



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TESIS**

**ENFOQUE LÚDICO COMPUTARIZADO EN EL DESARROLLO  
COGNITIVO DE NIÑOS DE 3 AÑOS CON TDAH (TRASTORNO POR  
DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD) DEL NIVEL DE  
EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E. I. N° 277-14 DE ANDAHUAYLAS 2017**

**PRESENTADA POR**

**BACH. JULIA ATAO EULATE**

**ASESOR**

**MGR. RIVERO AEDO MARIA INES**

**PARA OPTAR GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y  
TUTORÍA ESCOLAR**

**MOQUEGUA – PERU**

**2019**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>DEDICATORIA</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>ÍNDICE DE CONTENIDO</b> .....	iv
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	vi
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	vii
<b>RESUMEN</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	x
<b>CAPITULO I</b> .....	1
<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	1
1.1. Descripción de la realidad del problema.....	1
1.2. Definición del problema.....	3
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problemas específicos .....	3
1.3. Objetivo de la investigación.....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación e importancia de la investigación .....	4
1.4.1. Justificación.....	4
1.4.2. Importancia.....	4
1.5. Variables .....	6
1.6. Hipótesis de la investigación.....	8
1.6.1. Hipótesis general.....	8
1.6.2. Hipótesis específicas .....	8
<b>CAPITULO II</b> .....	9
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	9
2.1. Antecedentes de la investigación .....	9
2.2. Bases teóricas .....	12
2.3. Marco Conceptual .....	38
<b>CAPITULO III</b> .....	43
<b>MÉTODO</b> .....	43

3.1.	Tipo de investigación .....	43
3.1.1.	Tipo de investigación. ....	43
3.1.2.	Nivel de investigación.....	44
3.2.	Diseño y Método de Investigación.....	44
3.2.1.	Diseño de la Investigación. ....	44
3.2.2.	Método de Investigación.....	44
3.3.	Población y muestra .....	45
3.3.1.	Población.....	45
3.3.2.	Muestra.....	45
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	46
<b>CAPITULO IV .....</b>		<b>47</b>
<b>PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>		<b>47</b>
4.1.	Presentación de resultados por variables.....	47
4.1.1.	Presentación de información .....	47
4.1.3.	Análisis e interpretación de los resultados .....	54
4.2.	Contrastación de hipótesis .....	62
4.2.1.	Hipótesis de investigación.....	63
4.2.1	Hipótesis nula.....	63
4.2.2.	Hipótesis estadística.....	63
4.2.3.	Prueba estadística paramétrica utilizada .....	64
4.2.4.	Prueba de hipótesis de las dimensiones e indicadores. ....	64
4.3.	Discusión de resultados.....	68
<b>CAPITULO V.....</b>		<b>69</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>		<b>69</b>
5.1.	Conclusiones .....	69
5.2.	Recomendaciones.....	70
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>		<b>71</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>76</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables e indicadores .....	7
<b>Tabla 2</b> Períodos de la hipótesis del avance cognitivo de Piaget .....	26
<b>Tabla 3</b> Indicadores de nivel conceptual grupo control. ....	49
<b>Tabla 4</b> Indicadores de nivel conceptual grupo experimental.....	50
<b>Tabla 5</b> Indicadores de nivel procedimental grupo control.....	51
<b>Tabla 6</b> Indicadores de nivel conceptual grupo experimental.....	52
<b>Tabla 7</b> Indicadores de nivel actitudinal grupo control.....	53
<b>Tabla 8</b> Indicadores de nivel actitudinal grupo experimental. ....	54
<b>Tabla 9</b> Resumen de resultados de grupos para nivel conceptual. ....	55
<b>Tabla 10</b> Resumen de resultados de grupos para nivel procedimental. ....	56
<b>Tabla 11</b> Resumen de resultados de grupos para nivel actitudinal. ....	57
<b>Tabla 12</b> Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel conceptual.....	58
<b>Tabla 13</b> Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel procedimental. ....	59
<b>Tabla 14</b> Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel actitudinal. ....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel conceptual.....	59
<b>Figura 2</b> Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel procedimental. ....	60
<b>Figura 3</b> Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel actitudinal. ....	62

## **RESUMEN**

Los resultados de la investigación: enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH (trastorno por déficit de atención con hiperactividad) del nivel de educación inicial de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017, pretende comprobar que el uso de juegos digitales puede ser un recurso útil para el aprendizaje de los niños con TDAH.

El objetivo de la tesis ha sido identificar la influencia que existe entre la aplicación del juego lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de los niños con TDAH. El método de la investigación es científico el cual es la estrategia que se sigue para descubrir o determinar las propiedades del objeto de estudio. El diseño de la investigación es “cuasi - experimental” y la muestra selectivo o intencional. Se utilizó las técnicas del fichaje, de observación. Conclusión: El enfoque lúdico computarizado influye significativamente en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años.

Palabras claves: juego, estrategia, desarrollo, comprensión, orientación, aprendizaje

## **ABSTRACT**

The results of the research: computerized playful approach in the cognitive development of 3-year-old children with ADHD (attention deficit hyperactivity disorder) of the initial level of education of the IEI 277-14 of Andahuaylas 2017, aims to verify that the use of games can be a useful resource for the learning of children with ADHD.

The objective of the thesis has been to identify the influence that exists between the application of the computerized play game in the cognitive development of children with ADHD. The research method is scientific, which is the strategy followed to discover or determine the properties of the object of study. The design of the research is "quasi - experimental" and the selective or intentional sample. We used the techniques of signing, observation. Conclusion: The computerized playful approach significantly influences the cognitive development of 3-year-old children.

Keywords: game, strategy, development, compression, orientation, learning

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo es un dominio principal del desarrollo de la primera infancia. El término cognición se refiere a cómo funciona la mente y el estudio del desarrollo cognitivo se centra en cómo la mente piensa y aprende durante los primeros años de la vida. Los ejemplos de desarrollo cognitivo en la niñez incluyen que los niños aprendan a distinguir entre conductas que serán recompensadas, frente a aquellas que serán castigadas por sus padres, y luego tomar decisiones (por ejemplo, seguir instrucciones) basadas en este razonamiento.

De manera que, a través de presente estudio se centra en conocer información precisa para procesar estadísticamente. **“Enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH (trastorno por déficit de atención con hiperactividad) del nivel de educación inicial de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017”**

El presente informe de tesis se desarrolló de manera clara y extensa para el mejor entendimiento, se subdividió en cinco capítulos, consignados de la siguiente forma:

EL CAPITULO I, comprende el desarrollo del área del problema de investigación, iniciando de la descripción de la realidad problemática, definición del problema, los objetivos, la justificación, sus variables e hipótesis.

EL CAPÍTULO II, comprende el desarrollo del marco teórico – conceptual, partiendo con los antecedentes de investigación, se sustenta las bases teóricas relacionadas con cada una de las variables en estudio y finalmente se definen los términos básicos.

EL CAPÍTULO III, planteamientos metodológicos, incluye la metodología de investigación que está relacionada con la formulación de las hipótesis principal y



específicas, identificación de las variables e indicadores, tipo, nivel de investigación, método, diseño de la investigación; universo, población y muestra; técnicas, instrumentos, fuentes de recolección de datos; técnicas de procesamiento y análisis de datos recolectados; la utilización del procesador sistematizado computarizado y las pruebas estadísticas correspondientes.

EL CAPÍTULO IV, comprende el desarrollo de la presentación y análisis de resultados de la investigación. Además, se presenta la contratación de hipótesis relacionadas con el trabajo de campo.

EL CAPITULO V, comprende el desarrollo de las conclusiones de la investigación, sugerencias; además se presenta la bibliografía y sus respectivos anexos.

## **CAPITULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Descripción de la realidad del problema**

Múltiples investigaciones se han escrito y publicado a cerca de los nuevos enfoques en la pedagogía, la pedagogía moderna que tiene bases teóricas en el pensamiento pedagógico de Froebel y Montessori quienes le dieron mucha importancia al rol de los juegos en el aprendizaje del niño, además de compatibilizar el aprendizaje lúdico con tecnología de información y comunicación. Carretero (2001, p50) dice:” la fuente de la inteligencia de la máquina (computadora) es la potencial capacidad del que crea el programa”; la misma que en la epistemología de Jean Piaget. Papert hace referencia directa cuando se refiere al rol del juego computarizado y como este influye en el desarrollo cognitivo del niño; Papert relaciona el juego computacional con una forma de lenguaje nuevo.

Así mismo, se ha escrito y publicado muchos estudios acerca de los problemas cognitivos que tienen los niños con (TDAH); este trastorno afecta de un 3 a 6 por ciento en niños en edad escolar, es decir en términos normales en un aula podemos identificar fácilmente niños con este problema, además a pesar de la especial dedicación de la comunidad científica a este problema se puede afirmar

que no es un problema de moda o eventual sino al contrario los índices van en aumento.

La detección se realiza a través de algunos síntomas basados en conductas de desatención; como se refiere la American Psychological Association, APA.

Hoy por hoy no disponemos de marcadores Biológicos (Análisis Biológico análisis Bioquímico y exploraciones Bioquímicas, etc.) donde se logra permitir que si un niño tiene o no es TDAH. Es posible si comparamos un grupo de niños con TDAH y un grupo sin TDAH. Encontraremos la diferencia con pruebas Neurológicas, estos métodos usaremos solo con el propósito de información complementaria. un test o experiencia pueda ser manejada como elemento notable de diagnóstico debería ser capaz de distinguir entre los niños con TDAH y los niños que padecen otro tipo de dificultad sin ningún tipo de incertidumbre. La Siguiente Investigación está en proceso por tanto no se ha podido conseguido un marcador de este tipo. Por lo que el diagnóstico del TDAH deben ser estudiados a Fondo el comportamiento del niño en casa de la misma manera en el colegio, y explorar en su historia clínica también se debe investigar los antecedentes de sus familiares para completar con la investigación con experimentos Neurológicas, cognitivas de enseñanzas emocionales para trazar una línea de Tiempo de las situaciones del niño en el momento actual para así poder explicar el problema. (Amen, Paldi, & Thisted, 1993)

Si bien en la inmediata realidad de los centros educativos de Andahuaylas se pueden identificar casos de TDAH en la educación básica regular, pues en los niveles iniciales aún es más complejo por tratarse de las primeras experiencias de

aprendizaje estructurado, pues la deficiencia en el desarrollo cognitivo se hace aún más evidente en estos niveles.

Es necesario identificar nuevas formas, métodos y procedimientos de enseñanza a estos niños a través nuevos objetos de aprendizaje que logre mejorar su atención y por ende su desarrollo cognitivo.

## **1.2. Definición del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la influencia del enfoque lúdico computarizado en el perfeccionamiento cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es la influencia del enfoque lúdico computarizado en el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017?

¿Cuál es la influencia del enfoque lúdico computarizado en el aprendizaje procedimental de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017?

¿Cuál es la influencia del enfoque lúdico computarizado en el aprendizaje actitudinal de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017?

### **1.3. Objetivo de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Determinar la influencia del enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

Determinar la influencia del enfoque lúdico computarizado en el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

Determinar la influencia del enfoque lúdico computarizado en el aprendizaje procedimental de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

Determinar la influencia del enfoque lúdico computarizado en el aprendizaje actitudinal de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

### **1.4. Justificación e importancia de la investigación**

#### **1.4.1. Justificación.**

El avance de los índices de incidencia en TDAH, obliga adoptar nuevas formas de enseñanza para hacerle frente, las instituciones educativas del nivel inicial en Andahuaylas por lo general cuentan con instrumentación necesaria para incorporar nuevos enfoques y objetos de aprendizaje.

#### **1.4.2. Importancia.**

La presente investigación, es importante porque dará a conocer resultados sobre la aplicación del enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños con TDAH, la intervención a temprana edad es un factor crítico de éxito. Ante este

estudio es aumentar la comprensión de cómo se les ofrece a los niños la influencia en la interacción entre los niños y los maestros de preescolar. Investigaciones anteriores muestran que es la actitud de los niños en edad preescolar la que juega un papel importante en la realización o limitación de la influencia de los niños. Hemos enfocado nuestra atención en los patrones de interacción que aparecen entre los niños y los maestros de preescolar durante las actividades iniciadas por adultos. Para investigar esto, hemos elegido un estudio de caso cualitativo como empleado. Nuestro caso incluye un departamento de preescolar, que se centra en los dos maestros de preescolar del departamento, donde observamos su interacción con los niños en las diversas actividades iniciadas por adultos. Además de las observaciones, se realizaron entrevistas con ambos maestros de preescolar. La herramienta de análisis elegida para este estudio es el concepto de clasificación. En el resultado del trabajo de análisis, ha habido un patrón de interacción entre los maestros de preescolar y los niños que sugiere un control del docente más débil. Es un patrón de interacción donde la comunicación se basa en el respeto y donde los preescolares crean oportunidades para que los niños expresen pensamientos, sentimientos y acciones. También se considera que los maestros de preescolar siguen la iniciativa de los niños, están emocionalmente presentes, son lúdicos y muestran la capacidad de acercarse a la perspectiva de los niños. La comunicación en las actividades iniciadas por adultos está dominada por las experiencias, pensamientos e ideas de los niños. Muestra una actitud que también genera una influencia real para los niños en edad preescolar. Es un patrón de interacción donde la comunicación se basa en el respeto y donde los preescolares crean oportunidades para que los niños expresen pensamientos, sentimientos y acciones. También se

considera que los maestros de preescolar siguen la iniciativa de los niños, están emocionalmente presentes, son lúdicos y muestran la capacidad de acercarse a la perspectiva de los niños.

### **1.5. Variables**

El presente trabajo de investigación es de nivel descriptivo, se define claramente las dos variables, la primera está relacionada con enfoque lúdico computarizado y la segunda desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH, las variables que se han definido y clasificado son:

#### **Variable 1.**

Enfoque lúdico computarizado

#### **Variable 2.**

Desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH

**Tabla 1***Operacionalización de variables e indicadores*

<b>Tipo de variable</b>	<b>Nombre de la variable</b>	<b>Definición de variables</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>
Variable 1	Enfoque lúdico computarizado	Conducta del juego educativo automatizado es un material de enseñanza principalmente pensado para poder ser manipulado con un ordenador en los procesos de enseñar y educarse, el objetivo educativo implícito o explícito para que los menores puedan aprender algo específico y concreto de forma lúdica, es un método de enseñanza y una forma organizada para cultivar o enseñar los contenidos estudiantes (Llauca, 2015).	Software educativo  Enfoque lúdico	
Variable 2	Desarrollo cognitivo de niños con TDAH	Nivel de aprendizaje en niños con (TDAH)	Conceptual  Procedimental  Actitudinal	A – Logro Previsto B – En proceso C – En inicio  A – Logro Previsto B – En proceso C – En inicio  A – Logro Previsto: B – En proceso C – En inicio

**Fuente:** Elaboración propia



## **1.6. Hipótesis de la investigación**

### **1.6.1. Hipótesis general**

El enfoque lúdico computarizado influiría de manera significativa en el perfeccionamiento cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

### **1.6.2. Hipótesis específicas**

**HE1:** Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

**HE2:** Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría el aprendizaje procedimental de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

**HE3:** Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría el aprendizaje actitudinal de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

##### **A nivel nacional**

Según (Medina Ruiz, 2016) con la tesis titulada “Nivel de proceso psicomotor en niños de 2 a 3 años del centro de salud “amakella” esta tesis se encuentra publicada en el aula virtual de la escuela profesional de enfermería de la universidad privada Obispo Loayza, el Propósito de esta Investigación es determinar el nivel del desarrollo psicomotor en niños de 2 a 3 años atendidos en el Centro de Salud (pág. 19).

Según el autor (Rivera, 2015) , con el título de la investigación “Entrenamiento cognitivo auto instruccional para disminuir el estilo cognitivo impulsivo en niños con el TDAH” EL Objetivo es examinar la instrucción cognitivo donde los resultados indican los resultados efectivos de estilo cognitivo impulsivo del TDAH mediante el entrenamiento auto instruccional, los niños pudieron hablar entre ellos mismos una alineación de pensamientos Organizados para poder resolver las tareas de forma reflexiva (pág. 18)

Según las autoras (Rosales & Sulca, 2015) con la tesis titulada “Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima(2015)” donde el objetivo de la investigación es establecer la autoridad de la psicomotricidad formativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la Institución educativa. (pág. 17)

Según el autor (Miranda, 2012) con la tesis titulada “Herramienta cuantitativa de análisis de señales electroencefalografías para apoyar al diagnóstico del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad AH en niños”, cuyo objetivo es planificar una con la creación de esta herramienta los médicos podrán apoyar su análisis cuantitativo ,Mejorando de esta manera con la calidad el diagnóstico en los niños; Lo que permitirá Lograr un diagnóstico mucho más anticipado y claro de esta enfermedad en los niños herramienta software que puede apoyar al diagnóstico psiquiátrico del Trastorno de Definid de Atención. (pág. 73).

Según las autoras (Quiñones & Velásquez, 2009) con la tesis titulada “influencia de la musicoterapia en el desarrollo cognitivo en niños de cinco años de la I.E. 1582 MIS ANGELITOS de vista alegre del distrito de Víctor Larco de la Prov. De Trujillo” el objetivo de la investigación es emparejar el nivel del tratamiento cognitivo que tienen los niños de 3 años y los resultados obtenidos muestran las dificultades en el desarrollo del aprendizaje, lo cual muestra que el uso de musicoterapia ayuda a optimizar el proceso cognitivo de los niños.

Según las autoras (Flores & Montenegro, 2002) con la tesis titulada “Factores de Riesgo biológicos asociados a niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad”, esta investigación se encuentre publicada en el portal web de la

Facultad de Medicina Humana de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, cuyo objetivo de la investigación es identificar los factores de riesgo biológicos asociados al TDAH en niños de 6 a 12 años donde los asociados en el sector muy importante en la. (pág. 27)

#### **A nivel internacional.**

Según la autora (Pauta Granda, 2014) con el título de tesis “La formación docente en la detección temprana de los componentes de riesgo en niños de 4 a 3 años, para determinar la presencia del TDAH en edades posteriores en la ciudad de Machala” este trabajo de investigación se encuentra publicado en el portal web del departamento de Posgrado de maestría en intervención y educación inicial del Ecuador , el objetivo es buscar establecer el nivel de comprensión de los pedagógicos del nivel inicial de 4 a 3 años acerca de la detección temprana de los factores que puedan desencadenar perturbaciones por pérdida de curiosidad con hiperactividad en edades posteriores. (pág. 45)

Según los autores (Caicedo Delgado, Oidor Mosquera, & Correa C, 2016) con el título de investigación “habilidades lúdicas de la enseñanza para la optimización del uso correcto de la aplicación para la mejora ortografía de los alumnos de los últimos grados de primaria” este encargo de investigación se encuentra publicado en el portal web de la especialista en pedagogía de la lúdica de Colombia, la finalidad de este proyecto es elaborar una aplicación para mejorar la ortografía en los estudiantes (5°) primaria. (pág. 62)

Según la autora (Jesica Gonzales, 2018) con el título de tesis “construcción de un recurso lúdico computarizado, como apoyo al transcurso de enseñanza ilustración de la ciencia de inglés, para los niños de quinto grado paralelo b de la Unidad

Educativa Lauro Damerval Ayora n°1 de la ciudad de Loja, período 2015” este trabajo de investigación está publicado en el aula virtual de la escuela de UTPL de educación básicas en Ecuador, en la cual se planteó la construcción de un recurso lúdico computarizado, como soporte en la asignatura de inglés como enseñanza en dicha asignatura en base de la problemática, para poder desempeñar su aprendizaje en las destrezas de la asignatura y la carencia de material didáctico computarizado, se determinaron los contenidos de mayor dificultad en la entrevista y encuesta aplicadas y se incluyeron en la herramienta para fortalecerlos. (pág. 21)

Según la autora (Chauta Rozo, 2008) con el título de tesis “Estrategias pedagógicas y didácticas para niños con TDAH entre 4 y 7 años” este trabajo de investigación se encuentra publicada en el portal web de la universidad de San Buenaventura Departamento de Educación, la Finalidad es mejorar el progreso en los niños y niñas con (TDAH) es separando los resultados logrados para que a los docentes les permita explorar con este problema, así impulsar en actividades mucho más notorias en las que se explore la creatividad, de allí desprender todos los demás procesos que le permiten al niño y niña desarrollarse a plenitud, formando desde este momento un proyecto de vida y muy probablemente una vocación para el resto de su crecimiento personal y profesional. (pág. 68).

## **2.2. Bases teóricas**

### **Enfoque lúdico computarizado.**

En la presente investigación se propuso la construcción de un recurso de juego computarizado, como apoyo al transcurso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés, para los niños de quinto grado paralelo a la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N°1 de la ciudad de Loja, periodo 2015, a partir de los

inconvenientes encontrados en el transcurso de aprendizaje en las habilidades de la asignatura y la falta de material didáctico computarizado, se determinaron los contenidos más difíciles de la entrevista y la encuesta aplicada y se incluyeron en la herramienta para fortalecerlos. (Chuquirima Conza & Ontaneda Abad, 2016)

Para desarrollar la aplicación, se utilizaron los métodos científicos y deductivos, con el primero se logró un producto final luego de cada etapa, el segundo se permitió la elaboración del marco teórico, utilizando la metodología Cascada se obtuvieron los requerimientos del usuario, en función de las necesidades diseñó las actividades, luego se desarrolló y codificó la aplicación, se realizaron pruebas para corregir errores, se socializó y se validó con el docente y los alumnos con un scorecard para medir la relevancia y validez del recurso, dando resultados positivos en los aspectos funcionales, técnicos y pedagógico. Con base en los resultados se afirma que el recurso lúdico es un instrumento de enseñanza, permite mejorar la adquisición de aprendizaje de una manera divertida y dinámica para el estudiante como una estrategia innovadora utilizada por el profesor en cumplimiento de los nuevos estándares curriculares propuestos por el Ministerio de Educación sobre la inmersión de las TI y la comunicación en las aulas. (Chuquirima Conza & Ontaneda Abad, 2016)

### **Pre categorías lúdicas.**

#### **a) La lúdica como instrumento para la enseñanza:**

A veces olvidamos mencionar un método muy básico pero poderoso de desarrollo cognitivo y emocional, tanto para niños como para adultos: Jugar.

Guillermo Zúñiga en su afirmación ajusta la disconformidad entra al colegio hoy en día, con la escuela del futuro, por lo que indica que la educación de los niños de actualmente refuerza a los niños de forma Sistémica la cual le admitirá alejarse de la humanidad llena de Normas que los moldea y les lleva a la situación que quieran. (Zuñiga Benavides, 1998).

El Gobierno educativo de cualquier país está planificado para alcanzar la adquisición de instrucciones y habilidades, Sin explorar cuantiosas pausas las movimientos lúdicas dentro de las principales posibilidades de su desarrollo a través del Juego Grados de Lúdica Educativa (Echeverri & Gomez, 2009, pág. 3).

(Elkind, 2009), En su publicación de “El poder del juego” llega a la conclusión. lo que viene naturalmente, analiza la necesidad de construir una "cultura lúdica" en este gran artículo El poder del juego y el aprendizaje que le brindó gracias a nuestra colaboración con la revista Greater Good. Años de investigación han confirmado el valor del juego. En la niñez principal, el juego apoya a los niños a obtener habilidades que no pueden obtener de ninguna otra manera. El balbuceo, por ejemplo, es una forma de juego auto iniciada a través de la cual los bebés crean los sonidos que necesitan para aprender el idioma de sus progenitores. De similar modo, los niños se enseñan a sí mismos a gatear, pararse y caminar a través de juegos de práctica repetitivos. En el nivel preescolar, los niños participan en juegos dramáticos y aprenden quién es un líder, quién es seguidor, quién es extrovertido, quién es tímido. también aprenden a negociar sus propios conflictos. Un gran cuerpo de evidencia de investigación también apoya el valor y la importancia de tipos particulares de juego. Por ejemplo, los estudios clásicos del psicólogo israelí Sara Smilansky sobre el juego socio dramático, muchos niños participan en la

creación compartida, demuestran la mayoría de las asignaturas de las instituciones educativas requiere mucha imaginación, visualizando cómo viven los esquimales, leyendo historias, imaginando una historia y escribiéndola, resolviendo problemas aritméticos y determinando lo que vendrá después".

Considerándola la lúdica es con un fin y se aleja de la percepción de aprovechar el recreo como una afirmación. la lúdica también es el desarrollo humanitario y parte constructiva y también es como un factor muy primordial para cumplir muchos procesos a lo largo de su vida. la lúdica también es la necesidad del ser humano para poder comunicarse con su entorno expresando sentimientos y emociones la cual le puede llevar a gozar, reír, hasta llorar donde las personas muestran su verdadera manifestación , pero esto deben de ser muy bien calzados al factor climático del investigador para una mejor adquisición de saberes y herramientas. (Echeverri & Gomez, 2009, pág. 16).

#### **b) La lúdica como experiencia cultural**

La lúdica es el reconocimiento que se da en los momentos de tiempo libre y que les sirve como costumbre social y cultural, es donde atribuye el juego a su máxima expresión ya sea emocional o sentimental (Loaiza, 1992)

(Sociedad Internacional de Mente, 2013) décadas de investigación demuestran que un fuerte enfoque curricular a la educación preescolar es importante para resultados posteriores del desarrollo. aunque estos hallazgos tienen a menudo se han utilizado para apoyar la implementación de programas basados en la instrucción directa, argumentamos que guiados los enfoques de juego pueden ser igualmente efectivos en la entrega de contenido y son más apropiados para el desarrollo en su enfoque en exploración centrada en el niño. la partida guiada se encuentra a medio camino



entre instrucción directa y juego libre, presentando un objetivo de aprendizaje, y yendo hacia el ambiente mientras se les permite a los niños mantener un alto grado de control sobre su aprendizaje. la evidencia sugiere que tales enfoques a menudo superan enfoques de instrucción directa para fomentar una variedad de resultados académicos positivos. argumentamos que el juego guiado los enfoques son efectivos porque crean situaciones de aprendizaje que alientan a los niños a convertirse en socios activos y comprometidos en el proceso de aprendizaje

(Raessens, 2016) el principal objetivo de la lúdica es investigar en qué medida y de qué forma los juegos de computadora actualmente están transformando la comprensión y la construcción real de las identidades personales y culturales. los juegos de computadora y otras tecnologías digitales como los teléfonos móviles e internet parecen estimular objetivos lúdicos y facilitar la construcción de identidades lúdicas. esta transformación promueve la lotificación de la cultura actual.

(Jimenez, 2003) manifiesta que el juego debe ser equilibrado en el ambiente del estudiante, el juego debe marcar lo justo entre la incertidumbre y el fastidio y donde:

en conclusión, el juego debe ser ideal en cuyas exigencias el aprendizaje debe de ser mucho más que el juego. las exigencias son mayores en cuanto a tiempo en caso contrario el niño se molesta y tiene que ocuparse cuantiosas veces en el juego. y desde ahí se vuelve ansioso en la razón emocional y excitación del recinto nervioso de este trayectoria con la requerimiento del juego; equivalente donde ocurre las ocupaciones automatizados donde ellos se sienten atareados y los encierra en su

curiosidad sin éxito y por relacionado en este estado el juicio reposa y produce diversas gremios cognitivas de alto elevación. (pág. 136).

(Hasse, 2008) Se ha argumentado que en disciplinas académicas de educación superior se pueden ver como comunidades de prácticas. Esto implica un enfoque en qué constituye identidades en la cultura académica. En este artículo, argumento que la transición del recién llegado a un participante completo en una comunidad de práctica de los físicos implica un enfoque sobre cómo emergen las identidades en aprender a destacar ciertos aspectos de las historias personales de vida. el análisis de entrevistas con 55 físicos muestra que los físicos a menudo perciben experiencias en su infancia como el primer paso en su identidad profesional como físicos. Estas experiencias involucran recuerdos de la capacidad de pensar científicamente (por ejemplo, 'ir más allá de superficie '), y la capacidad de jugar con juguetes que se pueden conectar a la vida práctica de la física. El proceso de formación de identidad puede ser descrito como desarrollo en una zona relacional de desarrollo proximal, donde los veteranos reconocen cualidades lúdicas particulares en los recién llegados como un acceso legítimo a una identidad física. El artículo analiza cómo juego que los físicos conectan con una mente científica puede constituir una zona relacional de desarrollos proximales en una comunidad de práctica como un "espacio de autor" particular en una cultura física, que corta

A través de otras diferencias culturales

Se afirma que un niño describe por sus propias experiencias los primeros años es donde va adquiriendo conceptos muy importantes de aprendizaje enmarcando el proceso de aprendizaje vividas desde el inicio de sus juegos. de tal, forma podemos afirmar el evento lúdico de la recreación se va dirigiendo al amaestramiento por

consiguiente de su conocimiento, por intermedio de estos aspectos el niño va accediendo a asumir más como referencia su adecuada cultura.

### **La lúdica como herramienta o juego.**

Razón fundamental: Aprender hoy ya no se limita a las escuelas y aulas. Información moderna las tecnologías de comunicación hacen posible el aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento. Las tecnologías emergentes y en evolución están creando una era del conocimiento, cambiando el paisaje educativo, y facilitar las innovaciones de aprendizaje. En años recientes los educadores encuentran maneras de cultivar la curiosidad, nutrir la creatividad y comprometer la mente de los alumnos mediante el uso de enfoques innovadores (Khine, 2011) (Ailwood, 2003) El juego sirve como un importante punto nodal en las relaciones discursivas de la educación de la primera infancia. el objetivo de este artículo es preguntar cómo ha llegado a parecer el juego tan necesario para los entornos educativos de la primera infancia y cómo esta necesidad percibida rige el comportamiento de los adultos y los niños pequeños. para hacer esto, el autor hace uso de los conceptos proporcionados a través de la noción de gubernamentalidad de Foucault, o la conducta de conducta. el artículo comienza con una descripción temática de algunos de los discursos dominantes del juego. luego considera algunas críticas a los discursos sobre el juego en la educación de la primera infancia. Después de esto, considera cómo se ha producido el juego como una tecnología de gubernamentalidad en los entornos educativos de la primera infancia. El descuido y atención a los niños tiene sus consecuencias los trastornos en su conducta que le inducen al alcoholismo, delincuencia y hasta a la drogadicción y muchos otros malos, lo que atenta la buena conducta de la sociedad, por tanto deberían brindar

otras muchas alternativas para su recreación en su educación, en sus tiempo libres. (pág. 492).

Desde otra perspectiva la lúdica es dado por el análisis derechos y valores; llamado la lúdica en los procesos democráticos, en esta publicación fue dirigido a los políticos a ver el lado de la lúdica, para poder ser tomados como iniciativa frente a un rol en medida que la sociedad no presente a diario los problemas en nuestras vidas, también es una forma de ver nuestra cultura y evolucionar la naturaleza de los sujetos en el trascurso de educación. (Echeverri & Gomez, 2009, pág. 453).

### **La lúdica como proyecto de vida o dimensión humana**

(Predes, 2003)En la siguiente investigación del doctor Jesús Paredes hace una versión acerca de que la acción lúdica dentro de su contexto poblacional, dentro de todo está hay una relación entre la lúdica y el proyecto de vida así que toman establecer una teoría sobre la acción lúdica, siempre desde el punto de vista filogenético de tal modo desde su ontogénesis. Saber de buena vista que el juego es un Fenómeno.

(Pyle, 2018)Las prácticas apropiadas para el desarrollo como el aprendizaje basado en el juego son valiosas para fortalecer muchas áreas de desarrollo y aprendizaje. Este tema tiene como objetivo mostrar cómo el aprendizaje basado en el juego puede ayudar a apoyar el aprendizaje de los niños pequeños de las habilidades socioemocionales, el desarrollo cognitivo general y las capacidades de autorregulación. También ayuda a aclarar la relación entre el juego y el aprendizaje académico. El aprendizaje basado en el juego, que abarca el juego libre y el juego guiado, proporciona un entorno excelente para fomentar el desarrollo cognitivo de los niños pequeños. El juego libre por sí solo no es suficiente para promover el

aprendizaje académico. De hecho, el juego guiado parece ser el aspecto principal del aprendizaje lúdico que se requiere para hacer posible el aprendizaje académico. Se utiliza para enseñar objetivos de aprendizaje específicos de una manera atractiva. Los niños seguirán a cargo y, por lo tanto, controlarán sus acciones durante el juego, pero los educadores o los padres tomarán un papel activo de orientación al preparar el entorno, como proporcionar ciertos tipos de juguetes, colaborar con los niños al responder con sensibilidad a sus acciones en una sesión de juego y ofreciendo sugerencias abiertas para que los niños alcancen objetivos de aprendizaje precisos. Con su combinación de independencia infantil y apoyo de adultos, el juego guiado ha demostrado ser especialmente eficaz para apoyar el aprendizaje temprano de nuevos contenidos y habilidades en matemáticas, lectura y pensamiento crítico, entre otros

### **Actividades lúdicas.**

En consecuencia, los beneficios de las actividades lúdicas se destacan en el ámbito de la pediatría, especialmente en oncología, en el sentido de mejorar la forma en que se manejan las enfermedades y la hospitalización y promover el vínculo entre el niño, el adolescente, la familia y el personal de enfermería. Sin embargo, pudimos observar que la práctica de enfermería de rutina de la atención de niños y adolescentes hospitalizados con cáncer rara vez utiliza tales recursos.

La siguiente investigación demuestra la forma posible de identificar aspectos en la rutina de enfermería que se asocian con actividades lúdicas en la atención de salud para niños y adolescentes hospitalizados con cáncer. Hay una abertura entre la hipótesis y la práctica, ya que los profesionales a veces conocen y reconocen la importancia de estos recursos, aunque rara vez los utilizan. Esperamos contribuir al

cuidado de enfermería, con el propósito de aumentar el uso de actividades lúdicas, ya que sus efectos positivos ya han sido descritos en la literatura. (Nery, 2016)

### **La lúdica como estrategia pedagógica.**

La Pedagogía Lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos -educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas. El permanente juego de apelación, respuesta, implicación, libertad, individualidad, sociabilidad, entusiasmo, dificultad, constituyen situación que permite aprendizajes significativos. Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica. (Bianchi Zizzias, 2004, pág. 13).

### **Pedagogía lúdica.**

La estructura lúdica es una nueva imagen pedagógica que representa una perspectiva más equilibrada e integrada de la pedagogía de los primeros años, con el objetivo de combinar dicotomías y contradicciones aparentes y sostener y evolucionar la práctica basada en el juego más allá del año 1. La estructura lúdica invita a profesores y niños a iniciar y mantener grado de alegría en la experiencia de aprendizaje del niño, incluso cuando las intenciones de aprendizaje exigen una estructura de apoyo. Por lo tanto, la alegría se convierte en característica de la interacción entre adultos y niños, y no solo una característica de las actividades iniciadas por los niños frente a las iniciadas por los adultos, o del tiempo de juego

versus el tiempo de las tareas. El documento se basa en observaciones intensivas y entrevistas con docentes en Irlanda del norte que participaron en un plan de estudios informal y basado en el juego. Este documento explica cómo la estructura lúdica se basa en procesos complementarios de infusión de estructura en actividades basadas en el juego e infusión de diversión en actividades más estructuradas, ilustradas por camafeos. "infusión" sugiere el proceso de fusión sutil que permite que las dicotomías y contradicciones aparentes se resuelvan en la práctica. (Walsh, 2011)

Aunque las normas básicas comunes no prescriben pedagogía ni prohíben el aprendizaje lúdico, los maestros de kínder encontrarán difícil mantener un aula lúdica bajo esta reforma. Los maestros de Kindergarten ahora deben cubrir un plan de estudios más riguroso y acelerado, y lo hacen en un contexto que premia la enseñanza de los procedimientos. (Bowdon, 2015)

### **Desarrollo cognitivo.**

#### **Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.**

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget explica cómo un niño construye un modelo mental del mundo. No estaba de acuerdo con la idea de que la inteligencia fuera un rasgo fijo, y consideraba el desarrollo cognitivo como un proceso que ocurre debido a la maduración biológica y la interacción con el medio ambiente. (Piaget, La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, 1896).

Piaget trabajó en el Instituto Binet en la década de 1920, donde su trabajo consistía en desarrollar versiones en francés de preguntas sobre pruebas de inteligencia en inglés. Me he sentido intrigado con las razones que dieron los niños por sus respuestas incorrectas a las preguntas que requerían pensamiento lógico. Él creía que estas respuestas incorrectas revelaron diferencias importantes entre el

pensamiento de adultos y niños. Fue el primer psicólogo que realizó un estudio sistemático del desarrollo cognitivo. Sus contribuciones incluyen una teoría escénica del desarrollo cognitivo infantil, estudios observacionales detallados de la cognición en niños y una serie de pruebas simples pero ingeniosas para revelar las diferentes capacidades cognitivas.

Lo que Piaget quería hacer no era medir qué tan bien los niños podían contar, deletrear o resolver problemas como una forma de calificar su I.Q. Lo que le interesó más fue la forma en que surgieron conceptos fundamentales como la idea de número, tiempo, cantidad, causalidad, justicia, etc. Antes del trabajo de Piaget, la suposición común en psicología era que los niños son simplemente pensadores menos competentes que los adultos. Piaget demostró que los niños pequeños piensan de formas sorprendentemente diferentes en comparación con los adultos.

Según Piaget, los niños nacen con una estructura mental muy básica (genéticamente heredada y evolucionada) en la que se basan todos los aprendizajes y conocimientos posteriores.

La teoría de Piaget difiere de los demás de varias maneras:

- Se refiere a los niños, en lugar de a todos los estudiantes.
- Se enfoca en el desarrollo, más que en el aprendizaje per se, por lo que no aborda el aprendizaje de información o comportamientos específicos.
- Propone etapas discretas de desarrollo, marcadas por diferencias cualitativas, en lugar de un aumento gradual en el número y la complejidad de comportamientos, conceptos, ideas, etc.



El objetivo de la teoría es explicar los mecanismos y procesos mediante los cuales el niño, y luego el niño, se desarrolla en un individuo que puede razonar y pensar utilizando hipótesis.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo era una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno.

### **Schemas. (Bloques de construcción del conocimiento)**

Imagina cómo sería si no tuvieras un modelo mental de tu mundo. Significaría que no sería capaz de utilizar tanto la información de su experiencia pasada o planificar acciones futuras. Los esquemas son los componentes básicos de tales modelos cognitivos y nos permiten formar una representación mental del mundo.

(Piaget, 1896) Definió un esquema como "una secuencia de acción cohesiva y repetible que posee acciones de componentes que están estrechamente interconectadas y se rigen por un significado central".

En términos más simples, Piaget llamó al esquema el componente básico de la conducta inteligente: una forma de organizar el conocimiento. De hecho, es útil pensar en los esquemas como "unidades" de conocimiento, cada una relacionada con un aspecto del mundo, incluidos objetos, acciones y conceptos abstractos (es decir, teóricos). Cuando Piaget habló sobre el desarrollo de los procesos mentales de una persona, se refería a los aumentos en el número y la complejidad de los esquemas que una persona había aprendido. Cuando los esquemas existentes de un niño son capaces de explicar lo que puede percibir a su alrededor, se dice que está

en un estado de equilibrio, es decir, un estado de equilibrio cognitivo (es decir, mental).

Por ejemplo, una persona puede tener un esquema sobre comprar una comida en un restaurante. El esquema es una forma almacenada del patrón de comportamiento que incluye mirar un menú, pedir comida, comerla y pagar la factura. Este es un ejemplo de un tipo de esquema llamado 'script'. Cuando están en un restaurante, recuperan este esquema de la memoria y lo aplican a la situación.

Los esquemas que describe Piaget tienden a ser más simples que esto, especialmente los que usan los bebés. Describió cómo, a medida que un niño crece, sus esquemas se vuelven más numerosos y elaborados.

Piaget creía que los bebés recién nacidos tienen una pequeña cantidad de esquemas innatos, incluso antes de que hayan tenido muchas oportunidades de experimentar el mundo. Estos esquemas neonatales son las estructuras cognitivas subyacentes a los reflejos innatos. Estos reflejos están genéticamente programados en nosotros.

Por ejemplo, los bebés tienen un reflejo de succión, que se desencadena por algo que toca los labios del bebé. Un bebé succionará un pezón, un edredón (maniquí) o el dedo de una persona. Piaget, por lo tanto, asumió que el bebé tiene un "esquema de succión".

De manera similar, el reflejo de agarre que se produce cuando algo toca la palma de la mano de un bebé, o el reflejo de enraizamiento, en el cual un bebé gira la cabeza hacia algo que toca su mejilla, son esquemas innatos. Sacudir un cascabel sería la combinación de dos esquemas, agarrar y sacudir.

## **Etapas cognoscitivas**

En la siguiente Investigación Resumimos lo que los evolucionistas han llegado a creer sobre la mejora cognitiva del ser humano después de más de un siglo de estudio. Los temas rápidamente considerados contienen al niño como especulativo provechoso; iniciativa de nuevas técnicas de exploración; el problema de diagnóstico; diferencias actuales de las evaluaciones de la capacidad de los pequeños; la asuntos de los períodos frecuentes frente a los tratamientos específicos del dominio; los efectos de la experiencia; mandos naturales y restricciones; avance cognitivo como progreso teórico; sincronismos, series y cambios cualitativos; mecanismos de progreso; influencias socioculturales; diferencias individuales; aplicaciones prácticas; y sugerencias sobre este artículo concluye con algunas suposiciones sobre las trayectorias futuras para la zona. (Flavell, 1992)

Generalmente las Etapas de ciertos niveles de edad que permanece en nuestra visión por gran tiempo en nuestro entorno, se nota que todos son individuales en desarrollo cognitivo.

### **Tabla 2**

#### *Períodos de la hipótesis del avance cognitivo de Piaget*

Etapa	Edad	Característica
<b>Sensoriomotora</b>	Del nacimiento	Los niños estudian la directiva propositiva, el
El niño activo	a los 2 años	pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.

<b>Preoperacional</b> El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años	Los niños pueden utilizar las palabras y los símbolos para aprender, y dar solución a los problemas que los aqueja en su pensamiento limitado, la centralización y el egocentrismo.
<b>Operaciones concretas</b> El niño práctico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real
<b>Operaciones formales</b> El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante	El niño asimila métodos abstractos del pensamiento que le permite usar la lógica proposicional, la lógica científica y el razonamiento proporcional.

---

**Fuente:** Elaboración Propia

### **Principios del desarrollo**

#### **a) Organización y adaptación**

Hay dos fundamentos muy importantes según Piaget los describe como funciones invariables, manejan el avance intelectual del niño.

Lo principal es la Organización según Piaget, es una predisposición esencial en todas las especies. Conforme el niño va madurando, forma los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos.

El segundo principio es la adaptación. Todos los organismos surgen con una capacidad de concordar sus estructuras mentales o conducta a las exigencias del ambiente. (Piaget & Lorenzo, Juegos y desarrollo, 1982)

#### **b) Asimilación y acomodación**

Piaget manejó los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno. A través de este proceso la asimilación forma una nueva información para que este en sus esquemas actuales. Por consiguiente, veamos un ejemplo, un niño pequeño nunca había visto un caballo, pero él lo llamara un burro. Según el punto de vista no es un proceso pasivo, por consiguiente, requerirá transformar o modificar cierta información nueva para poder incorporar donde ya existe. Cuando ya concuerda con lo que ya se conoce, se logra a alcanzar a un estado equilibrado. La información cuadra perfectamente entre ellos. Si es que no es así se tendrá que cambiar la manera de pensar para poderla adaptar. El conocimiento es un proceso de moldear firmemente una nueva información para poder encajar en los esquemas ya existentes. (Piaget & Lorenzo, Juegos y desarrollo, 1982)

### **Trastorno por déficit de atención con hiperactividad.**

El TDAH es un trastorno que hace que sea difícil para una persona prestar atención y controlar comportamientos impulsivos. Él o ella también pueden estar inquietos y casi constantemente activos, Aunque los síntomas del TDAH comienzan en la infancia, el TDAH puede continuar durante la adolescencia y la edad adulta. a pesar de que la hiperactividad tiende a mejorar a medida que un niño se convierte en un adolescente, los problemas de falta de atención, desorganización y control deficiente de los impulsos a menudo continúan durante la adolescencia y hasta la edad adulta. (Mental, 2016)

(Bethesda, 2004) El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es una afección que se manifiesta en algunos niños en edad preescolar y temprana. Es difícil para estos niños controlar su comportamiento y / o prestar atención. Eso se estima que entre el 3 y el 5 por ciento de los niños tienen hiperactividad de déficit

de atención trastorno (TDAH), es probable que al menos uno tendrá TDAH. El TDAH fue descrito por primera vez por el Dr. Heinrich Hoffman en 1845. Este médico escribió ciertos libros de Medicina y psiquiatría, y también este médico se inclinó a la poesía así que le llamo la atención para poder escribir para los niños, en esto noto que le faltó materiales oportunos para leerlo a su hijo de 3 años. Por tanto, la solución fue el libro de poemas donde el libro contenía ilustraciones sobre los niños y su "La historia de Philip inquieto" Fue de un niño pequeño que se notaba un problema más bien como una descripción de que tenía el TDAH.

### **Síntomas de hiperactividad e impulsividad**

**Los individuos con TDAH manifiestan un patrón continuo de tres tipos diferentes de síntomas:**

- Dificultad para prestar atención (falta de atención)
- Ser hiperactivo (hiperactividad)
- Actuando sin pensar (impulsividad)

**Estos síntomas obstaculizan el funcionamiento o el desarrollo. Las personas que tienen TDAH tienen combinaciones de estos síntomas:**

- Pasar por alto o perder detalles, cometer errores por descuido en las tareas escolares, en el trabajo o durante otras actividades
- Tener problemas para mantener la atención en las tareas o el juego, incluidas las conversaciones, conferencias o lecturas prolongadas
- Parece que no escucha cuando se le habla directamente
- No seguir las instrucciones, no completar las tareas escolares, las tareas domésticas o los deberes en el lugar de trabajo, o comenzar las tareas, pero perder el enfoque rápidamente y desviarse fácilmente

- Tener problemas para organizar tareas y actividades, como realizar tareas en secuencia, mantener los materiales y pertenencias en orden, mantener el trabajo organizado, administrar el tiempo y cumplir con los plazos
- Evite o no le gustan las tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido, como tareas escolares o tareas para la casa, o para adolescentes y adultos mayores, preparando informes, completando formularios o revisando documentos largos
- Perder cosas necesarias para tareas o actividades, como útiles escolares, lápices, libros, herramientas, billeteras, llaves, papeleo, anteojos y teléfonos celulares
- Concéntrate fácilmente en pensamientos o estímulos no relacionados
- Olvidado en las actividades diarias, como las tareas domésticas, los recados, devolver las llamadas y cumplir las citas

**Los signos de hiperactividad e impulsividad pueden incluir:**

- Inquieto y retorciéndose mientras está sentado
- Se espera levantarse y moverse en situaciones cuando se está sentado, como en el aula o en la oficina
- Correr o correr o escalar en situaciones donde no es apropiado, o, en adolescentes y adultos, a menudo se sienten inquietos
- No poder jugar o dedicarse a pasatiempos en silencio
- Estar constantemente en movimiento o "en movimiento", o actuar como si "fuera conducido por un motor"
- Hablando sin parar

- Revelar una respuesta antes de que se haya completado una pregunta, terminar las oraciones de otras personas o hablar sin esperar un turno de conversación
- Tener problemas para esperar su turno
- Interrumpir o entrometerse en otros, por ejemplo, en conversaciones, juegos o actividades

Mostrar estos signos y síntomas no significa necesariamente que una persona tenga TDAH. Muchos otros problemas, como la ansiedad, la depresión y ciertos tipos de discapacidades de aprendizaje, pueden tener síntomas similares. Si le preocupa si usted o su hijo pueden tener TDAH, el primer paso es hablar con un profesional de la salud para averiguar si los síntomas se ajustan al diagnóstico. El diagnóstico puede realizarlo un profesional de la salud mental, como un psiquiatra o psicólogo clínico, un proveedor de atención primaria o un pediatra. (Winnicott, 2009)

### **El diagnóstico del trastorno por déficit de atención con hiperactividad.**

Proporciona un conjunto de formularios de evaluación y tratamiento, cuestionarios y folletos recomendados por uno de los autores. Todos los formularios de entrevistas para niños y adultos y las escalas de calificación se han revisado por completo para el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales IV (DSM-IV) y se han proporcionado nuevas normas para muchas de las escalas. También se incluye una hoja informativa para padres y maestros de niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), así como adultos diagnosticados con TDAH (R. A & K. R, 1998).

( J. DuPaul & L. Eckert , 2007) En su investigación llega a la conclusión de que los niños y adolescentes con atención trastorno de hiperactividad y déficit (TDAH)



están en alto riesgo relativo a la población normal con respecto a la falla escolar y social en el entorno escolar (Barkley, 1990; Weiss & Hechtman, 1993). Por lo tanto, profesionales de la escuela necesitan estrategias efectivas para manejar el comportamiento y mejorar el rendimiento académico para estudiantes con este trastorno. El más común y efectivo el tratamiento para el TDAH ha sido la prescripción de medicamentos psicoestimulantes, la mayoría notablemente (Barkley, 1990; Pelham, 1993). Estimulantes han sido encontrados para mejorar la atención sostenida, impulso control, comportamiento interpersonal y académico productividad del 70 al 80% de los niños con TDAH Kavale (1982) realizó una metanálisis de 135 diseños entre sujetos estudios de medicación estimulante y obtenidos tamaños de efecto promedio (es decir, media) cambio en unidades de desviación estándar relativas para controlar el grupo) de .80 y .49 para el comportamiento y medidas cognitivas, respectivamente. Pelham y colegas (1993) calcularon Interindividual tamaños del efecto para una muestra de 31 niños tratados con diferentes dosis de metilfenidato. el tamaño promedio del efecto se encontró que oscilaba entre 2.54 y 2.94 (es decir, cambios en el comportamiento en la desviación estándar unidades relativas a las condiciones de referencia) dependiendo sobre el comportamiento objetivo, dosis de metilfenidato, y la presencia o presencia de intervención coadyuvante y conductual.

## **Evaluación crítica**

### **1. Apoyo**

- La influencia de las ideas de Piaget en la psicología del desarrollo ha sido enorme. Cambió la forma en que las personas veían el mundo del niño y sus métodos de estudiar a los niños.

- Fue una inspiración para muchos que vinieron después y tomaron sus ideas. Las ideas de Piaget han generado una gran cantidad de investigación que ha aumentado nuestra comprensión del desarrollo cognitivo.
- Sus ideas han sido de uso práctico para comprender y comunicarse con los niños, particularmente en el campo de la educación (re: Discovery Learning).

## **2. Criticas**

- ¿Son las etapas reales? Vygotsky y Bruner preferirían no hablar de etapas en absoluto, prefiriendo ver el desarrollo como un proceso continuo. Otros han consultado los rangos de edad de las etapas. Algunos estudios han demostrado que el progreso hacia la etapa operacional formal no está garantizado. Por ejemplo, Keating (1979) informó que el 40-60% de los estudiantes universitarios fallaron en las tareas de operación formal, y Dasen (1994) afirma que solo un tercio de los adultos llega a alcanzar la etapa operacional formal.
- Debido a que Piaget se concentró en las etapas universales del desarrollo cognitivo y la maduración biológica, no consideró el efecto que la configuración social y la cultura pueden tener en el desarrollo cognitivo. Sin embargo, descubrió que las habilidades de conciencia espacial se desarrollaron antes entre los niños aborígenes que los niños suizos. Tal estudio demuestra que el desarrollo cognitivo no es puramente dependiente de la maduración sino también de factores culturales: la conciencia espacial es crucial para los grupos nómadas de personas.

- Los métodos de Piaget (observación y entrevistas clínicas) son más abiertos a la interpretación sesgada que otros métodos. Piaget hizo observaciones naturalistas cuidadosas y detalladas de los niños, y a partir de éstos escribió descripciones de diario que trazaban su desarrollo. También usó entrevistas clínicas y observaciones de niños mayores que pudieron comprender preguntas y mantener conversaciones. Debido a que Piaget realizó las observaciones solo, los datos recopilados se basan en su propia interpretación subjetiva de los eventos. Hubiera sido más confiable si Piaget realizara las observaciones con otro investigador y luego comparara los resultados para verificar si son similares (es decir, tienen confiabilidad entre evaluadores). Aunque las entrevistas clínicas permiten al investigador explorar los datos en mayor profundidad, la interpretación del entrevistador puede ser parcial. Por ejemplo, es posible que los niños no entiendan la (s) pregunta (s), que tengan períodos cortos de atención, que no puedan expresarse muy bien y que estén tratando de complacer al experimentador. Tales métodos significaron que Piaget pudo haber formado conclusiones inexactas.
- Piaget estudió a sus propios hijos y los hijos de sus colegas en Ginebra para deducir principios generales sobre el desarrollo intelectual de todos los niños. No solo su muestra era muy pequeña, sino que estaba compuesta únicamente por niños europeos de familias de alto estatus socioeconómico. Por lo tanto, los investigadores han cuestionado la generalización de sus datos.

- Para Piaget, el lenguaje se considera secundario a la acción, es decir, el pensamiento precede al lenguaje. El psicólogo ruso Lev Vygotsky (1978) sostiene que el desarrollo del lenguaje y el pensamiento van de la mano y que el origen del razonamiento tiene más que ver con nuestra capacidad de comunicarnos con los demás que con nuestra interacción con el mundo material. (Raessens, 2016)

### **Perfil neuropsicológico del TDAH.**

Una búsqueda bibliográfica realizada a fines de 2003 reveló más de 200 estudios publicados que compararon grupos con y sin trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en neuropsicología medida. Esta rápida acumulación de nuevos conocimientos ilustra la potencial utilidad de los métodos neuropsicológicos como herramienta para refinar nuestra comprensión de la fisiopatología de TDAH, Sin embargo, estos estudios también subrayan la complejidad de la neuropsicología de TDAH, y demostrar claramente cuánto queda por aprender. El objetivo principal de este capítulo es evaluar la función ejecutiva (EF) hipótesis, uno de los modelos neuropsicológicos más destacados del TDAH (1,2). En la primera sección del capítulo proporcionamos una breve descripción del síndrome de TDAH y resumimos conocimiento actual sobre las influencias genéticas y ambientales asociadas con TDAH Luego describimos el constructor de EF y resumimos cuatro criterios clave que deben cumplirse si la teoría EF del TDAH es correcta. A continuación, presentamos una revisión meta analítica de estudios de tareas EF seleccionadas que se han administrado con mayor frecuencia en estudios previos de TDAH, y describe las implicaciones de estos resultados para la teoría EF. Finalmente, comparamos el soporte para el modelo EF frente a otras teorías

neuropsicológicas del TDAH, y sugieren varias instrucciones para futuras investigaciones que son necesarias para desarrollar un modelo integral de neuropsicología del TDAH. (Gozal & Molfese, 2013)

### **Niños y niñas con TDAH.**

Cuando te imaginas a un niño con TDAH, algunas imágenes pueden venir a la mente: un niño que no parece estarse quieto. Un niño que no puede dejar de interrumpir al maestro o perder el tiempo en clase. Un estudiante de C y D que nunca logra terminar una sola tarea.

Síntomas como estos son fáciles de detectar, pero también son mucho menos comunes para las niñas con este trastorno. Y es por eso que a sus padres, maestros y otros les cuesta saber cuándo lo tienen, dice Michael Manos, PhD, director del Centro de Evaluación y Tratamiento de TDAH de la Clínica Cleveland.

"Los niños que tienen problemas de atención en lugar de hiperactividad, por otro lado, apenas se notan, y, sin embargo, los síntomas del TDAH son mucho más frecuentes en las niñas que en los niños".

Los niños con TDAH tienden a tener muchos problemas de conducta, y la cuestión clave es a menudo cómo su trastorno afecta a los demás, dice Patricia Quinn, MD, coautora de *Understanding Girls with ADHD*. Con las niñas, se trata más de cómo se afectan ellos mismos.

En lugar de alborotadores, las niñas con TDAH tienden a ser soñadoras. "Su hija puede hacer lo que le dicen, pero puede tener dificultades para concentrarse, prestar atención o terminar su trabajo", dice Manos.

Aun así, las malas calificaciones no siempre son un signo revelador. "A las niñas a veces les va bien en la escuela, especialmente si son muy brillantes o trabajan duro",

dice Quinn. "Ellos lo compensan". Los padres pueden no darse cuenta de que hay un problema, pero las chicas reconocen que necesitan mucha más ayuda que nadie, y se dan cuenta de que son diferentes”.

Si las tareas escolares u otras tareas le parecen más difíciles a su hija que a otros niños, si se queda hasta tarde haciendo la tarea, si solo puede estudiar cuando las condiciones son "así", si teme ir a la escuela, esas son señales de que puede estar pasando algo, dice Quinn.

Aunque es más probable que se pasen por alto los síntomas del TDAH de las niñas que los niños, no significa que el trastorno los afecte menos. Los estudios han demostrado que las niñas con TDAH tienen más dificultades que los niños de alguna manera. Es más probable que tengan ansiedad y depresión, así como una baja autoestima. (Polaino - Lorente, 1993).

### **El tratamiento del TDAH.**

Este estudio examina las tendencias demográficas en el uso de medicamentos para tratar el TDAH en poblaciones adultas y pediátricas. Método: Utilizando datos de reclamos de farmacia para una gran población de estadounidenses con seguro comercial, el estudio mide la prevalencia del tratamiento para el TDAH y el uso de drogas entre 2000 y 2005. Resultados: En 2005, el 4.4% de los niños (de 0 a 19 años) y el 0.8% de los adultos (de 20 años en adelante) usaron medicamentos para el TDAH. Las tasas de tratamiento fueron más altas en niños (6.1%) que en niñas (2.6%), pero las tasas para hombres y mujeres fueron aproximadamente iguales (0.8%). Durante el período del estudio, la prevalencia del tratamiento aumentó rápidamente (11.8% por año) para la población en general. Las tasas de tratamiento crecieron más rápidamente para los adultos que para los niños, más rápidamente

para las mujeres que para los hombres, y más rápidamente para las niñas que para los niños. Conclusión: La identificación mejorada del TDAH en pacientes adultos y mujeres ha contribuido al rápido crecimiento del uso de medicamentos para el TDAH (Castle, 2007)

Dado que el trastorno por déficit de atención / hiperactividad (TDAH) generalmente se diagnostica en niños, la evidencia de los estudios de tratamientos farmacológicos para niños con TDAH se usa para informar recomendaciones de tratamiento farmacológico para adultos. Un gran porcentaje de niños diagnosticados con TDAH tienen síntomas que persisten en casi toda la etapa de la niñez hasta la edad mayor. La evidencia muestra que los tratamientos farmacológicos mejoran los resultados funcionales en niños con TDAH, y los estudios que utilizan tratamientos farmacológicos similares muestran resultados positivos en adultos con TDAH. Este artículo revisa el uso de metilfenidato de acción prolongada, sales mixtas de amfetamina, desipramina, inhibidores de la monoaminoxidasa, bupropión y atomoxetina en estudios con niños, adolescentes y adultos con TDAH. (Spencer, 2004)

### **2.3. Marco Conceptual**

#### **Enfoque**

Investigaciones anteriores han generado un apoyo mixto entre los científicos sociales para la utilidad de las normas sociales en la contabilidad del comportamiento humano. Sostenemos que las normas tienen un impacto sustancial en la acción humana; sin embargo, el impacto solo puede reconocerse adecuadamente cuando los investigadores (a) separan 2 tipos de normas que a veces actúan de forma antagónica en una situación: normas precautorias (lo que la

mayoría aprueba o desaprueba) y normas descriptivas (lo que la mayoría hace) y (b) centrar la atención de SS principalmente en el tipo de norma que se estudia. en 5 escenarios naturales, centrar a SS en las normas descriptivas o en las normas precautorias con respecto a tirar basura causó que las decisiones de tirar basura de los SS cambiaran solo de acuerdo con los dictados del tipo de norma entonces más sobresaliente (Cialdini, 1990)

### **Lúdico**

El aprendizaje lúdico puede sonar frívolo, especialmente para aquellos que trabajan en entornos escolares donde muchos niños ingresan al jardín de infantes detrás de sus compañeros de la misma edad. Pero los psicólogos del desarrollo tienen demostrado que, para los niños pequeños, el juego es aprendizaje El Juego permite a los niños participar en interacciones prolongadas que construyen lenguaje oral, imaginación, pensamiento crítico y social habilidades. La evidencia reciente sugiere que, al menos para algunas habilidades, jugar el aprendizaje es más efectivo para producir el aprendizaje del estudiante que la directa instrucción (Fisher et al., 2013; Weisberg, Hirsh-Pasek, y Golinkoff, 2013).

A medida que las escuelas implementan el Common Core, ha habido muchas críticas públicas sobre cómo las nuevas presiones académicas están suplantando una un plan de estudios más apropiado para el desarrollo en kindergarten. Temprano los educadores de la niñez han expresado su alarma de que los nuevos estándares llevar a un mayor énfasis en las formas didácticas de alfabetización y matemáticas instrucción a expensas del aprendizaje práctico y lúdico (Alianza ara Infancia, 2006)



## **Pedagogía**

Este estudio de un solo caso se centra en el conocimiento de contenidos pedagógicos. Las preguntas de investigación abordan el patrón y el desarrollo de PCK para la enseñanza de ESL. Con base en datos de observación en el aula, entrevistas y revisión de documentos, el estudio encuentra que las políticas y la cultura son partes predominantes en la formación docente de ESL, el período temprano contribuye de manera más constructiva a la formación de PCK y el conocimiento pedagógico desempeña un papel más activo en la enseñanza de ESL. El estudio sugiere que la formación de docentes de ESL debería proporcionar conocimientos pedagógicos de ESL estandarizados y fáciles de aprender. (Liu, 2013)

## **Educación**

La formación la pensamos como la operación de educar, en tanto que la educación el hecho formativo. Aunque son términos disparejos, se complementan. Como plantea Lemus (1969), sin la formación no habría pedagogía, pero sin educación no tendría carácter científico, viéndola como intencional y sistemática. (pág. 34).

## **Enseñanza**

La parte fundamental de la educación es la comunicación en medida que manifiesta a un causa organizado, donde conduce a una intercambio de conocimientos mensajes entre docentes y estudiantes, entonces se entiende por la instrucción las prácticas que adopta la academia para desempeñar con su compromiso de proyectar y ejecutar el conocimiento de los niños, y aclara, “enseñanza no equivale meramente a instrucción, sino a la promoción sistemática del enseñanza mediante varios medios (Zavala,1999)

## **Aprendizaje**

El aprendizaje implica mucho más que pensar: involucra a toda la personalidad: sentidos, sentimientos, intuición, creencias, valores y voluntad. Si no tenemos la voluntad de aprender, no aprenderemos y, si lo hemos aprendido, en realidad estamos cambiados de alguna manera. Si el aprendizaje no hace ninguna diferencia, puede tener muy poco significado más allá de ser ideas aleatorias que flotan a través de nuestra conciencia.

El aprendizaje necesita satisfacer algunas necesidades personales y reconocer e identificar tales necesidades nos permite evaluar si el aprendizaje ha valido la pena y ha tenido éxito. (Bandura, 1982).

## **Desarrollo cognitivo**

(J. H, 1992) Resume lo que los evolucionistas han llegado a creer sobre el progreso epistemológico humanitario posteriormente de más de una época de investigaciones. Las próximas argumentos rápidamente considerados incluyen al niño como intelectual constructivo; invención de nuevos métodos de indagación; el problema de diagnóstico; cambios recientes en las evaluaciones de la competitividad de los niños; la cuestión de las etapas generales frente a los desarrollos determinados del dominio; los efectos de la experiencia; dominios naturales y restricciones; desarrollo cognitivo como desarrollo teórico; sincronismos, secuencias y cambios cualitativos; mecanismos de desarrollo; influencias socioculturales; diferencias individuales; aplicaciones prácticas; y sugerencias sobre lo que se desarrolla. Este concepto concluye con algunos supuestos sobre las direcciones futuras para el campo.

## **El déficit de atención con hiperactividad (TDAH)**

Los enfoques para el diagnóstico y tratamiento del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) están experimentando un cambio importante como resultado de la información de los estudios sobre la genética del TDAH y el uso de nuevas tecnologías de neuroimagen. Además, la farmacogenómica, aunque aún está en pañales, proporcionará una base para estrategias de tratamiento mucho más sofisticadas para el TDAH, particularmente una vez que haya más información disponible sobre la genética del TDAH. Incluso en este momento, hay información pertinente disponible que, aunque no está lista para su aplicación en entornos clínicos, proporciona una perspectiva más amplia para el clínico. En términos de etiología, el TDAH es un trastorno neuropsiquiátrico. Existe una base genética en aproximadamente el 80% de los casos, que involucra una cantidad de genes diferentes, y en aproximadamente el 20% de los casos, El TDAH es el resultado de un insulto adquirido al cerebro. Algunas personas probablemente tengan formas genéticas y adquiridas. Aunque la medicación funciona bien en muchos casos de TDAH, el tratamiento óptimo del TDAH requiere un tratamiento médico y conductual integrado. Las personas más cercanas optan a tener una responsabilidad muy crucial en el manejo de niños con TDAH. (Voeller, 2004)

## **CAPITULO III**

### **MÉTODO**

A continuación, se exponen los materiales, métodos y procedimientos que se utilizarán en la investigación. Se enuncia el diseño metodológico, el universo de estudio, y el proceso de selección de la muestra y análisis de sus características. Se exponen los procedimientos empleados para la recogida de la información y su análisis, las variables del estudio con su operacionalización y los instrumentos utilizados.

#### **3.1. Tipo de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación.**

El siguiente trabajo se ha orientado a una gran investigación de los niños con el problema que hoy en día está siendo muy común en la sociedad, la cual los conlleva a cometer muchas decisiones en futuro, este problema puede ser solucionado con aportes y con la ayuda de los padres de familia y las personas que están a su alrededor, por tanto buscamos con este tipo de investigaciones al desarrollo lúdico con los niños menores en esta localidad, ya que se plantea la aplicación del Enfoque lúdico computarizado en el Desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de

Niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017, con la finalidad de medir su influencia, es decir el cambio de comportamiento a través de los indicadores de la variable dependiente.

### **3.1.2. Nivel de investigación.**

Para emprender el problema de estudio se proponen el nivel descriptivo y explicativo, por cuanto se describirá y explicará el comportamiento de los elementos que forman parte del desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH, observando el paulatino cambio en sus niveles de aprendizaje.

## **3.2. Diseño y Método de Investigación**

### **3.2.1. Diseño de la Investigación.**

La investigación se realizará según el diseño cuasi Experimental, por cuanto las variables que se van a estudiar se observarán a través del comportamiento de sus indicadores en dos grupos de análisis, los mismos que harán de control y de experimental respectivamente.

### **3.2.2. Método de Investigación.**

Al respecto, “El método de investigación que se empleará es el método científico, el cual es la estrategia que se sigue para descubrir o determinar las propiedades del objeto de estudio” (Núñez , 2007, pág. 7).

Asimismo, “El método científico opera con conceptos, definiciones, hipótesis variables e indicadores, que son los elementos básicos que proporcionan los recursos e instrumentos intelectuales con los que se ha de trabajar para construir el sistema teórico de la ciencia” (Núñez , 2007, pág. 130).

Es así que, “El método aprobado, protocolizado a través de una norma de la Contraloría General de la República del Perú, es la Auditoría de Desempeño, cuyos formatos de recojo de datos está probado, validado” (Núñez , 2007, pág. 130).

### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población.**

Niños con TDAH de 3 años de las secciones A y B de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas en el año 2017.

#### **3.3.2. Muestra.**

El tipo de muestreo es no probabilístico, es decir un muestre selectivo o intencional ya que se tomará niños con TDAH de 3 años de las secciones A de la I. E. I. 277-14d e Andahuaylas para formar el grupo experimental.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnicas.**

Las técnicas que utilizarse en el trabajo de investigación se detallan a continuación:

##### **a) Técnica de análisis de documentos bibliográficos.**

La Siguiete práctica nos permite a conseguir la información de los textos relacionados a nuestro tema.

##### **b) Técnica de la encuesta.**

Con esta técnica se recolectará información que ayudará a efectuar la presente investigación, el mismo que se realizará a través de formatos de observación que la maestra administrará a lo largo del proceso.

#### **Instrumentos.**

Los Instrumentos que se utilizarán para la recolección de datos serán:

**a) Formatos de Observación.**

Lo que debemos saber es Observar y tomar anotes todo lo que nos imaginemos la cual nos permitirá interpretar y las razones por las cuales la observación no faculta.

El investigador debe entretenerse en áreas Psicológicas, antropológicas, sociológicas y comunicaciones educativas entre otras similares. Por tanto cada día

“El investigador decide lo más conveniente era observar muchos más datos siempre con una perspectiva muy ágil a nuevas unidades y Temáticas” ( Hernández, Fernández, & Baptista, 2004, pág. 441)

**3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

- Técnicas de procesamiento de datos.
- Clasificación de la información.
- Tabulación de datos.
- Técnica de Análisis de datos: Para efectuar el análisis de la información que se obtendrá se utilizará la estadística.

## CAPITULO IV

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Presentación de resultados por variables

##### Variable Independiente

Enfoque lúdico computarizado, cuyos indicadores fueron recogidos a través de las dimensiones conceptual, procedimental y actitudinal del desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad) del nivel de educación inicial de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

##### 4.1.1. Presentación de información

A continuación, se muestran

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES
Desarrollo cognitivo de niños con TDAH	Conceptual	A. Logro progresivo B. En proceso C. En inicio
	Procedimental	A. Logro progresivo B. En proceso C. En inicio
	Actitudinal	A. Logro progresivo B. En proceso C. En inicio



<b>PRUEBAS DE NIVEL DE APRENDIZAJE EN NIÑOS CON TDAH CONCEPTUAL</b>				
<b>N</b>		<b>A= 1</b>	<b>B= 2</b>	<b>C= 3</b>
<b>1</b>	Reconoce y nombra los colores.			
<b>2</b>	Reconoce y nombra los números del 1 a 10.			
<b>3</b>	Reconoce y nombra las figuras geométricas.			

Los indicadores del desarrollo cognitivo en niños con TDAH conceptual están plasmado en calificaciones obtenidas mediante una prueba de un juego educativo computarizado en donde los niños deben identificar los colores, números, nombrarlos, e identificar las figuras según los colores. La calificación fue en A=1, B=2, y C=3. Donde A= logro previsto; B= en proceso; y C= en inicio.

Los indicadores del desarrollo cognitivo en niños con TDAH procedimental están plasmado en calificaciones obtenidas mediante una prueba de un juego educativo computarizado en donde los niños completaban la secuencia siguiendo un patrón, trazaban figuras y ordenaban los números. La calificación fue en A=1, B=2, y C=3.

Donde A= logro previsto; B= en proceso; y C= en inicio.

<b>PRUEBAS DE NIVEL DE APRENDIZAJE EN NIÑOS CON TDAH PROCEDIMENTAL</b>				
<b>N</b>		<b>A= 1</b>	<b>B= 2</b>	<b>C= 3</b>
<b>1</b>	Identifica y une imágenes iguales en el software.			
<b>2</b>	Completa la secuencia de la imagen siguiendo un patrón.			
<b>3</b>	Agrupar formas geométricas en base a tres atributos: figura, color, y tamaño.			

Los indicadores del desarrollo cognitivo en niños con TDAH actitudinal, están plasmado en calificaciones obtenidas mediante una prueba de un juego educativo computarizado en donde los niños debían relacionar las vocales, relacionar los

colores con las figuras, y relacionar las formas con su silueta. La calificación fue en A=1, B=2, y C=3. Donde A= logro previsto; B= en proceso; y C= en inicio.

#### A. INDICADORES DE NIVEL CONCEPTUAL.

PRUEBAS DE NIVEL DE APRENDIZAJE EN NIÑOS CON TDAH ACTITUDINAL				
N		A= 1	B= 2	C= 3
1	El alumno Compara las imágenes y encuentra las 05 diferencias en ella.			
2	Identifica y clasifica las figuras geométricas según los colores.			
3	Resuelve adecuadamente tres laberintos de distinta dificultad.			

El índice apropiado para evaluar el comportamiento del indicador de nivel conceptual, que va de 1= logro previsto; 2= en proceso; 3= en inicio. Prueba realizada sin influencia. (GRUPO CONTROL).

**Tabla 3**

*Indicadores de nivel conceptual grupo control.*

Conceptual					
N	Reconoce nombra colores.	y los	Reconoce y nombra los números del 1 al 10.	Reconoce y nombra las figuras geométricas.	PROM
1	3		3	3	3.00
2	3		3	2	2.67
3	2		2	2	2.00
4	3		3	3	3.00
5	2		2	2	2.00
6	2		3	3	2.67
7	2		3	3	2.67
8	2		2	2	2.00
9	2		1	1	1.33
10	3		3	3	3.00
11	3		3	3	3.00
12	3		2	3	2.67
13	3		3	3	3.00
14	3		3	3	3.00
15	3		3	3	3.00
16	3		3	3	3.00
17	2		2	2	2.00
18	2		2	2	2.00

19	2	2	2	2.00
20	3	3	3	3.00
21	3	3	3	3.00
22	3	3	3	3.00
23	3	3	3	3.00
24	2	2	3	2.33
25	2	3	2	2.33
26	2	2	2	2.00
27	2	2	2	2.00
28	3	2	3	2.67

**Fuente:** Elaboración Propia

El índice apropiado para evaluar el comportamiento del indicador de nivel conceptual, que va de 1= logro previsto; 2= en proceso; 3= en inicio. Prueba realizada sin influencia. (GRUPO EXPERIMENTAL).

**Tabla 4**

*Indicadores de nivel conceptual grupo experimental.*

<b>Conceptual</b>				
N	Reconoce y nombra los colores.	Reconoce y nombra los números del 1 al 10.	Reconoce y nombra las figuras geométricas.	PROM
1	1	1	1	1.00
2	1	1	1	1.00
3	1	1	1	1.00
4	1	2	2	1.67
5	1	1	1	1.00
6	1	1	2	1.33
7	1	2	2	1.67
8	1	1	1	1.00
9	1	1	1	1.00
10	2	2	2	2.00
11	1	1	1	1.00
12	2	1	2	1.67
13	2	2	2	2.00
14	1	2	2	1.67
15	2	2	2	2.00
16	1	1	1	1.00
17	1	1	1	1.00
18	1	1	1	1.00
19	1	1	1	1.00
20	2	2	2	2.00
21	2	1	2	1.67
22	2	1	1	1.33
23	2	2	1	1.67
24	1	1	3	1.67
25	1	2	1	1.33
26	1	1	1	1.00
27	1	1	1	1.00
28	1	1	1	1.00

**Fuente:** Elaboración Propia

## B. INDICADORES DE NIVEL PROCEDIMENTAL

El índice apropiado para evaluar el comportamiento del indicador de nivel procedimental, que va de 1= logro previsto; 2= en proceso; 3= en inicio. Prueba realizada sin influencia. (GRUPO CONTROL).

**Tabla 5**

*Indicadores de nivel procedimental grupo control.*

<b>Procedimental</b>					
<b>N</b>	<b>Identifica y une imágenes iguales en el software.</b>	<b>Completa la secuencia de la imagen siguiendo un patrón.</b>	<b>Agrupar formas geométricas en base a tres atributos: figura, color, y tamaño.</b>	<b>formas</b>	<b>PROM</b>
1	3	3	3	3	3.00
2	2	3	3	3	2.67
3	2	2	2	2	2.00
4	3	3	3	3	3.00
5	2	2	2	2	2.00
6	3	3	3	3	3.00
7	3	3	3	3	3.00
8	2	2	2	2	2.00
9	2	2	1	1	1.67
10	3	3	3	3	3.00
11	3	3	3	3	3.00
12	2	2	2	2	2.00
13	3	3	3	3	3.00
14	3	3	3	3	3.00
15	3	3	3	3	3.00
16	3	3	3	3	3.00
17	2	2	3	3	2.33
18	2	2	2	2	2.00
19	2	2	2	2	2.00
20	3	3	3	3	3.00
21	3	3	3	3	3.00
22	3	3	3	3	3.00
23	3	3	3	3	3.00
24	2	2	3	3	2.33
25	2	3	2	2	2.33
26	2	2	2	2	2.00
27	2	2	2	2	2.00
28	3	2	3	3	2.67

**Fuente:** Elaboración Propia

El índice apropiado para evaluar el comportamiento del indicador de nivel procedimental, que va de 1= logro previsto; 2= en proceso; 3= en inicio. Prueba realizada sin influencia. (GRUPO EXPERIMENTAL).

**Tabla 6***Indicadores de nivel conceptual grupo experimental.*

<b>Procedimental</b>				
<b>N</b>	<b>Identifica y une imágenes iguales en el software.</b>	<b>Completa la secuencia de la imagen siguiendo un patrón.</b>	<b>Agrupar formas geométricas en base a tres atributos: figura, color, y tamaño.</b>	<b>PROM</b>
1	2	2	2	2.00
2	1	2	2	1.67
3	1	1	1	1.00
4	2	2	2	2.00
5	1	1	1	1.00
6	2	1	2	1.67
7	2	2	2	2.00
8	1	1	1	1.00
9	1	1	1	1.00
10	2	2	2	2.00
11	1	1	1	1.00
12	1	1	1	1.00
13	2	2	2	2.00
14	2	1	2	1.67
15	2	2	2	2.00
16	1	1	1	1.00
17	1	1	2	1.33
18	1	1	1	1.00
19	1	1	1	1.00
20	2	2	2	2.00
21	2	2	2	2.00
22	2	2	2	2.00
23	2	2	2	2.00
24	1	1	2	1.33
25	1	2	1	1.33
26	1	1	1	1.00
27	1	1	1	1.00
28	1	1	1	1.00

**Fuente:** Elaboración Propia**C. INDICADORES DE NIVEL ACTITUDINAL**

El índice apropiado para evaluar el comportamiento del indicador de nivel actitudinal, que va de 1= logro previsto; 2= en proceso; 3= en inicio. Prueba realizada sin influencia. (GRUPO CONTROL).

**Tabla 7***Indicadores de nivel actitudinal grupo control.*

<b>Actitudinal</b>				
N	El alumno compara las imágenes y encuentra las 05 diferencias en ella.	Identifica y clasifica las figuras geométricas según los colores	Resuelve adecuadamente tres laberintos de distinta dificultad	PROM
1	3	3	3	3.00
2	2	2	2	2.00
3	2	2	2	2.00
4	3	3	3	3.00
5	2	2	2	2.00
6	3	3	3	3.00
7	3	3	3	3.00
8	2	2	2	2.00
9	2	2	3	2.33
10	3	3	3	3.00
11	3	3	3	3.00
12	2	3	3	2.67
13	3	3	3	3.00
14	3	3	3	3.00
15	3	3	3	3.00
16	3	3	3	3.00
17	2	2	3	2.33
18	2	2	2	2.00
19	2	2	2	2.00
20	3	3	3	3.00
21	3	3	3	3.00
22	3	3	3	3.00
23	3	3	3	3.00
24	2	3	3	2.67
25	2	2	3	2.33
26	2	2	2	2.00
27	2	2	2	2.00
28	3	3	3	3.00

**Fuente:** Elaboración Propia

El índice apropiado para evaluar el comportamiento del indicador de nivel actitudinal, que va de 1= logro previsto; 2= en proceso; 3= en inicio. Prueba realizada sin influencia. (GRUPO EXPERIMENTAL).

**Tabla 8***Indicadores de nivel actitudinal grupo experimental*

<b>Actitudinal</b>				
<b>N</b>	<b>El alumno compara las imágenes y encuentra las 05 diferencias en ella.</b>	<b>Identifica y clasifica las figuras geométricas según los colores</b>	<b>Resuelve adecuadamente tres laberintos de distinta dificultad</b>	<b>PROM</b>
1	2	2	2	2.00
2	1	1	1	1.00
3	1	1	1	1.00
4	2	2	2	2.00
5	1	1	1	1.00
6	2	1	2	1.67
7	2	2	2	2.00
8	1	1	1	1.00
9	1	1	2	1.33
10	2	2	2	2.00
11	1	1	2	1.33
12	1	2	2	1.67
13	2	2	2	2.00
14	2	1	1	1.33
15	2	2	2	2.00
16	1	1	1	1.00
17	1	1	2	1.33
18	1	1	1	1.00
19	1	1	1	1.00
20	2	2	2	2.00
21	2	2	2	2.00
22	2	2	2	2.00
23	2	2	2	2.00
24	1	2	2	1.67
25	1	1	2	1.33
26	1	1	1	1.00
27	1	1	1	1.00
28	1	1	1	1.00

**Fuente:** Elaboración Propia

#### **4.1.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

##### **Resumen de resultados para el Grupo Control y el Grupo Experimental.**

Resumen de resultados del grupo control y el grupo experimental para la dimensión enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH del nivel de educación inicial para el indicador de aprendizaje conceptual.

**Tabla 9***Resumen de resultados de grupos para nivel conceptual.*

N	NIVEL CONCEPTUAL		
	CRECIMIENTO DE GRUPOS		
	VARIACIÓN CONTROL	VARIACIÓN EXPERIMENTAL	RESTA
1	2	1	2
2	3	1	2
3	3	1	3
4	2	1.67	2
5	3	1	3
6	2	1.33	2
7	2	1.67	2
8	3	1	3
9	3	1	3
10	2	2	2
11	3	1	3
12	3	1.67	3
13	2	2	2
14	3	1.67	2
15	2	2	2
16	3	1	3
17	3	1	2
18	3	1	3
19	3	1	3
20	2	2	2
21	3	1.67	2
22	2	1.33	2
23	2	1.67	2
24	3	1	2
25	3	1	3
26	3	1	3
27	3	1.67	3
28	3	1	3

**Fuente:** Elaboración Propia

Resumen de resultados del grupo control y el grupo experimental para la dimensión enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH del nivel de educación inicial para el indicador de aprendizaje procedimental.



**Tabla 10***Resumen de resultados de grupos para nivel procedimental.*

<b>NIVEL PROCEDIMENTAL</b>			
<b>N</b>	<b>CRECIMIENTO DE GRUPOS</b>		
	<b>VARIACIÓN CONTROL</b>	<b>VARIACIÓN EXPERIMENTAL</b>	<b>RESTA</b>
<b>1</b>	1.00	2.33	1.33
<b>2</b>	1.33	2.33	1.00
<b>3</b>	2.00	3.00	1.00
<b>4</b>	1.00	2.00	1.00
<b>5</b>	2.00	3.00	1.00
<b>6</b>	1.00	2.33	1.33
<b>7</b>	1.00	2.00	1.00
<b>8</b>	2.00	3.00	1.00
<b>9</b>	1.67	3.00	1.33
<b>10</b>	1.00	2.00	1.00
<b>11</b>	1.00	3.00	2.00
<b>12</b>	2.00	3.00	1.00
<b>13</b>	1.00	2.00	1.00
<b>14</b>	1.00	2.67	1.67
<b>15</b>	1.00	2.00	1.00
<b>16</b>	1.00	3.00	2.00
<b>17</b>	1.67	2.67	1.00
<b>18</b>	2.00	3.00	1.00
<b>19</b>	2.00	3.00	1.00
<b>20</b>	1.00	2.00	1.00
<b>21</b>	1.00	2.33	1.33
<b>22</b>	1.00	2.33	1.33
<b>23</b>	1.00	2.00	1.00
<b>24</b>	1.67	2.67	1.00
<b>25</b>	1.67	2.67	1.00
<b>26</b>	2.00	3.00	1.00
<b>27</b>	2.00	3.00	1.00
<b>28</b>	1.33	3.00	1.67

**Fuente:** Elaboración Propia

Resumen de resultados del grupo control y el grupo experimental para la dimensión enfoque lúdico computarizado en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH del nivel de educación inicial para el indicador de aprendizaje actitudinal.

**Tabla 11***Resumen de resultados de grupos para nivel actitudinal.*

<b>NIVEL ACTITUDINAL</b>			
<b>N</b>	<b>CRECIMIENTO DE GRUPOS</b>		
	<b>VARIACIÓN CONTROL</b>	<b>VARIACIÓN EXPERIMENTAL</b>	<b>RESTA</b>
<b>1</b>	1.00	2.67	1.67
<b>2</b>	2.00	3.00	1.00
<b>3</b>	2.00	3.00	1.00
<b>4</b>	1.00	2.00	1.00
<b>5</b>	2.00	3.00	1.00
<b>6</b>	1.00	2.33	1.33
<b>7</b>	1.00	2.00	1.00
<b>8</b>	2.00	3.00	1.00
<b>9</b>	1.67	2.67	1.00
<b>10</b>	1.00	2.00	1.00
<b>11</b>	1.00	2.67	1.67
<b>12</b>	1.33	2.33	1.00
<b>13</b>	1.00	2.00	1.00
<b>14</b>	1.00	2.67	1.67
<b>15</b>	1.00	2.00	1.00
<b>16</b>	1.00	3.00	2.00
<b>17</b>	1.67	2.67	1.00
<b>18</b>	2.00	3.00	1.00
<b>19</b>	2.00	3.00	1.00
<b>20</b>	1.00	2.00	1.00
<b>21</b>	1.00	2.00	1.00
<b>22</b>	1.00	2.33	1.33
<b>23</b>	1.00	2.33	1.33
<b>24</b>	1.33	2.33	1.00
<b>25</b>	1.67	2.67	1.00
<b>26</b>	2.00	3.00	1.00
<b>27</b>	2.00	3.00	1.00
<b>28</b>	1.00	3.00	2.00

**Fuente:** Elaboración Propia

#### **4.1.4. COMPARACIÓN DE LA VARIACIÓN DEL CRECIMIENTO EN RENDIMIENTO DE LOS GRUPOS**

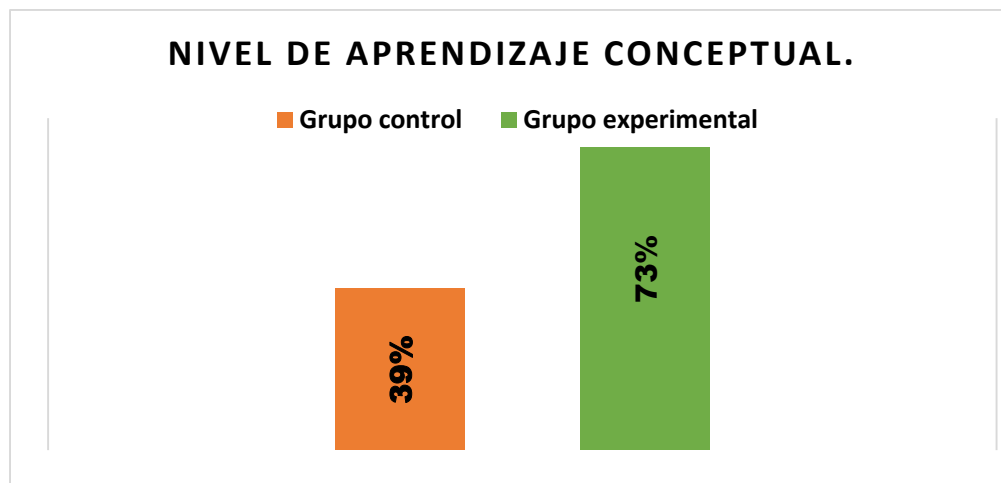
**Para el indicador de nivel de aprendizaje conceptual**

**Tabla 12**

*Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel conceptual.*

<b>NIVEL DE APRENDIZAJE CONCEPTUAL</b>			
<b>N</b>	<b>CRECIMIENTO DE GRUPOS</b>		
	<b>VARIACIÓN CONTROL</b>	<b>VARIACIÓN EXPERIMENTAL</b>	
<b>1</b>	1%	2%	
<b>2</b>	1%	3%	
<b>3</b>	2%	3%	
<b>4</b>	1%	2%	
<b>5</b>	2%	3%	
<b>6</b>	1%	3%	
<b>7</b>	1%	2%	
<b>8</b>	2%	3%	
<b>9</b>	1%	3%	
<b>10</b>	1%	2%	
<b>11</b>	1%	3%	
<b>12</b>	1%	2%	
<b>13</b>	1%	2%	
<b>14</b>	1%	3%	
<b>15</b>	1%	2%	
<b>16</b>	1%	3%	
<b>17</b>	2%	3%	
<b>18</b>	2%	3%	
<b>19</b>	2%	3%	
<b>20</b>	1%	2%	
<b>21</b>	1%	2%	
<b>22</b>	1%	2%	
<b>23</b>	1%	2%	
<b>24</b>	2%	3%	
<b>25</b>	2%	3%	
<b>26</b>	2%	3%	
<b>27</b>	2%	3%	
<b>28</b>	1%	3%	
<b>Promedio de crecimiento</b>	<b>39%</b>	<b>73%</b>	

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 1:** Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel conceptual.

**Fuente:** Tabla 12

El cuadro muestra la evolución natural del grupo control en un 39%, y el crecimiento del grupo experimental con el estímulo aplicando la técnica emocional el enfoque lúdico computarizado en el nivel de aprendizaje conceptual en los niños con TDAH es de 73%. Se experimentó un crecimiento en el rendimiento del 34% en promedio.

**Para el indicador de nivel de aprendizaje procedimental**

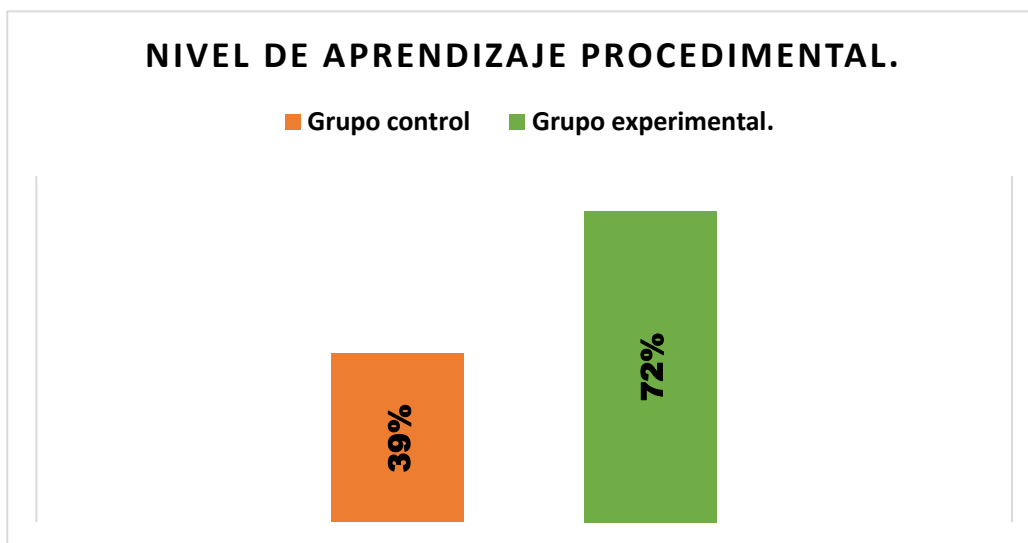
**Tabla 13**

*Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel procedimental.*

NIVEL DE APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL		
N	CRECIMIENTO DE GRUPOS	
	VARIACIÓN CONTROL	VARIACIÓN EXPERIMENTAL
1	1%	2%
2	1%	2%
3	2%	3%
4	1%	2%
5	2%	3%
6	1%	2%
7	1%	2%
8	2%	3%
9	2%	3%

10	1%	2%
11	1%	3%
12	2%	3%
13	1%	2%
14	1%	3%
15	1%	2%
16	1%	3%
17	2%	3%
18	2%	3%
19	2%	3%
20	1%	2%
21	1%	2%
22	1%	2%
23	1%	2%
24	2%	3%
25	2%	3%
26	2%	3%
27	2%	3%
28	1%	3%
<b>Promedio de crecimiento</b>	<b>39%</b>	<b>72%</b>

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 2:** Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel procedimental.

**Fuente:** Tabla 13

El cuadro muestra la evolución natural del grupo control en un 39%, y el crecimiento del grupo experimental con el estímulo aplicando el enfoque lúdico

computarizado en el nivel de aprendizaje procedimental en los niños con TDAH es de 72%. Se experimentó un crecimiento en el rendimiento del 33% en promedio

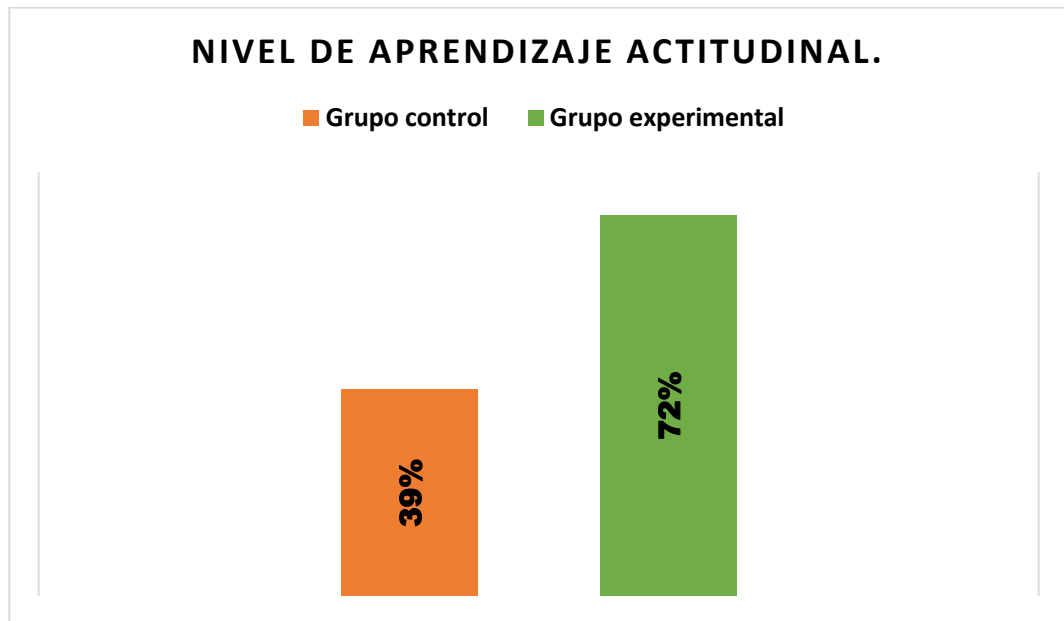
**Para el indicador de nivel actitudinal.**

**Tabla 14**

*Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel actitudinal.*

N	NIVEL ACTITUDINAL	
	CRECIMIENTO DE GRUPOS	
	VARIACIÓN CONTROL	VARIACIÓN EXPERIMENTAL
1	1%	3%
2	2%	3%
3	2%	3%
4	1%	2%
5	2%	3%
6	1%	2%
7	1%	2%
8	2%	3%
9	2%	3%
10	1%	2%
11	1%	3%
12	1%	2%
13	1%	2%
14	1%	3%
15	1%	2%
16	1%	3%
17	2%	3%
18	2%	3%
19	2%	3%
20	1%	2%
21	1%	2%
22	1%	2%
23	1%	2%
24	1%	2%
25	2%	3%
26	2%	3%
27	2%	3%
28	1%	3%
<b>Promedio de crecimiento</b>	<b>39%</b>	<b>72%</b>

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 3:** Comparación de la variación del crecimiento en rendimiento de los grupos para nivel actitudinal.

El cuadro muestra la evolución natural del grupo control en un 39%, y el crecimiento del grupo experimental con el estímulo aplicando el enfoque lúdico computarizado en el nivel de aprendizaje actitudinal en los niños con TDAH es de 72%. Se experimentó un crecimiento en el rendimiento del 33% en promedio.

#### **4.2. Contrastación de hipótesis**

H. Sanpieri 1991, conceptualmente, una hipótesis en el contexto de la estadística inferencial es una proposición respecto a uno o varios parámetros, y lo que el investigador hace a través de la prueba de hipótesis, es determinar si ésta es consistente con los datos obtenidos en la muestra, para ello, a continuación, se formula la hipótesis de investigación, la hipótesis nula y las correspondientes hipótesis estadísticas.

#### 4.2.1. Hipótesis de investigación

Se trata de demostrar que, la influencia Del enfoque lúdico computarizado (variable independiente) es significativa en el perfeccionamiento cognitivo de niños (variable dependiente) de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

En términos concretos, la hipótesis de investigación queda planteada en los siguientes términos.

**Hi =** El enfoque lúdico computarizado influiría de manera significativa en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

#### 4.2.1 Hipótesis nula

**Ho =** El enfoque lúdico computarizado **NO** influiría de manera significativa en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.

#### 4.2.2. Hipótesis estadística

**Hi:  $r_{XY} \neq 0$**

Existiría correlación ( $r$ ) entre la variable independiente ( $X$ ) (enfoque lúdico computarizado) y la variable dependiente ( $Y$ ) (desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.)

**Ho:  $r_{XY} = 0$**



No Existiría correlación (r) entre la variable independiente (X) (enfoque lúdico computarizado) y la variable dependiente (Y) (desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.)

#### 4.2.3. Prueba estadística paramétrica utilizada

Para compatibilizar el tipo de investigación y el diseño seleccionado, se ha utilizado como método de prueba estadística de la hipótesis, la denominada prueba de “t” de Student, que es una prueba estadística para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus valores promedio. Su fórmula es:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{N_1} + \frac{s_2^2}{N_2}}}$$

Dónde:

$X_1$  = Media del grupo experimental

$X_2$  = Media del grupo de control

$S_1^2$  = Desviación estándar del grupo experimental elevado al cuadrado

$S_2^2$  = Desviación estándar del grupo de control elevado al cuadrado

$N_1$  = Tamaño de la muestra del grupo experimental

$N_2$  = Tamaño de la muestra del grupo experimental

#### 4.2.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LAS DIMENSIONES E INDICADORES.

##### Para la hipótesis específica 1

<b>H1</b>	Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017
-----------	---

##### Hipótesis nula específica 1

<b>H1o</b>	Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado NO se mejoraría el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017
------------	--

<b>GRUPO</b>	<b>CONTROL</b>	<b>EXPERIMENTAL</b>
<b>Promedio</b>	1.4047	3
<b>Desviación estándar</b>	0.4289	0.4192
<b>Tamaño</b>	28	28
<b>Valor T=</b>	10.50	
<b>Nivel de Confianza</b>	95%	
<b>Significancia</b>	5%	
<b>Grados de libertad</b>	54	

Grados de libertad:

$$G1 = (N1+N2) - 2 \dots\dots\dots (28+28) - 2$$

$$G1 = 54$$

El valor t calculado bajo las características planteadas es de 10.50. Entonces para un nivel de confianza del 95%, una significancia de 5% y con 54 grados de libertad, se obtiene de la tabla t de Student para p de una sola cola. El valor t teórico de 2.005; en consecuencia, al ser mayor el valor calculado que el valor teórico se aprueba la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, es decir, el enfoque lúdico computarizado influye en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad) del nivel de educación inicial de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017. 34% (39% vs. 73%).

**Para la hipótesis específica 2**

<b>H2</b>	Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría el aprendizaje procedimental de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017
-----------	--

**Hipótesis nula específica 2**

<b>H2o</b>	Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado <b>NO</b> se mejoraría el aprendizaje procedimental de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017
------------	--

GRUPO	CONTROL	EXPERIMENTAL
<b>Promedio</b>	1.4047	2.5833
<b>Desviación estándar</b>	0.1146	0.4239
<b>Tamaño</b>	28	28
<b>Valor T=</b>	14,20	
<b>Nivel de Confianza</b>	95%	
<b>Significancia</b>	5%	
<b>Grados de libertad</b>	54	

**Grados de libertad:**

$$G1 = (N1+N2) -2 \dots\dots\dots (28+28) -2$$

$$G1 = 54$$

El valor t calculado bajo las características planteadas es de 14.20. Entonces para un nivel de confianza del 95%, una significancia de 5% y con 54 grados de libertad, se obtiene de la tabla t de Student para p de una sola cola. El valor t teórico de 2.005; en consecuencia, al ser mayor el valor calculado que el valor teórico se

aprueba la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, es decir, el enfoque lúdico computarizado influye en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad) del nivel de educación inicial de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017. 33% (39% vs. 72%).

**Para la hipótesis específica 3**

<b>H3</b>	Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría el aprendizaje actitudinal de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017
-----------	--

**Hipótesis nula específica 3**

<b>H3o</b>	Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado <b>NO</b> se mejoraría el aprendizaje actitudinal de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017
------------	--

GRUPO	CONTROL	EXPERIMENTAL
<b>Promedio</b>	1.3809	2.5595
<b>Desviación estándar</b>	0.1289	0.4062
<b>Tamaño</b>	28	28
<b>Valor T=</b>	14,63	
<b>Nivel de Confianza</b>	95%	
<b>Significancia</b>	5%	
<b>Grados de libertad</b>	54	

**Grados de libertad:**

$$G1 = (N1+N2) -2 \dots\dots\dots (28+28) -2$$

$$G1 = 54$$

El valor t calculado bajo las características planteadas es de 14.63. Entonces para un nivel de confianza del 95%, una significancia de 5% y con 54 grados de libertad, se obtiene de la tabla t de Student para p de una sola cola. El valor t teórico de 2.005; en consecuencia, al ser mayor el valor calculado que el valor teórico se aprueba la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, es decir, el enfoque lúdico computarizado influye en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad) del nivel de educación inicial de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017. 40% (32% vs. 72%).

#### **4.3. Discusión de resultados.**

Los alentadores resultados obtenidos deberían mejorar a un más en el tiempo, ya que con la aplicación de los juegos computarizados se apertura diferentes elementos que al colocarlos en práctica pueden llegar a traer mucha satisfacción en el nivel de aprendizaje en los niños con TDAH.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

Luego de haber comprobado (mediante la contratación de la hipótesis) el comportamiento del enfoque lúdico computarizado, es posible extraer las siguientes conclusiones como los principales hallazgos que se constituyen en pruebas de la consecución del objetivo planteado.

1. El enfoque lúdico computarizado influiría de manera significativa en el desarrollo cognitivo de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.
2. Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría a un 34% el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.
3. Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría a un 33% el aprendizaje conceptual de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017.
4. Con la aplicación del enfoque lúdico computarizado se mejoraría a un 33% el aprendizaje actitudinal de niños de 3 años con TDAH de la I. E. I. 277-14 de Andahuaylas 2017

## **5.2. Recomendaciones**

**PRIMERO:** La naturaleza del niño y su actividad tendencia es el juego, por lo que se recomienda orientar la construcción de conocimiento a partir de la actividad lúdica

**SEGUNDO:** el uso de los dispositivos móviles computarizados debe ser asistido y vigilado por los padres o profesores, con la finalidad de no distraer el enfoque en actividades que pueden sesgar la atención del niño

**TERCERO:** la visualización de los juegos en la actualidad es una actividad normal en los niños sin embargo no se debe descuidar la práctica de juegos de la naturaleza física motriz que permitan la socialización de los niños

## BIBLIOGRAFÍA

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación*. Lima: Univeridad de Lima.
- J. DuPaul , G., & L. Eckert , T. (2007). *Los Efectos de la Escuela Intervenciones para la atencion transtorno por deficit de Hieractividad*. West Highway: Psychiatry.
- J. H, F. (1992). Desarrollo cognitivo: pasado, presente y futuro. *Developmental psychology*.
- Ailwood, J. (2003). Gobernar la educación de la primera infancia a través del juego. *Contemporary Issues in Early Childhood*.
- Amen, D., Paldi, J., & Thisted, R. (1993). *Journal of American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. Madrid: Brain SPECT imaging.
- Bandura. (1982). *TEoria del aprendizaje* . Colombia: Ed. Colombia.
- Bethesda, M. (2004). Deficit de Atencion desorden de iperactividad. *Institutos nacinales de Salud*.
- Bianchi Zizzias, A. (2004). Pedagogia Ludica. *Una contribucion a la causa de los niños*, 30.
- Bowdon, J. (2015). primera victima del nucleo:Aprendizaje comun :Aprendizaje Ludico. *Phi Delta Kappan*.
- Caicedo Delgado, K., Oidor Mosquera, L. A., & Correa C, L. K. (2016). *ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR EL USO Y LA*.
- Castle, L. A. (2007). Tendencias en el tratamiento con medicamentos para el TDAH. *Revistas de Transtornos de Atencion* .



- Chauta Rozo, C. J. (2008). *Estrategias pedagógicas y didácticas para niños con TDAH entre 4 y 7 años*. Bogotá.
- Chuquirima Conza, M., & Ontaneda Abad, A. G. (2016). *Construcción de un recurso lúdico computarizado*. Loja: TESIS AEAC.
- Cialdini, R. B. (1990). na teoría de enfoque de la conducta normativa. *Asociación Americana de Psicología*.
- Echeverri, J., & Gomez, J. (2009). Lo ludico como componente de los pedagogico. 20.
- Elkind, D. (2009). Desarrollo cognitivo y emocional a travez del juego. *Greater Good*.
- Flavell, J. (1992). Desarrollo cognitivo: pasado, presente y futuro. *Psicología del desarrollo*.
- Flores, & Montenegro. (2002). “Factores de Riesgo biológicos asociados a niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad”, . Lima.
- Fuleda Bandera, P. (2003). *Ludica por el desarrollo humano* . Colombia: inder.
- Gozal, D., & Molfese, D. L. (2013). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: de los genes a los pacientes. *Totowa*.
- Hasse, C. (2008). Aprendizaje y transmicion en una cultura. *Universidad de Aarhus*.
- Jesica Gonzales, L. (2018). *MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO COMO ESTRATEGIA. BÁRBULA*.
- Jimenez, C. (2003). *Pedagogia de la creatividad y de ludica cooperativa*. Colombia: Editorial Magisterio.
- Khine, M. S. (2011). Enseñanza lúdica, juegos de aprendizaje. *Springer Science & Business Media*.

- Lemus, L. (1969). *Pedagogía: temas fundamentales*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Liu, S. (2013). un estudio de caso del docente de ESL. *Conocimiento de contenido pedagógico*.
- Loaiza, F. (1992). *el niño nasa: la socializacion*. Popayan: Virtual.
- Medina Ruiz. (2016). *Nivel de proceso psicomotor en niños de 2 a 3 años del centro de salud "amakella*. Peru.
- Mental, I. N. (2016). Trastorno de déficit de atención. *U.S. Department of Health and Human Services*.
- Miranda. (2012). *Herramienta cuantitativa de análisis de señales electroencefalografías para apoyar al diagnóstico del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad AH en niños*". Peru.
- Nery, A. (2016). Actividades lúdicas en la atención de salud para niños y adolescentes. *Scielo*.
- Núñez . (2007). *Como Elaborar el Proyecto de Investigación Científica* (1 ed.). Lima: Editorial Grapex Perú.
- Pauta Granda, A. N. (2014). *La formacion docente en la deteccion de temprana de los factoreres de riesgos en niños de 4 a 5 años, para la determinar la presencia del transtorno por défecit de atencion con hiperacctividad en edades posteriores en la ciudad de Machala*. Ecuador.
- Piaget. (1896). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Suiza: McLeod, S. A.
- Piaget, & Lorenzo. (1982). *Juegos y desarrollo*. Barcelona: Ed. Grijaldo.
- Polaino - Lorente, A. y. (1993). *¿Cómo vivir con un niño hiperactivo?* Madrid: Madrid: A.C.
- Predes. (2003). la actividad Ludica es una cultura de lo humano. *paredes Argentina*.

- Pyle, A. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Encyclopedia on Early Childhood Development*.
- Quiñones, & Velásquez. (2009). “*influencia de la musicoterapia en el desarrollo cognitivo en niños de cinco años de la I.E. 1582 MIS ANGELITOS de vista alegre del distrito de Víctor Larco de la Prov. De Trujillo*”. Trujillo.
- R. A, B., & K. R, M. (1998). Trastorno de hiperactividad con déficit de atención. *Guilford Press*.
- Raessens, J. (2016). Identidades lúdicas, o la Ludificación de la cultura. *Juegos y Cultura*.
- Rivera. (2015). *Entretimiento cognitivo auto institucional para Reducir el estilo Cognitivo Impulsivo en niños con el transtorno por deficit de Atencion con Hiperactividad*. santa maria: tomoson.
- Rosales, & Sulca. (2015). *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima(2015)*”. Lima.
- Sociedad Internacional de Mente. (2013). Donde curricular Los objetivos se encuentran con una pedagogía lúdica. *Mente Cerebro y Educacion*.
- Spencer, T. (2004). Tratamiento de TDAH a lo largo del ciclo de vida. *The Journal of clinical psychiatry*.
- Voeller, K. (2004). Attention-deficit hyperactivity disorder (ADHD). *ournal of child Neurology*.
- Walsh, G. S. (2011). Una Imagen Novedosa de la Pedagogia de los primeros años para las aulas de primaria. *Early Years*.
- Winnicott, D. (2009). *Realidad y juego*. Londres: GEDISA.

Zuñiga Benavides, G. (8 de noviembre de 1998). La pedagogia ludica: una opcion para comprender. *Funlibre-Colombia* , pág. 20.