, creando situaciones dándoles solución. Debido a este trastorno se ven afectados distintos ámbitos de la vida de los niños y niñas con NEE. El objetivo del mismo es pretender comprender cómo afectan las necesidades educativas especiales a los niños y niñas de 9 a 11 años asociadas al TDAH en el ámbito familiar y educativo, asimismo la importancia de la coordinación interdisciplinar para asegurar una atención integral mediante la aplicación de juegos sociales.

PALABRAS CLAVE: Juego social, Educación, Necesidades Educativas Especiales, interacción, inclusión.

## SOCIAL GAMES IN CHILDREN FROM 9 TO 11 YEARS OLD WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS ASSOCIATED TO THE ATTENTION DEFICIT DISORDER AND HYPERACTIVITY

ABSTRACT Social games are archetypes of games that carry to the interaction between children. Indeed, games of practice or simulation are sociable when more than one child participate. The Attention Deficit Disorder and Hyperactivity(ADDH) is one of the most prevalent disorder at the childish age, this group of children is identified by showing big impediments at the time of regular its grade of activity, inhibit their impulses and maintain attention. This written has been accomplished with the objective to discover how its produces the relationship in children from 9 to 11 years old with special educational needs associated to ADDH during the game, as conflicting relationships are produced they are solved, considering the interpersonal relationship those are produced between equals been the principal axis and fundamental of the development emotive- affective, moral and psychologic that is being built. The society is whom promotes equity in a broad sense, affirming the value of the diversity and

the needs of the inclusion. Nowadays we live big and fast changes: socioeconomics, cultural and technologic. By this reason, the origin of the personality and the interpersonal skills of children are found at the social game. The Special Educational Needs take more force, acknowledging that every child "owns characteristics, interest, capacities and needs of learning those belong to each one". Through the game the children brain is enrichment, stimulating its fantasy, creating situations and giving solutions. Due to this disorder, different areas of children's lives with Special Educational Needs are affected. The objective of it is to understand how the Special Educational Needs affect to children from 9 to 11 years old associated to ADDH at the familiar and educative ambit, likewise, the importance of the interdisciplinary coordination to ensure the integral attention through the application of social games.

KEY WORDS: Social Game, Education, Special Educational Needs, Interaction, Inclusion.

## INTRODUCCIÓN

Las nuevas reformas curriculares y cualquier tipo de juego aplicado en el aula de clases, que implique interacción entre dos o más niños, son de mucha ayuda para que mejoren su rendimiento escolar. Según la Teoría de Piaget es el penúltimo estadio, en donde los niños empezarán a utilizar un pensamiento lógico sólo en situaciones concretas. Es en esta etapa donde pueden ejecutar tareas en un nivel más complejo utilizando la lógica, así como realizar operaciones matemáticas. Al discernir sobre algún tema que desconocen, aún es complicado para los niños de esta edad porque no utilizan el pensamiento abstracto. Además de explicar las diferentes etapas de desarrollo en los niños de una forma muy completa, también describe la magia de los niños con su pensamiento egocéntrico, su curiosidad por el ambiente que les rodea y su desconocimiento.

El juego es una de las primeras experiencias del niño donde aprenden a reconocer su entorno. En el caso de los niños con TDAH se facilita el aprendizaje de una forma distendida, de alta carga motivacional, adaptada a sus necesidades y mejorando sus habilidades. Es por esto que el juego es considerado como la actividad más integral durante toda la infancia. Quienes trabajen directamente con el niño tendrán que conocer la base biológica del trastorno, así podrán comprender la necesidad de efectuar determinadas adaptaciones, puntualizando que es de vital importancia satisfacer la carencia de información que muestra la sociedad sobre el TDAH.

Las interacciones sociales son el eje que abren una comunicación entre niños y niñas, a su vez por medio de la interacción aquellos juegos de carácter social al ser repetitivos proporcionan datos que nos ayudarán por medio de la observación a fortalecer las dinámicas de los juegos optimizando el aprendizaje, el recolectar información nos podrá generar pautas para implementar investigaciones de este tipo en nuestros lugares más cercanos tomando en cuenta variables, raza, religión, nivel cultural o discapacidad aterrizando propuestas que ayuden a mejorar el bienestar de los niños y niñas de nuestra sociedad.

## CAPÍTULO 1

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Cuando se presenta una discapacidad sea esta física, sensorial, intelectual, emocional o social, debe ser abordada por el profesional a cargo, realizando adaptaciones a las condiciones de aprendizaje, de manera que se facilite el proceso de desarrollo del niño o niña, y cuando la severidad de la deficiencia y su carácter permanente impidan dicha combinación. La progresiva integración escolar ha tenido entre sus consecuencias más positivas el que ya no se cuestione el derecho de muchos niños y niñas con distinto grado de discapacidad a ser integrados a una escuela fiscal. En la actualidad en éstas se contempla con bastante naturalidad la presencia de estos niños y niñas y su progresión de integración en los establecimientos educativos es una realidad. (Bará Jiménez, Vicuña, Pineda, & Henao, 2003)

El TDAH es un trastorno en el que los factores genéticos como ambientales limitan las habilidades, de este modo los estudiantes no pueden desarrollar su aprendizaje de forma adecuada, los niños y niñas se encuentran distraídos, no pueden concentrarse en la mayoría de actividades, no atienden a las órdenes, tienen un alto grado de dificultad para completar las tareas, este trastorno tiene una perturbación del proceso cerebral normal que impide y obstaculiza este mecanismo tan importante para el aprendizaje en los niños y niñas de 9 a 11 años inmersos en este de grupo de niños con necesidades educativas especiales.

Para la realización de la presente investigación documentada ha sido posible la correcta recolección de datos y la utilización de fuentes bibliográficas referentes al TDAH, estableciendo un juicio crítico válido al incluir los juegos sociales en niños y niñas con necesidades educativas especiales asociados con TDAH.

Es mediante el juego que se van adquiriendo ciertos aspectos básicos en la vida, el fortalecimiento de habilidades, conductas de apego y vinculación afectiva, comunicación y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el desarrollo del pensamiento creativo.

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa. En los juegos la función cognitiva es, en alguna medida un proceso de mucho menos rigor adaptativo que en la actividad seria, y, en ese sentido, un proceso cognitivo imperfecto. Mientras que Vygotsky afirma que, en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la socio histórica. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

Se pretende también conocer las habilidades sociales que el niño posea, pues es considerablemente importante que el futuro adulto pueda desarrollarse eficazmente en su grupo de pares u otros grupos a los cuales pertenece. (Villacís Timbela, 2017)

Los niños afectados con TDAH tienen problemas para seguir el ritmo escolar normal, debido a las disfunciones ejecutivas que padecen. Proporcionarles ayuda técnica es fundamental para

paliar sus déficits e, incluso, puede repercutir beneficiosamente en su salud. (Campos Soto, López Núñez, & Marín Marín, 2017)

(OLIVARES CARDOZA, 2015) Menciona que los niños y las niñas no son capaces de compartir con sus compañeros, de expresar sus opiniones por temor a la equivocación o a la burla, se frustran rápidamente, no saben escuchar ni expresarse correctamente. Todo ello refleja el déficit en las habilidades sociales, lo cual puede ocasionar graves problemas en los niños convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad.

Asimismo, se pretende que esta investigación sea un instrumento guía, por tanto, una de sus características básicas será la flexibilidad en la recolección de datos, que cuenten con su respectiva verificación e incluso un breve seguimiento que compruebe la viabilidad de los mismo. Ya que los aprendizajes se fijan cuando se genera dopamina, se disfruta, porque, para aprender el cerebro necesita una recompensa, y es así cómo funciona el cerebro de los niños. Es por medio del juego que los niños comunican sus experiencias, sentimientos y esto hace que la relación sea recíproca y centrada, es así como se puede captar y mantener su atención. Por otro lado, es evidente como sus reacciones emocionales son intensas. Si se alegran, su euforia es evidente; si, por el contrario, se enojan, caen en auténticos ataques de coraje.

(Morean, 2016) Menciona que

el juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato

mucho más si esas interacciones son entre géneros.

0: [http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/pea\\_019\\_0007.pdf](http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf)

73%

El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos.

Durante la investigación se pudo constatar que en nuestro país la educación especial ha ocupado un lugar relevante para los niños y niñas con necesidades educativas especiales asociadas con TDAH, las políticas públicas han reforzado estas dinámicas dado que sus derechos y atención están revalorizados.

El juego como metodología educativa permite el aprendizaje de conocimientos de manera constructiva, a la vez que el niño o niña disfruta y se divierte. Por tanto, tiene un valor educativo esencial como factor de desarrollo físico y mental, por lo que ocupa un lugar privilegiado en las formas de expresión del niño. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. El juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y, además, introduce al niño o niña en el mundo de las relaciones sociales. (Boudon, Loncón Raín, Vásquez Moreno, Gutiérrez, & Parada Silva, 2017)

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Juego.- El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes

de los sujetos, desestimando

0: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TEISIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TEISIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc)

95%

la amplia gama de características, funciones y beneficios que aporta para el desarrollo

del mismo. Los juegos sociales evolucionaron donde predominan los juegos de mesa educativos, que crecen sin parar teniendo en cuenta el potencial pedagógico y de disfrute, los mismos que centrados en estrategia tienen lugar en el salón de clases, así mismo existen programas en internet que son tan fundamentales donde se promueven los juegos interactivos en donde los niños y niñas “desarrollen ciertas habilidades en la narración de cuentos que permanentemente se ve afectada por las dificultades que poseen para planear, traducir sus ideas y corregir, esto debido a los déficit que presentan en el funcionamiento ejecutivo: dificultad para así inhibir conductas, mantener información en la memoria de trabajo, anticipar consecuencias, planificar acciones y evitar reaccionar a distracciones” (Raposo Rivas & Salgado Rodríguez, 2015).

Actualmente el sistema educativo incluye adaptaciones curriculares que posean dosis de imaginación y libertad, generando de esta manera un incremento de habilidades de los infantes, mejorando su capacidad de resolución, el manejo de comunicación asertiva y el reconocimiento del entorno lo que ayuda al niño o niña a descubrir un abanico de posibilidades de aprendizaje significativo. (Redondo Lillo, 2016)

El Diccionario Español de la Real Academia nos indica, que

el vocablo juego proviene del latín iocus, definido como

la

acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual

no se gana ni se pierde.

Permitiendo incrementar el sentido de pertenencia.

0: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

100%

También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este

otorga,

0: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESES\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESES_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc)

97%

el

concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

El

significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías.

Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos juego significaba, alegría

o jolgorio. (

Castillo Lizardo, Rodríguez Morán, & Guerrero Romero, 2001)

0: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESES\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESES_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc)

100%

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida

y culturales.

0: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESES\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESES_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc)

100%

Uno de

los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Aristóteles,

en su teoría de la eutropelia, que

significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, (Solano Sisalima, 2017) nos indican que hay teorías de Vygotsky y Piaget, sobre el aprendizaje, pero todos expresan que el ser humano analiza y luego actúa, la respuesta varía dependiendo del entorno social, cultural, afectivo, armónico, su carácter y formación es independiente de otros. Siempre se ha basado a través de procesos de interacción y creación compartida, de conocimiento con otras personas obteniendo como resultado una nueva perspectiva sobre la ciencia y la educación.

Las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso del desarrollo social y del aprendizaje escolar. Los niños o niñas no nacen tímidos o socialmente hábiles; al transcurrir el tiempo van aprendiendo a interactuar con los demás dando diversas respuestas a las situaciones presentadas. (OLIVARES CARDOZA, 2015)

Necesidades Educativas Especiales (NEE).- Cuando se habla de determinar las NEE se alude a identificar y precisar los conocimientos, habilidades, destrezas, conductas y actitudes que, de manera constante e inusualmente distinta de la de su grupo de referencia, el alumno debe estimular, aprender o desarrollar con el fin de favorecer sus procesos de aprendizaje y desarrollo personal en cada área (intelectual, emocional, social, etc.). (Fernández Arjona, Arjona, & T. V. & Cisneros, 2011)

Los niños y niñas con

Necesidades Educativas Especiales, son niños que requieren en un período de su escolarización o a lo largo de toda ella,

y en particular en lo que se refiere a la evaluación, determinados apoyos o atenciones educativas específicas por padecer discapacidades físicas, psíquicas, sensoriales o por manifestar graves trastornos de la personalidad y la conducta. Dentro podemos diferenciar dos grupos: los de tipo A, que serían aquellos no permanentes, y los de tipo B, que serían permanentes. (Rodríguez Salinas, Navas García, González Rodríguez, Fominaya Gutiérrez, & Duelo Marcos, 2006)

Como lo da a conocer (LOEI, 2012) Art. 230.- Promoción y evaluación de estudiantes con necesidades educativas especiales. Para la promoción y evaluación de los estudiantes, en los casos pertinentes, las instituciones educativas pueden adaptar los estándares de aprendizaje y el currículo nacional de acuerdo a las necesidades de cada estudiante, de conformidad con la normativa que para el efecto expida el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

(

LOEI, 2012) En su artículo 228, menciona.

0: EP-T-Q-0104-.docx

100%

Son estudiantes con necesidades educativas especiales aquellos que requieren apoyo o adaptaciones temporales o permanentes que les permitan o acceder a un servicio de calidad de acuerdo a su condición. Estos apoyos y adaptaciones pueden ser de aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación.

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).- Durante el Siglo XIX encontramos escritos en los que se habla del trastorno TDAH. En 1902 el pediatra George Still definió por primera vez el TDAH al describir a un grupo de niños cuyos síntomas eran hiperactividad, dificultad para mantener la atención, reacciones violentas, agresividad y escasa respuesta al castigo; lo cual explicaba como un problema en el control moral de la conducta. (Elizalde Muñoz , 2014)

El TDAH es una de las causas más frecuentes de fracaso escolar y de problemas sociales en la edad infantil. El síndrome aparece en la infancia y puede persistir y manifestarse en la edad adulta. (Barreno Salinas & Robles Altamirano, 2017)

El diagnóstico del TDAH es un proceso complejo, siendo uno de los aspectos más estudiados y controvertidos, ya que hasta el momento no se han encontrado evidencias de la existencia de marcadores neurobiológicos o de neuroimágenes asociados de manera específica (Rubiales, Urquijo, Said, & Macbeth, 2017)

Actualmente se utilizan dos criterios para el diagnóstico de TDAH: DSM IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de Enfermedades Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría): exige al menos 6 síntomas de hiperactividad o 6 síntomas de déficit de atención. CIE-10 (Clasificación Internacional de Enfermedades Mentales de la OMS): es necesario que exista déficit de atención siempre. (Elizalde Muñoz, 2014)

(Rubiales, Urquijo, Said, & Macbeth, 2017) Mencionan: A pesar de que podría existir relación entre el riesgo real, el rendimiento en tareas de juego y el TDAH en la infancia, no se dispone de conocimientos concluyentes acerca de la relación entre el desempeño en estas tareas y el comportamiento en la vida cotidiana.

Según (Raposo Rivas & Salgado Rodríguez, 2015) los niños con TDAH tienen dificultades para sostener la atención en tareas o en el desarrollo de actividades lúdicas; no parecen escuchar cuando se les dirige la palabra; se distraen con facilidad; suelen dejar lo que están haciendo para atender a ruidos o hechos triviales; les cuesta seguir instrucciones u órdenes; no finalizan sus trabajos; son muy olvidadizos con sus ocupaciones cotidianas; cambian continuamente el foco de atención y pierden con frecuencia los elementos necesarios para sus tareas o actividades.

Al hablar de alumno con NEE y de alumno con discapacidad conlleva entender la educación como un derecho y pasar de una educación especial y segregada a una educación inclusiva, lo

que obliga una transformación de las escuelas del currículum, de la formación del profesorado, de las metodologías y de las actitudes de todos los implicados y por ello también de las políticas educativas; es dar respuesta a todos independiente de sus necesidades y características individuales y/o sociales. (Orozco Cazco, Tejedor Tejedor, & Calvo Álvarez, 2017).

Terapia de Juego.- La Asociación para la Terapia de Juego (Association for Play Therapy) la definió como “el uso sistemático de un modelo teórico para establecer un proceso interpersonal en que terapeutas capacitados utilizan los poderes terapéuticos del juego para ayudar a los clientes a prevenir o resolver dificultades psicosociales y a alcanzar un crecimiento y desarrollo óptimos” (Schaefer, 2012)

O: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 100%

Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad;

un niño que no juega está perdiendo la herramienta de aprendizaje más importante con la que cuenta en ese periodo de su vida. (Fernández Días, Ortíz Martínez, & Serra Larín, 2015)

El juego constituye por lo demás una de las actividades

educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar en

la medida que desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, su función en los procedimientos de aprendizaje es esencial

en el momento de pasar de una edad a la edad superior, en forma de pruebas o ritos de iniciación, con frecuencia dolorosos o peligrosos, pero con un elemento lúdico, y que dan lugar a

fiestas y regocijos colectivos. Preparado durante

años para el desarrollo de las pruebas mediante simulacros, “juegos sobre el juego”, el niño crece entonces

en simbiosis con su medio.

En definitiva, los padres son el factor protector más importante para reducir el impacto del TDAH. Ellos se convertirán en verdaderos expertos técnicos y profesionales sobre el trastorno, en especialistas en técnicas de modificación de conducta cognitivo-conductual, para poder trabajar con su hijo en el rendimiento y ayudarles a tener una oportunidad. Ya sea en el

momento en el que los niños se enfrentan al problema, o un poco antes para prevenirlo o después de que suceda, para corregir y que aprendan de los errores. (Solano Sisalima, 2017)

El autocontrol o auto-regulación del comportamiento es el resultado del desarrollo y de los procesos educativos recibidos en casa y en la escuela; es decir, de sus aprendizajes. Pero todo aprendizaje requiere de dos condiciones: una capacidad intelectual para relacionar acontecimientos (inteligencia lógica) y una atención eficaz y sostenida. Todos los niños tienen que aprender lo mismo: auto-regulación de su conducta, pero para los niños con alguna limitación intelectual o déficit atencional esto se hace más complicado y requiere más tiempo, tolerancia, comprensión y otros métodos específicos de educación, como lo es aplicar los juegos al momento del aprendizaje. Hay que considerar que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello se considera conveniente trabajar el respeto hacia las normas desde una actividad tan placentera como lo es el juego.

## CAPÍTULO 3

### METODOLOGÍA

El presente trabajo es una investigación documentada, basada en bibliografías, libros virtuales, información registrada en documentos, tales como artículos científicos; incluyendo el estudio de documentos de casos que son una herramienta sistemática al servicio de una investigación científica específica, siendo estos los hilos que permitieron situar y escoger la información precisa. En la búsqueda se han obtenido distintos artículos, guías y tesis acerca del TDAH. Los descriptores utilizados para esta búsqueda han sido trastorno por déficit de atención e hiperactividad, juego social, necesidades educativas especiales. Se recogen los hallazgos más interesantes en relación con la investigación de esta manera se produce una aproximación a la realidad concreta de los niños y niñas diagnosticados con TDAH en el ámbito educativo, social, y familiar.

El proceso de búsqueda tuvo como resultado referencias que fueron analizadas de forma independiente, seleccionando en función de los títulos y la información de los resúmenes a aquellas potencialmente esenciales según los criterios de inclusión. Se seleccionaron publicaciones para un análisis crítico, posteriormente se repitió el análisis de los artículos completos y se incluyeron en el estudio los artículos que cumplieron estrictamente con los criterios de selección. Se trabajó también partiendo de los conocimientos previos y principios metodológicos que se regirán por la globalidad, el aprendizaje significativo, y, además, utilizaremos el juego como medio dinamizador de las actividades.

Está basado en el aprendizaje significativo donde todos los niños y niñas diagnosticados con TDAH sean partícipes de ella, a pesar de las diferentes características que poseen unos niños a otros. En cualquier caso, siempre que sea necesario, se realizarán adaptaciones para los niños y niñas con necesidades educativas especiales. (Jarque Fernández, 2012)

## CAPÍTULO 4

### DESARROLLO DEL TEMA

La perspectiva Piagetiana, explica la forma como el niño interpreta el mundo a edades diversas; mientras que la perspectiva sociocultural de Vygotsky define los procesos sociales que influyen en la adquisición de las habilidades mentales. El juego sensorio motor se debe al desarrollo de las habilidades motoras; mientras que el desarrollo cognoscitivo se debe al juego imaginativo. Por esto se indica, que algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades de los niños se encuentran en el juego social. (Barreno Salinas & Robles Altamirano, 2017)

Una de las técnicas es modificar y compensar en lo posible, conductas típicas y recurrentes que tienen efectos negativos en el día a día de los niños y niñas con TDAH. A través de ejercicios claves se podrá reducir en el niño la inquietud motriz y la impulsividad, que suelen ser las principales fuentes del problema, a través del aumento de su atención y el aumento de su capacidad cerebral. El principal objetivo de los ejercicios es cambiar los hábitos, conductas y actitudes negativas que el niño tiene ante ciertas situaciones y enseñarle a su mente nuevas formas de reaccionar ante dichas situaciones.

En efecto, el juego de práctica o de simulación es social cuando participan más de un niño o niña. Desde hace algunos años también a esta edad, los niños se inician en el manejo de las nuevas tecnologías. Hoy en día, la oferta de juegos electrónicos es infinita, ofrecen todo tipo de posibilidades positivas para el buen desarrollo cognitivo-conceptual de los niños (juegos de memoria, de atención, de percepción, de lenguaje, etc.). Pero es esencial el buen uso de ellas para fortalecer habilidades y aptitudes.

El camino que seguirán los juegos sociales es totalmente impredecible, pero podemos estar seguros de que algunas características estarán presentes, como los logros y las funciones sociales tanto competitivas como amistosas. (Boudon, Loncón Raín, Vásquez Moreno, Gutiérrez, & Parada Silva, 2017)

A través de estos ejercicios claves que te presentamos podrás reducir en el niño o niña la inquietud motriz y la impulsividad, que suelen ser las principales fuentes del problema, a través del aumento de su atención y el aumento de su capacidad cerebral. El principal objetivo de los ejercicios es cambiar los hábitos, conductas y actitudes negativas que el niño tiene ante ciertas situaciones y enseñarle a su mente nuevas formas de reaccionar ante esa situación.

Dentro de las actividades que se pueden realizar con los niños o niñas están los mapas conceptuales o mentales, este tipo de herramientas resultan efectivas para controlar el déficit de atención que puedan tener durante el momento de estudio, debido a que su elaboración requiere concentración y adicionalmente, se fomenta la creatividad y la organización en ellos.

El saltar la cuerda en la oscuridad de un espacio dentro de la casa, es una actividad sensorio motora solitaria, por el contrario, saltar la cuerda en el patio con otros niños aguardando turnos para saltar y cantando, es una actividad cooperativa social. Por consiguiente, crear ensoñaciones elaboradas y fantásticas en la soledad del propio dormitorio es un juego imaginativo privado; pero al jugar un juego de roles o de simulación, es un juego imaginativo social, por ejemplo: tú serás el doctor y yo la enferma, esto ira generando en ellos la implementación de normas.

Entre los juegos intelectuales tenemos uno trascendental, el ajedrez ha demostrado que en menores diagnosticados TDAH mejora su comportamiento general, el razonamiento y su atención; logra que controlen mejor su impulsividad e incluso su postura corporal, sentándose adecuadamente; hace que atiendan las órdenes a la primera y desarrolla el hábito de estudio. Los niños que han continuado jugando al ajedrez de forma regular y estableciendo cierto hábito evolucionan de forma muy positiva: tienen incluso menos medicación y mejores resultados académicos. El dominio, la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias), hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones sociales.

Aunque el TDAH no se trata de una alteración del aprendizaje específica, los niños afectados pueden tener dificultades educativas que pueden interferir con éste. La propia definición del trastorno obliga, para realizar el diagnóstico, a que existan problemas escolares en el niño. (Rodríguez Salinas, Navas García, González Rodríguez, Fominaya Gutiérrez, & Duelo Marcos, 2006)

Los niños y niñas están integrados totalmente en su clase, que tiene una organización variable en función de las actividades programadas, individualmente (generalmente), pequeño grupo y gran grupo. Los niños y niñas están situados en una posición especial dentro del aula, cerca de la mesa de la maestra. Tanto la información que se le presenta, como las actividades a desarrollo, se hace considerando la adecuación de los contenidos y los canales estimulares que resultan más apropiados a sus características. En general, su participación es activa en las actividades, pero cuando baja su motivación, puede presentar comportamientos disruptivos, interrumpiendo, o dejando de trabajar. (Luque Parra, Luque Rojas, & Hernández Díaz, 2017)

El enfoque inclusivo es mucho más que el reconocimiento de una diversidad cultural, social e individual, supone la relevancia cultural y la significación de los aprendizajes que tienen lugar en la escuela. Para un enfoque inclusivo es importante no igualar el aprendizaje, sino comprender la procedencia social y cultural de cada alumno. (SANZ PONCE & SERRANO SARMIENTO, 2017).

La inclusión en los sistemas educativos fue una realidad tras la Conferencia Mundial sobre Necesidades Educativas Especiales (1994), en parámetros internacionales, intentando aunar los diversos parámetros que las legislaciones educativas poseen, fomentada a través de los planes de la UNESCO. (Prado, Arias Gago, & Melcon Alvarez, 2017)

Los estilos de aprendizaje hacen referencia a que cada persona tiene una forma peculiar de receptor, analizar y asimilar la información que se le presenta en el entorno, por lo tanto, la educación debe tener en consideración estas diferencias en la naturaleza de los procesos cognitivos de cada persona. (Ayala Chuquillan , 2017)

Una de las características de los juegos es que al momento de ser aplicados de forma libre logran en el niño o niña identificar reglas implícitas que ellos irán descubriendo, en investigaciones realizadas se pudo comprobar que el juego incorpora un aprendizaje más práctico al ser este visto y no verbalizado, indicándonos que la libertad del mismo ayuda a un desarrollo utilizando los recursos propios como una forma de aprendizaje continuo pudiendo

observar patrones de conductas según el ambiente al cual se exponen, es decir a mayor libertad mejor es el resultado que se espera. (Boudon, Loncón Raín, Vásquez Moreno, Gutiérrez, & Parada Silva, 2017)

Otra alternativa para estimular el aprendizaje en niños con TDAH son los juegos digitales, estos estudios han sido llevados a cabo con resultados exitosos, estos permitirán desarrollar sus capacidades en ambientes nuevos o libres de riesgos, los niños con TDAH según los estudios es que ellos por sus características de hiperactividad, tienen tendencias claras a no seguir las reglas ya que estas se tornan como factores limitantes en su atención, es decir una alternativa es que si se dispone a implementar reglas en un juego como para tratar de bajar sus niveles de adrenalina, estas no sean verbalizadas si no practicadas de forma repetitiva permitiendo que a manera de juego las reglas sean insertadas en los mismos, logrando ser percibidas sin una rigidez, lo que las hará más retadoras y divertidas, esto nos permitirá ir subiendo los niveles de complejidad y por ende fortalecer sus capacidades tanto de aprendizaje, atención e interacción. (Moreno & Valderrama, 2015)

El establecer parámetros dentro de un juego social en el cual las principales interacciones son verbales generaran una disyuntiva entre la recompensa y el castigo, desde un enfoque conductual estaremos imponiendo interacciones que no podremos controlar de una manera libre, una alternativa seria dejar que el juego tenga una libertad impuesta por los mismos niños o niñas, esto nos ayudaría por medio de la observación identificar fallas en ambientes controlados, es decir mientras más libre sea el juego las posibilidades de aprendizaje irán fortaleciéndose convirtiéndolas en significativas, en resumen llevar un juego en ambientes libres no intrusivos nos ayudara a que los niños con TDAH logren ser más abiertos a adquirir conocimientos esto nos ayudara a recopilar datos reales y no controlados. (Everardo, 2012)

## CAPÍTULO 5

**CONCLUSIONES** Participar en actividades sociales estructuradas puede ayudarle a entrar en un grupo social ya formado, aprender sus normas, asumir responsabilidades y compartir experiencias positivas. Por ejemplo, apuntarse a un grupo de scouts, teatro, baile o deportes de equipo (fútbol, baloncesto, balonmano, voleibol...). También son adecuados los deportes individuales si el niño y niña los prefiere (natación, kárate, judo, tenis...) porque mejoran su motricidad y les ayuda a conocer a otros niños. Para mejorar la capacidad de concentración son muy recomendables el ajedrez, los talleres literarios o de pintura, o aprender a tocar un instrumento musical.

No hay que extrañarse de que el juego, es un espacio acotado por la sociedad para que puedan desahogarse y generar recursos apropiados significativos.

El juego

0: <https://www.slideshare.net/upnpedagogica/el-nino-y-el-juego>

85%

asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías

o conocimientos

prácticos, y aun conocimientos en general.

0: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TEISIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TEISIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc)

100%

Sin los

primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría

irremediabilmente separado

su entorno habitual

Las alternativas son infinitas a la hora de incorporar el juego como método de aprendizaje en niños con TDAH, juegos digitales, físicos o imaginarios permitirán al niño generar sus propios recursos, por ende a mayor recursos más será el fortalecimiento de habilidades o el desarrollo de las mismas, es recomendable que en estas actividades siempre estén incluidos los padres para que de esta manera ellos pueden aplicar esos conocimientos a la hora de interactuar con ellos en ambientes que para los niños sean nuevos, evitando de una manera apropiada el mejoramiento de la conducta, cabe indicar que también será una disminución significativa de factores estresantes para los padres.

No podemos dejar de lado las interacciones entre niños de su misma edad ya que como pudimos verificar por medio de esta investigación documentada que lo importante es ser abiertos a utilizar como herramienta de aprendizaje el juego, que sumado a técnicas se convertirá en un juego social que ayudará a que los niños con TDAH sean partícipes activos de su propio aprendizaje.

3

## Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

---

Instances from: EP-T-Q-0104-.docx

6: EP-T-Q-0104-.docx

100%

Son estudiantes con necesidades educativas especiales aquellos que requieren apoyo o adaptaciones temporales o permanentes que les permitan o acceder a un servicio de calidad de acuerdo a su condición. Estos apoyos y adaptaciones pueden ser de aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación.

6: EP-T-Q-0104-.docx

100%

Son estudiantes con necesidades educativas especiales aquellos que requieren apoyo o adaptaciones temporales o permanentes que les permitan o acceder a un servicio de calidad de acuerdo a su condición. Estos apoyos y adaptaciones pueden ser de aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación.

---

Instances from: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc)

1: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 95%

la amplia gama de características, funciones y beneficios que aporta para el desarrollo

1: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 95%

la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo

3: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 97%

el  
concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.  
El  
significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños  
y expresaba lo que hoy llamamos niñerías.  
Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos juego significaba, alegría  
o jolgorio. (

3: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 97%

el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia. El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio.

4: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 100%

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida

5: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 100%

Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Aristóteles,

en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad.

9: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 100%

4: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 100%

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida.

5: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 100%

Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo. Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad.

9: [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/TESIS\\_FINAL\\_LISTA\\_Y\\_EMPASTADA.doc](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/TESIS_FINAL_LISTA_Y_EMPASTADA.doc) 100%

Sin los

primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría

irremediabilmente separado

---

Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado

Instances from: <https://www.slideshare.net/upnpedagogica/el-nino-y-el-juego>

8: <https://www.slideshare.net/upnpedagogica/el-nino-y-el-juego>  
85%

asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías

o conocimientos

prácticos, y aun conocimientos en general.

8: <https://www.slideshare.net/upnpedagogica/el-nino-y-el-juego>  
85%

asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general.

Instances from: [http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/pea\\_019\\_0007.pdf](http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf)

0: [http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/pea\\_019\\_0007.pdf](http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf) 73%

El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos.

0: [http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_19/pea\\_019\\_0007.pdf](http://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf) 73%

El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos.

Instances from: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

2: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
100%

También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este

7: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
100%

Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad;

2: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
100%

También es 23

considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este

7: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
100%

Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.