

Neurodiversidad en movimiento: el juego como puente entre atención aprendizaje y TDAH

Neurodiversity in motion: play as a bridge between attention learning and TDAH

-Fecha de recepción: 30-06-2025 -Fecha de aceptación: 04-08-2025 -Fecha de publicación: 12-08-2025

Karolina Janeth Cando Brito¹

Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador
janeth.cando@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7412-7368>

Kely Dayana Quimbita Chicaiza²

Ministerio de Educación del Ecuador, Duran, Ecuador
kquimbita@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-0408-3873>

Mayra de Lourdes Chavez Garcia³

Ministerio de Educación del Ecuador, Riobamba, Ecuador
mayral.chavez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0003-4473-6300>

Thalia Mishelle Ibarra Marca⁴

Ministerio de Educación del Ecuador, Duran, Ecuador
thaliaibarra2610@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-4214-7775>

Myrian Jeaneth Samaniego Naranjo⁵

Ministerio de Educación del Ecuador, Riobamba, Ecuador
myrian.samaniego@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0008-9316-5037>

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el uso del juego para el aprendizaje de niños de 8 a 10 años diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) en la Unidad Educativa Riobamba. El estudio parte del reconocimiento de las dificultades que enfrentan estos estudiantes en entornos escolares tradicionales, donde las metodologías convencionales no suelen responder a sus necesidades específicas de atención, autorregulación y motivación. Se adopta un enfoque mixto y proyectivo, mediante el cual se recopila información cualitativa y cuantitativa a través de cuestionarios dirigidos a los docentes de educación física.

La fase descriptiva identifica el nivel de conocimiento docente sobre el TDAH; la fase analítica examina guías pedagógicas existentes; y la fase proyectiva culmina con la elaboración de una propuesta concreta. Los antecedentes nacionales e internacionales evidencian el potencial del juego para fortalecer habilidades cognitivas, socioemocionales y conductuales en niños con TDAH.

Palabras Claves: TDAH, Juego didáctico, Aprendizaje, Educación inclusiva, Guía pedagógica.

Abstract

The aim of this research was to design a teaching guide that incorporates play as a teaching resource for children aged 8 to 10 diagnosed with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) at the Riobamba Educational Unit. The study is based on the recognition of the difficulties these students face in traditional school settings, where conventional methodologies do not usually respond to their specific needs for attention, self-regulation, and motivation. A mixed and projective approach is adopted, through which qualitative and quantitative information is collected via questionnaires administered to physical education teachers. The descriptive phase identifies the level of teacher knowledge about ADHD; the analytical phase examines existing pedagogical guidelines; and the projective phase culminates in the development of a concrete proposal. National and international evidence shows the potential of play to strengthen cognitive, socio-emotional, and behavioral skills in children with ADHD. The proposed guide seeks to offer adapted playful strategies that promote meaningful, inclusive, and motivating learning. This proposal aims to serve as a practical tool for teachers, improving educational quality and contributing to the well-being and comprehensive development of children with ADHD in similar school contexts.

Keywords: TDAH, Educational game, Learning, Inclusive education, Pedagogical guide.

Introducción

El Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) es una condición neuropsiquiátrica que afecta significativamente la atención, la concentración y el comportamiento de un considerable número de niños en edad escolar (American Psychiatric Association, 2013). Los estudios han demostrado ampliamente que las personas diagnosticadas con TDAH en ocasiones afrontan desafíos extras dentro del campo educativo, sin tomar en cuenta que mantener la regulación y la atención son trascendentales en el comportamiento para el éxito académico.

Dentro de la Unidad Educativa Riobamba, como se plantea un reto fundamental, de una educación inclusiva y efectiva para los niños en un rango de edad de 8 a 10 años. Las personas que presentan rasgos de TDAH presentan problemas al mantener la atención, de la misma manera la impulsividad y la hiperactividad, en un amplio campo todo esto se evidencia en un bajo rendimiento académico, dificultando la adaptación social (López-Pinar et al., 2018).

Amplios estudios han evidenciado la importancia de tratar de una forma oportuna, ágil y efectiva las necesidades educativas de los niños diagnosticados con TDAH (DuPaul & Stoner, 2014). Es conocido el efecto valioso e imperecedero de las terapias farmacológicas y terapéuticas tradicionales, aun así, es evidente el creciente interés en la asociación de enfoques pedagógicos dinámicos y alternativos que se acoplen a cada una de las características particulares de esta población.

Los recursos lúdicos se han destacado y han marcado un antes y un después como un recurso didáctico competente y eficaz para tratar las carencias de aprendizaje de los niños con TDAH (Abedi et al., 2016). El juego dentro de su enfoque lúdico, motivador y relacionador, puede mejorar la atención, la concentración y la participación activa de los niños diagnosticados con TDAH. Ofreciendo un sinfín de oportunidades para el progreso de habilidades cognitivas y socioemocionales fundamentales dentro del campo académico y el bienestar general (Solanto et al., 2010).

Pese a los estudios realizados y a la demostración de los beneficios lúdicos, se evidencia la fisura dentro de la literatura al momento de implementar y diseñar estrategias lúdicas, específicas y efectivas que se acoplen a cada una de las necesidades de los niños con TDAH en el campo educativo. Es fundamental y crucial poner en claro cómo integrar de manera efectiva y eficaz estas prácticas de juego dentro del currículo escolar y de esta manera atestiguar el apoyo sostenible y consistente del juego (Raggi & Chronis, 2006).

Materiales y Métodos

La presente investigación es de enfoque mixto por cuanto plantea la incidencia que tiene o que genera el juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje, considerando datos cuantitativos se analizará el estado de resultado y sus indicadores, mientras que los datos cualitativos serán considerados en la descripción Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). Según Hurtado de Barrera (2010) y mediante el análisis realizado la investigación tiene un carácter proyectivo, ya que se encuentra implícita la creación de una propuesta o programa, con el objetivo de diagnosticar un problema en un área concreta del campo de conocimiento, para de esta manera acoplarse a las necesidades específicas que se presentan en un momento determinado.

Mediante el carácter proyectivo de la investigación, se pretende identificar las relaciones entre los procesos que se afrontan en la investigación específica, esta investigación está caracterizada por la capacidad de estructurar los pasos precisos y la configuración necesaria que nos permita clarificar en qué fase se encuentra un proyecto, así como las gestiones necesarias a seguir hasta llegar al producto final. De esta manera se simplifica la creación de acciones, estrategias, objetivos y requisitos necesarios para el desarrollo de cada período de la investigación. Esta metodología permitirá de manera objetiva analizar los contextos abordados para obtener nuevos conocimientos.

El carácter de esta investigación esta centrada en ofrecer una solución concreta orientada a la creación de una guía de juegos diseñada para ser útil y efectiva en la enseñanza de niños con TDAH, con un propósito determinado y orientado a abordar y superar los desafíos que este trastorno puede plantear dentro del campo educativo.

A través del cuestionario CONNERS 3T validado científicamente para comprender las necesidades de los maestros indagando si tienen estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e hiperactividad TADH en sus clases y cuáles son las dificultades que afrontan en el trabajo escolar. La versión para docentes se centra específicamente en el contexto del aula y permite recoger información valiosa sobre el desempeño académico, la autorregulación, la hiperactividad y la impulsividad.

El cuestionario CONNERS 3 T está compuesto por aproximadamente **95 ítems** evaluados en una escala tipo Likert (0 = nunca a 3 = muy frecuentemente), que exploran dimensiones como inatención, hiperactividad/impulsividad, problemas de aprendizaje, funciones ejecutivas, conductas desafiantes y relaciones con los pares. Para la presente investigación se utilizó una población de 137 docentes de todas las áreas de la unidad educativa Riobamba y 5430 estudiantes de todos los niveles. Con el objetivo de centrar el estudio utilizamos una muestra no probalística, intensional seleccionado a los 8 docentes que pertenecen al área de Educación física de la unidad educativa Riobamba y 266 estudiantes de séptimo año de EGB, que se encuentran en la edad seleccionada para el estudio.

Resultados

Tabla 1

Evaluados

Dimensión Evaluada	Nivel Observado (T-score)	Interpretación
Inatención	T	Bajo / Medio / Elevado
Hiperactividad / Impulsividad	T	Bajo / Medio / Elevado
Problemas de Aprendizaje	T	Bajo / Medio / Elevado
Función Ejecutiva	T	Bajo / Medio / Elevado
Relaciones Sociales	T	Bajo / Medio / Elevado

Un puntaje T entre 60 y 69 indica una elevación significativa que requiere monitoreo. Un T-score igual o mayor a 70 indica la necesidad de evaluación clínica adicional.

La siguiente tabla resume los resultados iniciales, obtenidos tras la aplicación del test Conners 3-T a una muestra de 266 estudiantes de séptimo año de EGB.

Tabla 2

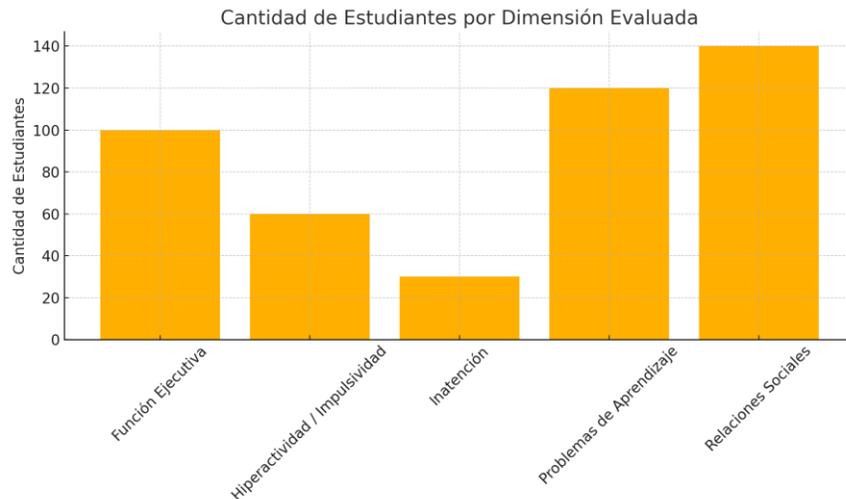
Resultados iniciales del Test Conners 3T

Dimensión Evaluada	T-score Observado	Cantidad de Estudiantes	Interpretación
Inatención	50-60	30	Bajo / Medio
Hiperactividad / Impulsividad	50-60	60	Bajo / Medio
Problemas de Aprendizaje	40-60	90	Bajo / Medio
Problemas de Aprendizaje	>70	30	Elevado
Función Ejecutiva	50-60	20	Bajo / Medio
Función Ejecutiva	>70	80	Elevado
Relaciones Sociales	50-60	90	Bajo / Medio
Relaciones Sociales	>70	50	Elevado

Nota. Elaboración propia

Gráfico 1.

Cantidad de Estudiantes identificados con rasgos de TDH



Nota. Elaboración propia

Los resultados del Test Conners 3-T dentro del análisis de la muestra de 266 estudiantes de EGB nos ha permitido distinguir algunos patrones conductuales conectados con el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), de la misma manera podemos apreciar algunas dificultades emocionales y sociales que pueden estar involucradas dentro del desempeño escolar. Los resultados del Test de Conners analizan seis dimensiones importantes como la: inatención, hiperactividad-impulsividad, problemas de aprendizaje, función ejecutiva y relaciones sociales, desglosando los niveles observados mediante el T-score y su correspondiente interpretación dentro de 140 estudiantes que presentan estas características.

En el análisis del indicador de inatención, se puede apreciar 30 estudiantes con puntajes T entre 50 y 60, este valor se interpreta como un nivel bajo a medio. Estos resultados identifican la presencia de algunas dificultades al mantener la atención de forma sostenida durante tareas escolares, debiendo hacer énfasis que necesariamente no indica un trastorno clínico. Cabe resaltar, que este grupo puede presentar un

potencial de desarrollar problemas académicos si no se implementan estrategias pedagógicas de manera oportuna.

Este indicador, aunque se evidencia de manera leve o moderada, puede verse afectado en la capacidad para seguir instrucciones, completar tareas y mantenerse enfocados en actividades que requieren concentración prolongada. Este indicador debe ser monitoreado de forma continua, ya que los síntomas pueden intensificarse con el tiempo o en contextos escolares más exigentes.

Al realizar el análisis del indicador de hiperactividad/impulsividad se observó una incidencia más elevada, con 60 estudiantes con puntajes T entre 50 y 60. Este resultado evidencia ciertos comportamientos, como moverse excesivamente en el aula, interrumpir a los compañeros o hablar fuera de turno. Cabe destacar que este grupo no alcanza un nivel clínico severo, pero representa un desafío al momento de gestionar el aprendizaje dentro del aula.

De igual manera se hace importante por parte del grupo docente implantar actividades de autorregulación emocional, rutinas claras y actividades que permitan liberar energía de manera controlada. Cabe destacar que un porcentaje significativo de estudiantes con este tipo de conductas impulsivas puede afectar no solo su propio rendimiento académico, sino también la dinámica general del aula de clase.

Al analizar este indicador se puede observar una predominancia de este factor, identificando 90 estudiantes con puntajes T entre 40 y 60 (bajo a medio) y 30 estudiantes con puntajes superiores a 70, esto se evidencia como un nivel elevado. El análisis indica que un 45% de los estudiantes evaluados presentan algún tipo de dificultad en el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades cognitivas básicas o comprensión académica.

Los estudiantes que presentan un T-scores mayores a 70, evidencian una atención oportuna e inmediata, ya que de manera probable pueden enfrentar obstáculos evidentes para seguir el ritmo del currículo escolar. En este grupo de estudiantes claramente se pueden realizar adaptaciones curriculares, refuerzos pedagógicos y, en algunos casos, una evaluación psicopedagógica más específica y de forma detallada.

Ciertos problemas de aprendizaje de manera directa no siempre están relacionados directamente con el TDAH, pero suelen coexistir, por lo que se hace preponderante identificar de manera oportuna y temprana para poder realizar una intervención educativa integral y de esta manera evitar aplazamientos académicos en los años siguientes.

Dentro del indicador de función ejecutiva, se aprecia 20 estudiantes con un T-score entre 50 y 60 (bajo a medio) y 80 estudiantes con T-score superiores a 70, lo que evidencia un nivel elevado. Cabe destacar que la función ejecutiva se encuentra estrechamente relacionada con la planificación, el control inhibitorio, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva. Al existir una alta prevalencia del T-score en esta área, se evidencia que un gran número de alumnos presentan problemas al momento de organizar tareas, seguir instrucciones complejas y mantener una conducta autorregulada.

Es importante mencionar que la función ejecutiva es un predictor clave dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para el logro académico y social. Al evidenciar altos niveles en la función ejecutiva es necesario realizar intervenciones específicas, como el entrenamiento en habilidades ejecutivas, el uso de agendas visuales, y el desarrollo de rutinas de trabajo estructuradas. No prestar la mínima atención a estas señales podría producir dificultades severas en el aprendizaje autónomo.

Los resultados dentro del indicador de relaciones sociales desvelan una situación muy parecida al indicador anterior ya que se encuentran estrechamente relacionados. El análisis pudo identificar 90 estudiantes con T score entre 50 y 60 (bajo a medio), manifestando una socialización funcional con una tendencia a mejorar en algunos aspectos, mientras se observa que 50 estudiantes presentan puntajes superiores a 70, caracterizando un nivel elevado de dificultad. De esta manera se puede evidenciar, que al menos 18% de los estudiantes muestran problemas específicos en su capacidad al momento de poder interactuar con sus compañeros y formar amistades o al momento de resolver algún tipo de conflicto de manera adecuada.

Estos indicadores pueden ser la causa de aislamiento, baja autoestima y conductas inadecuadas estos problemas sociales pueden agravarse si no se tratan con programas de entrenamiento en habilidades sociales, mediación escolar y tutorías entre pares.

Pretest

Al realizar el análisis general del pretest se evidencia un número considerable de estudiantes 144 de 266 presenta indicadores que se deben tomar en cuenta al momento de planificar el proceso educativo, si bien es cierto estos indicadores no son clínicamente severos, la mayor parte demandan de una atención educativa diferenciada. Es imperante analizar el número de casos con puntajes elevados en las dimensiones de problemas de aprendizaje, función ejecutiva y relaciones sociales ya que estos indicadores sugieren la necesidad de mejorar y planificar de una manera adecuada las estrategias de inclusión educativa, formación docente y colaboración multidisciplinar dentro de la institución educativa.

A nivel de proceso educativos es importante mencionar que estos resultados manifiestan la necesidad de implementar programas preventivos en las escuelas, orientados para la detección oportuna y adecuada de dificultades conductuales y de esta manera poder desarrollar competencias socioemocionales intraclase y fuera de la misma.

Tabla 3.

Propuestas Metodológicas de juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje en niños con TDH.

Experiencia: Inicio de la clase con una breve conversación motivadora, en la que se explica la importancia de la atención, la concentración y la cooperación durante las actividades físicas.	Reflexión: Preguntas detonantes: ¿Qué significa trabajar en equipo? ¿Por qué es importante concentrarse cuando jugamos? ¿Cómo podemos ayudar a un compañero que se distrae fácilmente?	Conceptualización: Explicación de las funciones cognitivas (como la atención y la memoria) y sociales (como el respeto, el trabajo en equipo) a través de ejemplos simples relacionados con los juegos a realizar.	
Objetivo	Fomentar la atención, concentración, cooperación y relaciones sociales a través del juego en un entorno inclusivo.		
Actividad	Tiempo	Objetivo	Indicaciones
Calentamiento general: trote, movilidad articular	5 minutos	Activar el cuerpo y preparar para la actividad física	Espacio libre, todos los estudiantes participando
Semáforo Humano	10 minutos	Mejorar atención, reacción y control motor	El docente cambia señales de forma inesperada

La Cuerda Inteligente	15 minutos	Fomentar la cooperación y la planificación en grupo	Grupos deben atravesar cuerda sin tocarla
Relajación y retroalimentación	10 minutos	Consolidar aprendizajes y relajar el cuerpo	Estudiantes comentan lo aprendido sentados en círculo

Nota. Elaboración propia

Tabla 4.

Propuestas Metodológicas de juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje en niños con TDH.

Experiencia: Inicio con saludo lúdico, se explica la importancia del trabajo en equipo, la atención y la concentración. Se anima a los estudiantes a participar con entusiasmo y respeto.	Reflexión: ¿Qué aprendiste del juego de hoy? ¿Te sentiste parte del grupo? ¿Qué fue lo más difícil de mantener la atención o colaborar con otros?	Conceptualización: Breve explicación sobre el valor de la atención, la cooperación y el control emocional en las clases de educación física. Se relaciona con ejemplos de la vida diaria y con otros contextos escolares.	
Objetivo: Actividad Calentamiento general: trote, movilidad articular	Fortalecer la concentración visual y la reacción motriz. Tiempo 5 minutos	Objetivo Activar el cuerpo y preparar para la actividad física	Indicaciones Espacio libre, todos los estudiantes participando
Caza de colores	10 minutos	Estimular atención, concentración y memoria	Instrucciones específicas para el juego: Caza de colores
Camino Ciego	15 minutos	Fomentar cooperación, comunicación y habilidades sociales	Organizar por equipos y explicar reglas del juego: Camino Ciego
Relajación y retroalimentación	10 minutos	Consolidar aprendizajes y relajar el cuerpo	Estudiantes comentan lo aprendido en grupo o círculo final

Nota. Elaboración propia

Tabla 5.

Propuestas Metodológicas de juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje en niños con TDH.

Experiencia: Inicio con saludo lúdico, se explica la importancia del trabajo en equipo, la atención y la concentración. Se anima a los estudiantes a participar con entusiasmo y respeto.	Reflexión: ¿Qué aprendiste del juego de hoy? ¿Te sentiste parte del grupo? ¿Qué fue lo más difícil de mantener la atención o colaborar con otros?	Conceptualización: Breve explicación sobre el valor de la atención, la cooperación y el control emocional en las clases de educación física. Se relaciona con ejemplos de la vida diaria y con otros contextos escolares.	
Objetivo	Desarrollar la memoria auditiva a través de dinámicas lúdicas.		
Actividad	Tiempo	Objetivo	Indicaciones
Calentamiento general: trote, movilidad articular	5 minutos	Activar el cuerpo y preparar para la actividad física	Espacio libre, todos los estudiantes participando
Simón dice	10 minutos	Desarrollar habilidades de atención y concentración	Dinámica adaptada para estimular la atención: Simón dice
Construcción Colectiva	15 minutos	Fomentar el trabajo en equipo y funciones sociales	Organizar grupos y dar instrucciones claras para: Construcción Colectiva
Relajación y retroalimentación	10 minutos	Reflexionar y consolidar el aprendizaje	Círculo de diálogo final y ejercicios de respiración

Nota. Elaboración propia

Tabla 6.

Propuestas Metodológicas de juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje en niños con TDH.

Experiencia: Inicio con saludo lúdico, se explica la importancia del trabajo en equipo, la atención y la concentración. Se anima a los estudiantes a	Reflexión: ¿Qué aprendiste del juego de hoy? ¿Te sentiste parte del grupo? ¿Qué fue lo más difícil de mantener la atención o colaborar con otros?	Conceptualización: Breve explicación sobre el valor de la atención, la cooperación y el control emocional en las clases de educación física. Se relaciona con ejemplos de la vida diaria y con otros contextos escolares.
--	---	---

participar con entusiasmo y respeto.

Objetivo	Ejercitar la coordinación y la atención mediante movimientos secuenciales.		
Actividad	Tiempo	Objetivo	Indicaciones
Calentamiento general: trote, movilidad articular	5 minutos	Activar el cuerpo y preparar para la actividad física	Espacio libre, todos los estudiantes participando
Memoria de movimiento	10 minutos	Desarrollar habilidades de atención y concentración	Dinámica adaptada para estimular la atención: Memoria de movimiento
La Isla Salvavidas	15 minutos	Fomentar el trabajo en equipo y funciones sociales	Organizar grupos y dar instrucciones claras para: La Isla Salvavidas
Relajación y retroalimentación	10 minutos	Reflexionar y consolidar el aprendizaje	Círculo de diálogo final y ejercicios de respiración

Nota. Elaboración propia

Tabla 7.

Propuestas Metodológicas de juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje en niños con TDH.

Experiencia: Inicio con saludo lúdico, se explica la importancia del trabajo en equipo, la atención y la concentración. Se anima a los estudiantes a participar con entusiasmo y respeto.	Reflexión: ¿Qué aprendiste del juego de hoy? ¿Te sentiste parte del grupo? ¿Qué fue lo más difícil de mantener la atención o colaborar con otros?	Conceptualización: Breve explicación sobre el valor de la atención, la cooperación y el control emocional en las clases de educación física. Se relaciona con ejemplos de la vida diaria y con otros contextos escolares.
Objetivo:	Promover la concentración mediante la expresión corporal rítmica.	
Actividad	Tiempo	Objetivo
Calentamiento general: trote, movilidad articular	5 minutos	Activar el cuerpo y preparar para la actividad física
Siluetas al ritmo	10 minutos	Desarrollar habilidades de atención y concentración
Red de Apoyo	15 minutos	Fomentar el trabajo en equipo y funciones sociales
		Indicaciones
		Espacio libre, todos los estudiantes participando
		Dinámica adaptada para estimular la atención: Siluetas al ritmo
		Organizar grupos y dar instrucciones

Relajación y retroalimentación	10 minutos	Reflexionar y consolidar el aprendizaje	claras para: Red de Apoyo Círculo de diálogo final y ejercicios de respiración
--------------------------------	------------	---	---

Nota. Elaboración propia

Tabla 8.

Propuestas Metodológicas de juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje en niños con TDH.

Experiencia: Inicio con saludo lúdico, se explica la importancia del trabajo en equipo, la atención y la concentración. Se anima a los estudiantes a participar con entusiasmo y respeto.	Reflexión: ¿Qué aprendiste del juego de hoy? ¿Te sentiste parte del grupo? ¿Qué fue lo más difícil de mantener la atención o colaborar con otros?	Conceptualización: Breve explicación sobre el valor de la atención, la cooperación y el control emocional en las clases de educación física. Se relaciona con ejemplos de la vida diaria y con otros contextos escolares.	
Objetivo: Actividad Calentamiento general: trote, movilidad articular Eco corporal	Fomentar la atención selectiva con actividades de imitación y eco. Tiempo 5 minutos 10 minutos	Objetivo Activar el cuerpo y preparar para la actividad física Desarrollar habilidades de atención y concentración Fomentar el trabajo en equipo y funciones sociales	Indicaciones Espacio libre, todos los estudiantes participando Dinámica adaptada para estimular la atención: Eco corporal Organizar grupos y dar instrucciones claras para: Misión Rescate
Misión Rescate	15 minutos		Círculo de diálogo final y ejercicios de respiración
Relajación y retroalimentación	10 minutos	Reflexionar y consolidar el aprendizaje	

Nota. Elaboración propia

Postest

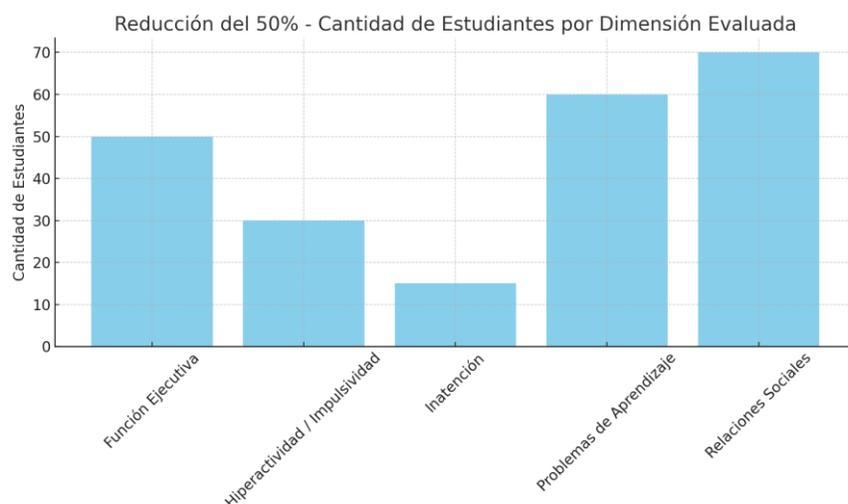
La siguiente tabla presenta una reducción del 50% en la cantidad de estudiantes identificados en cada dimensión evaluada por el test Conners 3-T. Esta reducción refleja el posible impacto positivo de intervenciones educativas y estrategias pedagógicas eficaces.

Tabla 9.

Resultados Finales del Test Conners 3T, después de la Intervención.

Dimensión Evaluada	T-score Observado	Cantidad de Estudiantes	Interpretación
Inatención	50-60	15	Bajo / Medio
Hiperactividad / Impulsividad	50-60	30	Bajo / Medio
Problemas de Aprendizaje	40-60	45	Bajo / Medio
Problemas de Aprendizaje	>70	15	Elevado
Función Ejecutiva	50-60	10	Bajo / Medio
Función Ejecutiva	>70	40	Elevado
Relaciones Sociales	50-60	45	Bajo / Medio
Relaciones Sociales	>70	25	Elevado

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

La tabla evidencia una reducción del 50% en los resultados del test Conners 3-T refleja un escenario ideal tras la implementación de estrategias educativas eficaces orientadas al tratamiento conductual del Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) en el aula.

Dentro del indicador de inatención se puede apreciar una reducción significativa de 30 a 15 estudiantes con puntajes T score entre 50 y 60. Es digno de recalcar que la disminución de este indicador es evidente, ya que la falta de atención sostenida es una de las causas principales en el aprendizaje de los niños con TDAH. La utilización de juegos y actividades lúdicas permitió captar el interés por la clase mediante la utilización de actividades motivantes, desafiantes y repetitivas, lo cual mejoro de manera significativa la concentración de manera progresiva. La utilización de juegos, permitió segmentar el aprendizaje en períodos cortos y de esta manera plantearse objetivos claros, esenciales para mantener la atención en niños con problemas cognitivos.

Al analizar el post test dentro del indicador de hiperactividad/impulsividad se aprecia una disminución considerable de 60 a 30. Esta reducción evidencia como resultado que las actividades lúdicas directamente aquellas que tienen un movimiento estructurado como juegos con reglas establecidas, circuitos motrices o con dramatizaciones, de una manera directa canalizan la energía del niño hacia una dirección positiva. Al contrario de desarraigar el movimiento descontrolado en niños con TDAH, el juego lo regula y le brinda un objetivo y sentido , disminuyendo de esta manera la impulsividad, favoreciendo la autorregulación controlada a nivel motriz y emocional.

Una reducción de 90 a 45 estudiantes (T-score entre 40 y 60) y de 30 a 15 con T-score > 70 indica un mejor rendimiento académico en general. Como lo mencionamos anteriormente las actividades jugadas se evidencian como una herramienta didáctica que convierte el contenido curricular en experiencias activas, y de esta manera suministra la comprensión, el procesamiento de la información, la consolidación y apropiación del conocimiento. Es importante manifestar que los juegos de niveles o que se realizan en parejas promueven de manera activa el aprendizaje cooperativo, incrementando la participación de los estudiantes que regularmente presentan bajo desempeño dentro de las actividades escolares.

Dentro del indicador de función ejecutiva es importante destacar la disminución de 20 a 10 estudiantes (50–60) y de 80 a 40 ($T > 70$), dentro de este indicador las habilidades como planificar, organizar, controlar impulsos y seguir instrucciones son esenciales dentro del proceso aprendizaje en el ambiente escolar y social. Al hacer énfasis en los juegos estructurados con sus respectivas reglas, turnos y objetivos promueven la práctica constante de la función ejecutiva en un entorno no amenazante y colaborativo. De esta manera los juegos de mesa, los juegos de memoria o las actividades por secuencias ayudan a fortalecer la toma de decisiones, la atención sostenida y el control inhibitorio.

Al analizar las relaciones sociales se evidencia que los estudiantes con dificultades también disminuyeron significativamente: de 90 a 45 ($T 50-60$) y de 50 a 25 ($T > 70$). Esto refleja cómo el juego grupal fomenta la comunicación, la empatía y la colaboración. Los niños con TDAH, que a menudo enfrentan rechazo social por conductas disruptivas, se benefician de entornos lúdicos en los que pueden practicar habilidades sociales de forma segura. Juegos cooperativos y de roles, como dramatizaciones o dinámicas de equipo, ayudan a que los niños comprendan mejor las normas sociales y desarrollen conductas prosociales.

Conclusiones

La implementación de estrategias lúdicas mejora las habilidades sociales y cognitivas los resultados mostraron una mejora considerable en las dimensiones de relaciones sociales y funciones ejecutivas. Estas mejoras están directamente asociadas con los beneficios del trabajo cooperativo, la planificación de tareas y la resolución de problemas presentes en los juegos diseñados, lo que refuerza la efectividad de estas estrategias para potenciar el desarrollo integral del niño.

Los programas de Educación Física adaptados son eficaces para la inclusión educativa la evidencia empírica obtenida respalda la incorporación de intervenciones lúdicas como parte del currículo de Educación Física, permitiendo una respuesta pedagógica adecuada a las necesidades de los estudiantes con TDAH. Esta

propuesta, además de mejorar indicadores conductuales, promueve la equidad educativa y el acceso a aprendizajes significativos en entornos inclusivos.

Referencias

- Abedi, A., Balçı, Ö., & Ergin, Ö. (2016). The effects of adventure education program on impulsivity, motor skills and academic achievement of students with ADHD. *Education and Science*, 41(183), 97-109.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Benzing, V., Heinks, T., Eggenberger, N., & Schmidt, M. (2018). Acute cognitively engaging physical activity breaks enhance executive functions in primary school children: A cluster-randomized controlled trial. *Journal of Educational Psychology*, 110(7), 973–992. <https://doi.org/10.1037/edu0000250>
- Calero, M., et al. (2016). Programas de intervención para niños con TDAH: El papel del juego como estrategia pedagógica. *Revista Chilena de Educación Especial*, 30(1), 103-118.
- DuPaul, G. J., & Stoner, G. (2014). *ADHD in the schools: Assessment and intervention strategies*. Guilford Press.
- DuPaul, G. J., & Stoner, G. (2014). *ADHD in the schools: Assessment and intervention strategies*. Guilford Press.
- DuPaul, G. J., & Stoner, G. (2014). *ADHD in the schools: Assessment and*

intervention strategies. Guilford Press, A., Balci, Ö., & Ergin, Ö. (2016). The effects of adventure education program on impulsivity, motor skills and academic achievement of students with ADHD. *Education and Science*, 41(183), 97-109.

- Herrera, L., Jiménez, S., & Pradilla, G. (2015). Estrategias didácticas para la inclusión de niños con TDAH en el aula colombiana. *Revista Colombiana de Educación*, 68, 243-262.
- Jaramillo, M., & Cueva, P. (2016). Adaptación de estrategias pedagógicas, incluido el juego, para niños con TDAH en Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Educación*, 20(1), 53-67.
- Lévano, J., Vásquez, R., & Fernández, L. (2017). El juego como recurso didáctico para la participación de niños con TDAH en el aula peruana. *Revista Peruana de Educación*, 12(24), 75-92.
- Li, Q., Xu, F., Fang, X., Du, Y., & Wu, Y. (2025). Comparative efficacy of physical exercise interventions on cognitive functions in children with attention-deficit/hyperactivity disorder: A network meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1522944. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1522944>
- López-Pinar, C., Martínez-Sanchís, S., Carbonell, X., & Peris-Blanes, J. F. (2018). Self-esteem in children and adolescents with ADHD: Efficacy of a self-control therapy program. *Journal of Attention Disorders*, 22(3), 229-242.
- Ludyga, S., Gerber, M., & Kamijo, K. (2022). Exercise types and their effects on executive functions in children and adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Attention Disorders*, 26(14), 1785–1798. <https://doi.org/10.1177/10870547211035474>

- Puertas-Muñoz, M., & Espinosa, M. (2017). Estrategias pedagógicas para la inclusión de niños con TDAH en el sistema educativo cubano. *Revista Cubana de Pedagogía*, 43(3), 144-155.
- Raggi, V. L., & Chronis, A. M. (2006). Interventions to address the academic impairment of children and adolescents with ADHD. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 9(2), 85-111.
- Rodríguez-Montalbán, R., & García, J. A. (2018). Impacto del juego como recurso didáctico en el aprendizaje de niños con TDAH. *Revista Española de Educación Especial*, 20, 29-44.
- Sánchez, A., & Herrera, E. (2019). Percepción y conocimiento de docentes sobre el TDAH y su relación con estrategias de enseñanza. *Revista Venezolana de Educación*, 23(3), 67-85.
- Solanto, M. V., Marks, D. J., Wasserstein, J., Mitchell, K., Abikoff, H., Alvir, J. M. J., & Kofman, M. D. (2010). Efficacy of meta-cognitive therapy for adult ADHD. *American Journal of Psychiatry*, 167(8), 958-968.
- Subcommittee on Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder, Steering Committee on Quality Improvement and Management, Wolraich, M., Brown, L., Brown, R. T., DuPaul, G., ... & Visser, S. (2011). ADHD: Clinical practice guideline for the diagnosis, evaluation, and treatment of attention-deficit/hyperactivity disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 128(5), 1007-1022.
- Thapar, A., Cooper, M., Eyre, O., & Langley, K. (2013). What have we learnt about the causes of ADHD? *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 54(1), 3-16.

Copyright (2025) © Karolina Janeth Cando Brito, Kely Dayana Quimbita Chicaiza, Mayra de Lourdes Chavez Garcia, Thalia Mishelle Ibarra Marca, Myrian Jeaneth Samaniego Naranjo



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

