



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

Aprendizaje lúdico y trastorno de déficit de atención e hiperactividad  
en una institución educativa de Independencia - 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Torres Cortez, Mirian ([orcid.org/0000-0003-2309-6941](https://orcid.org/0000-0003-2309-6941))

**ASESORA:**

Dra. Palomino Tarazona, María Rosario ([orcid.org/0000-0002-3833-7077](https://orcid.org/0000-0002-3833-7077))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos  
sus niveles

**LIMA – PERÚ**

**2022**

### **Dedicatoria**

La presente investigación es dedicada a mi familia, quiénes son fortaleza para cada logro propuesto, en especial a mi hija Aitana mi más grande motivación.

### **Agradecimiento**

Gracias a mi asesora por su paciencia, comprensión y sobre todo dedicación en cada pregunta y dudas, gracias familia por su comprensión y motivación, gracias a la IE 319 quiénes brindaron el espacio necesario para la investigación.

## Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODOLÓGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMEDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	40

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable aprendizaje lúdico	18
Tabla 2 Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del aprendizaje lúdico	19
Tabla 3 Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable trastorno de déficit de atención e hiperactividad	20
Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del trastorno de déficit de atención e hiperactividad	21
Tabla 5 Resultados de la prueba de normalidad	22
Tabla 6 Coeficiente de asociación y significación entre aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad	22
Tabla 7 Coeficiente de asociación entre el aprendizaje lúdico y la inatención	23
Tabla 8 Coeficiente de asociación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad	23
Tabla 9 Coeficiente de asociación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad	24

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Niveles de aprendizaje lúdico	18
Figura 2 Niveles de las dimensiones del aprendizaje lúdico	19
Figura 3 Niveles del trastorno de déficit de atención e hiperactividad	20
Figura 4 Niveles de las dimensiones del trastorno de déficit de atención e hiperactividad	21

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022. La metodología desarrollada partió de un enfoque cuantitativo de tipo básica con diseño no experimental; recogiendo la información mediante una lista de cotejo midiendo las variables en estudio. La validez de instrumento se consiguió a través de juicio de expertos. La confiabilidad del instrumento se realizó mediante una prueba piloto aplicada a 20 estudiantes, según el coeficiente de KR20 con resultados de 0.93 y 0.96 indicando que el instrumento tiene alta confiabilidad, cuyas dimensiones: juego motor, juego intelectual, juego social y juego sensorial, así como también las de la segunda variable en estudio: inatención, hiperactividad e impulsividad el mismo que fue aplicado a una muestra de 132 alumnos de educación inicial entre 3 y 5 años de edad. Se concluyó que al obtenerse el valor de  $p = ,000$ , el cual es  $< 0,05$ , afirmando que el aprendizaje tiene una relación significativa con el trastorno de déficit de atención e hiperactividad.

**Palabras clave:** *juego motor, juego sensorial, juego intelectual, juego social, inatención, hiperactividad, impulsividad.*

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the relationship between playful learning and attention deficit hyperactivity disorder in an initial educational institution in Independencia - 2022. The methodology developed was based on a basic quantitative approach with a non-experimental design; collecting the information through a checklist measuring the variables under study. The validity of the instrument was achieved through expert judgment. The reliability of the instrument was carried out through a pilot test applied to 20 students, according to the KR20 coefficient with results of 0.93 and 0.96 indicating that the instrument has high reliability, whose dimensions: motor game, intellectual game, social game and sensory game, as well as as well as those of the second variable under study: inattention, hyperactivity and impulsivity, the same that was applied to a sample of 132 initial education students between 3 and 5 years of age. It was concluded that when obtaining the value of  $p = .000$ , which is  $< 0.05$ , affirming that learning has a significant relationship with attention deficit hyperactivity disorder.

**Keywords:** *motor game, sensory game, intellectual game, social game, inattention, hyperactivity, impulsiveness.*



## I. INTRODUCCIÓN

En el contexto mundial, hemos experimentado aislamiento debido a factores sanitarios. Este aislamiento social ha traído consigo una serie de problemas en los niños y jóvenes, los cuales consideramos con vulnerables ante estos sucesos; los daños psicológicos se pueden reflejar a futuro desde ahora, y entre algunos aspectos a mencionar, podemos hablar de deterioro psicológico, dificultades en el aprendizaje, inclusive contraer ciertos tipos de enfermedades. En cuanto al aspecto lúdico de su desarrollo también se ha visto notoriamente mermado, pues este se ha limitado básicamente a los juegos en casa, con los padres de familia o familia muy cercana, la contribución lúdica no es significativa al no tener interrelación con otros niños (Zambrano et al., 2022). Actualmente tenemos la problemática de la población de niños y jóvenes en cuanto a la evaluación de sus competencias, ya que estos se notan principalmente en el ámbito del colegio o la escuela. El desarrollo de sus potencialidades, la evolución de sus habilidades, sus aprendizajes de nivel básico e intermedio se desarrollan en la escuela, pues es acá donde el ambiente es el que se adecúa a las necesidades del infante (De Gregorio et al., 2019).

En cuanto al plano internacional, podemos mencionar que todos los docentes han tenido que adoptar diversas estrategias para lograr sus objetivos de aprendizaje en los alumnos. Estas estrategias van relacionadas al uso creativo de los recursos disponibles, adaptar las costumbres, al contexto, a las costumbres y al medio ambiente (Calderón, 2021). Igualmente, podemos mencionar que muchos docentes usan los juegos como parte de la estrategia de enseñanza, para así mejorar la calidad de sus sesiones de aprendizaje. Esto contribuye significativamente, pues motiva al estudiante a seguir aprendiendo.

Rodríguez et al., (2022) mencionan que los niños usan los juegos para distraerse y divertirse, pero también sirve como aspecto importante para su aprendizaje y desarrollo intelectual. Los infantes aprenden mediante retos, haciendo competencias, comparaciones, objetivos de juegos y metas, tratando de lograr resultados jugando. Esto también ayuda en el desarrollo comunicativo, tanto en el lenguaje, el razonamiento, la organización, y la toma de decisiones. En cuanto a los niños con ciertas limitaciones o discapacidad, el juego es una parte esencial de su desarrollo. (Laveriano et al., 2021).

En el plano nacional, los problemas son aún más agudos, pues ya antes de

la crisis sanitaria, teníamos déficit, tanto a nivel sanitario, como educativo. En el primer plano, de salud, los centros de atención colapsaron, y en cuanto al aspecto educativo, se ha agudizado las deficiencias casi orgánicas que tiene nuestro sistema, haciendo del aislamiento un problema aún más crítico. En cuanto al aspecto lúdico de la educación, tampoco se puede lograr un grado aceptable, mucho más complicado se hace por el entorno en el que nos desenvolvemos, no hay las condiciones adecuadas, y menos aún en los casos de aislamiento; todo lo cual afecta negativamente el desarrollo lúdico de la educación de los infantes. Bajo ese contexto, se tiene como información que alrededor del 34% de niños tiene un trastorno de déficit de atención; información proporcionada por el Instituto Nacional del Niño en el área de Psiquiatría, este informe con prevalencias de diversas formas y su influencia sobre el rendimiento de los niños en la escuela; así como la interacción social entre ellos, son algunas de las motivaciones para desarrollar el presente informe de investigación (Ministerio de Salud, 2019)

En cuanto al plano local, podemos mencionar que los espacios con los que cuentan los niños para poder desplazarse y jugar, es muy limitado. En los hogares, comúnmente es difícil encontrar materiales como torres, puentes, bloques, y otros materiales de juego que sirvan para desarrollar juegos constructivos. También se puede observar que en los hogares no existe mayor estimulación hacia los juegos o el desarrollo de actividades que permita el desarrollo del juego simbólico. No tener materiales, restringe la articulación de elementos interventores que fortalecen el proceso de aprendizaje (Vargas, 2017)

Por otro lado, tenemos que las restricciones de reunión, impiden a los niños el desarrollo de la socialización, la autonomía en sus decisiones, la inteligencia emocional, el respeto a normas de convivencia; esto se agrava si consideramos que muchos de ellos, provienen de familias disfuncionales, en las cuales, los padres al tener otras actividades, no les brindan el tiempo y apoyo necesario. Por tanto, es el docente quien debe poner énfasis en las reglas que rigen la socialización de los niños, así como mantener una adecuada comunicación con los padres de familia, a fin de mejorar la situación de bienestar de los niños.

Teniendo en cuenta como problema general se plantea: ¿Cuál es la relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia - 2022?

La justificación teórica del presente estudio, está basado en el uso de fuentes académicas que respalden la postura que tenemos y que amplíen el panorama que tenemos sobre el tema, la cual nos brindará mayores conocimientos para profundizar y mejorar la teoría respecto nuestras variables usadas desde la perspectiva de diversos autores. Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionan que la investigación tiene como justificación teórica, la de llenar un campo vacío dentro del aspecto científico, de manera total o parcial.

La justificación práctica, podemos mencionar que los resultados del presente estudio, servirán como base para orientar a la institución educativa que forma parte del presente estudio, en lo que corresponde al aprendizaje de los niños a nivel lúdico; sobre todo por la situación de aislamiento a la que han sido sometidos por la pandemia. Bernal (2010) menciona de manera más amplia, que la justificación práctica de un estudio se basa en poder resolver un problema o proponer algunas estrategias que permitan buscar soluciones a las dificultades encontradas.

Respecto a la justificación metodológica, mencionaremos que las técnicas y los procedimientos utilizados han contribuido de manera parcial o total en la obtención de resultados, los cuales permiten validar las hipótesis planteadas y que servirán como antecedentes de investigaciones posteriores. Bernal (2010) indica que una investigación tiene justificación metodológica cuando desarrolla nuevos métodos para obtener nuevos conocimientos sobre el tema abordado.

La presente investigación tiene como objetivo general el determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, y cuyos objetivos específicos son: (a) Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la atención en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, (b) Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, (c) Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022

Las hipótesis planteadas en la presente investigación son: Existe relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022 y las hipótesis específicas: (a) Existe relación entre el aprendizaje lúdico y la inatención en una

institución educativa inicial en Independencia - 2022, (b) Existe relación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia - 2022 y (c) Existe relación entre el aprendizaje lúdica y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia - 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

De acuerdo los **antecedentes nacionales** se consideraron a: Curinambe (2022) concluye que, respecto a las actividades lúdicas y el aprendizaje en matemáticas, existe una relación significativa; ello en base a la obtención del coeficiente de Pearson de 0,968. En la cual menciona que usar juegos de estrategia ayuda a mejorar los aprendizajes en el área de matemáticas.

Justiniano (2021) llegó a la conclusión que existe entre las actividades lúdicas y la motivación escolar existe una relación muy significativa; es decir a mayor actividad lúdica mayor motivación escolar, por lo que es imprescindible que los docentes usen estrategias lúdicas para lograr que sus estudiantes se motiven logrando mejores resultados en el aprendizaje.

Regalado (2022) en su tesis llegó a la conclusión que entre las variables de estrategias lúdicas de aprendizaje y la variable de autoestima, existe una relación positiva. Ello, en el estudio que se hizo a niños de 4 años de la institución educativa, permitiendo que a través del juego los estudiantes puedan favorecer su desarrollo psicoemocional.

Fernández (2021) en su investigación concluye que, entre las estrategias de aprendizaje lúdico, y la variable autoestima y trastorno del déficit de atención existe una relación directa de nivel moderado; afirmando que los estudiantes con dicho trastorno presentan cambios ante la primera variable.

Merlo y Castañeda (2018) concluyó que existe relación entre el déficit de atención con hiperactividad y la variable constituida por el nivel de autoestima, afirmando que a medida que el trastorno sea controlado la autoestima será elevado permitiendo un desarrollo integral en los estudiantes del nivel inicial.

De la misma forma se tienen los **antecedentes internacionales** a: Cantor (2021) concluyó que la forma lúdica del aprendizaje, es decir, los juegos permiten que los alumnos estén motivados y con ganas de aprender; esta propuesta es necesaria implementarse ya sea de manera presencial o virtual en las instituciones

escolares; ello ayuda en la mejora de la autoestima, la valoración de ellos mismos, así como su propia confianza. Su estudio se encuentra motivado y dirigido a todos los niños que requieren apoyo para ser valorados y mejoren su proyecto de vida desde los primeros años de aprendizaje.

Arcos (2019), concluyó que para lograr la concentración y atención de los niños que tienen atención dispersa, se deben fomentar las actividades lúdicas, las actividades grupales, las reglas claras en las actividades; desde ese punto, podemos mencionar que la investigación aporta conocimiento nuevo sobre el cómo mejorar el aprendizaje, el entendimiento y la atención del niño a través de las estrategias lúdicas y con un ritmo de trabajo constante.

Bautista (2019) en su investigación concluyó que luego de la aplicación de las estrategias lúdicas y evidenciar los resultados de su tesis que las estrategias lúdicas estimulan la relajación y por lo tanto favorecen en el autocontrol en estudiantes con TDAH, siendo indispensable el uso de esta herramienta para el aprendizaje en los niños que no manejan su impulsividad producto de dicho diagnóstico.

Villafuerte (2022) en su investigación concluyó que los juegos de video y las aplicaciones de juegos por internet como recurso didáctico, pueden ayudar de manera efectiva en el aumento del interés y al control de impulsos en los estudiantes.

Monsiváis y Valles (2018) concluye que los docentes requieren conocimientos necesarios para el desarrollo de actividades lúdicas alternativas, a fin de detectar posibles deficiencias, tomar acción para tratarlas adecuadamente, buscando la disminución del deterioro escolar y social en los niños.

Finalmente, López et al. (2019) en su artículo hicieron una investigación acerca de las prácticas médicas y evaluaciones del TDAH; donde concluyen que la terapia cognitiva conductual es eficaz en la mejora de pacientes diagnosticados con dicho trastorno posibilitando una mejora en su aprendizaje y comportamiento.

Continuando con las variables en investigación tenemos la variable **aprendizaje lúdico** según la revista "Aprendizaje a través del juego", la cual está avalada por la sección de educación de la Unicef (2018) se afirma que la práctica adecuada al desarrollo de aprendizaje lúdico es un enfoque de la enseñanza de los niños en edad temprana, afirmando que mientras los niños juegan, no infieren que

están aprendiendo, pero a través de ello se crean oportunidades en todas las áreas de desarrollo, incentivando las diferentes áreas: motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

Entre tanto, Vera et al. (2019) definieron que es un medio por el cual los niños pueden potencializar sus habilidades, actitudes y comportamiento, luego, el aprendizaje lúdico permite al niño mantener una interacción efectiva con la sociedad y su entorno; las generaciones actuales han tenido como herramienta a la actividad lúdica, mediante el cual han desarrollado destrezas en los juegos, que les permite a su vez, el desarrollo psicológico individual y social. Es de esta forma que los niños se vuelven conscientes y responsables de sus actos, pero para ello se necesitan de estrategias de ayuda, para el aspecto cognitivo, afectivo y social (Mardell et al., 2019; Robinson, 2019).

Asimismo, comprende que el aprendizaje lúdico es aquel que tiene una intención, un objetivo al cual se quiere llegar, este se logra a través de diferentes actividades en donde el estudiante lo desarrolle de forma dinámica, libre y placentera. Asimismo, el aprendizaje lúdico es una intervención entre el enseñar y el aprender, esta intervención hace hincapié a un tipo de estrategia que logre que el alumno se acerque de modo significativo al proceso de aprender, la lúdica garantiza aprender (Gutiérrez et al., 2018). A su vez no contiene una obligación de un entorno determinado, este debe ser voluntario y aceptar que el jugar debe ser autónomo.

De la misma forma, los docentes buscan fomentar el aprendizaje e incrementar la motivación para un fin didáctico, a través de la gestión de las actividades lúdicas con una estrategia y determinado objetivo (Cruzado, 2021). Además, es estos son recursos que bien aprovechados, ayuda a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe tomar en consideración que estas actividades de tipo lúdico no son para distraerse o relajar el aprendizaje, sino por el contrario, con un debido planeamiento, el alumno hace la actividad de manera independiente, con un ritmo que le permita desarrollar sus habilidades, y las habilidades de trabajo en grupo. Esto ayudará en la mejora de sus capacidades cognitivas y las relaciones sociales a través de una mejor autoestima (Armas, 2022).

La pedagogía lúdica hace uso de varios tipos de variables dentro de su

proceso educativo; tener un ambiente creativo, la interacción permanente entre los participantes, la libertad de poder crear o desarrollar soluciones, ganar experiencias y absorber más y mejores contenidos, las dinámicas a realizarse y otras variables se pueden aplicar mediante el uso de estrategias de enseñanza lúdica para transferir contenidos útiles para el desarrollo del alumno (Ortiz et al., 2021).

También, el juego en sí mismo es un procedimiento pedagógico. La lúdica, como metodología existe de manera efectiva desde mucho antes que se provocara las situaciones de manera intencional. Por otro lado, la lúdica surge como una fuerza integradora que podría situarse globalmente en la aproximación al saber y se podría ubicar holísticamente en la conciencia del ser que existe. Se puede mencionar al juego como la necesidad de toda persona en expresar, comunicar, sentir o producir emociones primarias (Bozada et al., 2022).

Igualmente, el autor expresa que el juego no debe ser visto solo como una necesidad propia del ser humano, sino como una actividad de creatividad potencial. Esto quiere decir, que la persona requiere de la lúdica no solo para su desarrollo psicológico armónico, sino también para el aspecto de su desarrollo dentro de la sociedad (Maila, et al., 2020).

Teorías lúdicas o del juego en los niños, según Távora (2020) sostiene que la teoría de exceso de energía las personas al tener un exceso de energía, optan por las actividades lúdicas. Esto se explica, porque en los primeros años de desarrollo, el niño no tiene mayores preocupaciones que las de la socialización, están en un ambiente familiar que les permite hacer uso de su tiempo en los juegos y ese tipo de actividades, para poder usar la energía que tiene por su naturaleza.

Asimismo, se consideró la **teoría de la relajación** la cual fue mencionada por Lazarus en un primer momento, que el juego se vuelve necesario como un espacio de relajación, es una forma de compensar el esfuerzo mental o físico que requiere la atención y genera desgaste. A través de esta teoría podemos mencionar que el componente de la relajación ayuda a la recuperación de energías como complemento del desarrollo de los niños (Ramos, 2020).

Teoría del psicoanálisis, según el psicoanalista Freud, el juego busca exteriorizar ciertos instintos del ser humano, los cuales tienen que ver con la experimentación del placer en aquellas actividades. Esos sentimientos se dan de manera inconsciente, tan igual como el sueño, de forma que se expresan de

manera profunda pero no consciente. Sostiene también que las actividades lúdicas son necesarias para los seres humanos, pues ayudan a controlar cuadros de ansiedad, de estrés, se disminuyen las preocupaciones, lo que a su vez redundaría en la mejor forma de aprender en una etapa temprana de su desarrollo. Además de ello, también sirven para liberar los excesos de energía, recuperarse de los fracasos que se puedan dar, sirve para socializar y crecer. Por otro lado, los juegos en el caso de los niños, son realizados de manera natural, libres de prejuicios (Zapata, 2019).

Por otro lado, tenemos a Vygotsky, como representante del enfoque constructivista; el cual permite el desarrollo de estrategias para educadores, psicólogos y gestores, puesto que se enfoca en un trabajo de comunicación más elaborado y eficiente; que no solo ayuda en el desarrollo intelectual, sino permite el planeamiento que permita el desarrollo moral y social del individuo, lo que trasciende en un desarrollo social en su conjunto (Vasileva & Balyasnikova, 2019). Para Figueroa et al. (2017), el constructivismo ayuda a los profesionales de la educación a mejorar sus trabajos y brindar una mejor calidad educativa a sus estudiantes. Para Olmedo y Farrerons (2017), la persona tiene diversos aspectos dentro de su desarrollo cognitivo y social, por lo mismo, existen diversas maneras de ver el mundo, con un significado específico para cada persona en y cada circunstancia.

Así también, Vera et al. (2019), hace mención a las estrategias lúdicas, las cuales favorecen a la libertad de pensamiento, de imaginación creativa, de desarrollo cognitivo; clasifica las estrategias de aprendizaje lúdicas, tomando en consideración que el estudiante puede hacer diversos cambios en su comportamiento desde los constantes cambios que afecten su vida y desde distintos puntos de vista (Movahedazarhouli, 2018). Es de mencionar que los niños empiezan a imaginar con plena libertad, hacen actividades de manera natural, con ellos plasman sus emociones, cuentan los sucesos, buscan la interrelación con otros niños (Zosh et al., 2018).

Las estrategias lúdicas de aprendizaje, entre las cuales tenemos: En la primera dimensión **juegos motores** según Vera et al. (2019) definidos como todas aquellas actividades que requieren el uso del cuerpo y coordinación de movimientos, las cuales son innumerables, como los deportes tipo fútbol, boxeo, juegos con pelota,



carreras, saltos, remo, basquetball, etc. Además de ello, busca el desarrollo de competencias para el logro de objetivos, para el desarrollo socio emocional en los niños. Su componente principal es el movimiento (Andreu et al., 2021).

En cuanto a la segunda dimensión se consideró los **juegos sensoriales**, se refiere a todo aquello relativo a la sensibilidad de la persona. Los juegos proporcionan cierto tipo de placer en los niños, les divierte y ello genera sustancias biológicas para su bienestar; estas sensaciones se consiguen a través de los sentidos, como el uso de silbatos, ruidos con cucharas, examinar los colores, jugar a palpar objetos, ente otros. (Vera et al., 2019)

Además, en este aspecto de la sensibilidad, se puede mencionar que cada niño o individuo percibe las sensaciones de manera muy diversa; en algunos casos, con solo oír, o expresar diversión, armar juegos, construcción de modelos y otros, pueden provocar sensaciones placenteras de diversa índole y reacción (Giler et al., 2019).

Rivas (2018) define que con los juegos se puede expresar diversos tipos de sensaciones en lo que trabajan los sentidos y que se van adquiriendo con el paso del tiempo a través de la experimentación. Podemos clasificarlos como: Sensoriales visuales, que hacen uso del sentido de la vista. Sensoriales auditivas, la cual anula el sentido de la vista y desarrollo el sentido del oído. Sensoriales táctiles: la cual suprime los otros dos anteriores sentidos y utiliza el tacto como medio de juego. Sensoriales gustativos: para el reconocimiento de sabores, a través del gusto. Sensoriales olfativos: a través del sentido del olfato.

También, en la tercera dimensión **juegos sociales** según Vera et al. (2019) definida como aquellos juegos en los que intervienen varios individuos, se promueve el sentido de equipo, de cooperación, de responsabilidad grupal. Estos juegos sociales, buscan la cooperación, la responsabilidad de cada uno, respecto a sus deberes ante los demás integrantes, buscar su mejor perspectiva ante la sociedad y sus integrantes. (Dávila, 2018).

En referencia a la cuarta dimensión se tiene a los **juegos intelectuales**, refieren a aquellos juegos que buscan el análisis lógico de las cosas y sus relaciones, existen varios tipos de juegos como el ajedrez, que permite el razonamiento, o las adivinanzas que permiten la reflexión, o la invención de historias que ayudan a la fase creadora y creativa de la persona. Dentro de este

aspecto, la imaginación (Land et al., 2020) desempeña un papel muy importante en el desarrollo del niño, pudiéndose hacer comparativas o comparaciones, usar un pedazo de papel para hacer figuras, hacer representaciones de barcos o aviones y otras cosas que anima a los niños a usar la creatividad e imaginación (Vera et al., 2019). De la misma manera, juegos intelectuales; se usan para los análisis comparativos que hacen los niños, van descubriendo nuevos hechos que sirven para su reflexión. La imaginación promueve en los niños una forma de crear una realidad que le permite dar vida a cosas inanimadas; cualquier objeto puede ser parte de este juego que debe ser alentado para el desarrollo del niño.

Por otro lado, tenemos como variable de trastorno de déficit de atención e hiperactividad, para la cual tenemos como teoría al modelo de inhibición conductual de Barkley (1997), mediante el cual, se sostiene que es la deficiente capacidad que tiene la persona para inhibir comportamientos desde un errado análisis introspectivo. El sujeto no realiza un análisis de las consecuencias, usando solo respuestas básicas al estímulo con una reacción rápida y no mediante un análisis consciente, con lo que la respuesta puede incluso perjudicar al sujeto o su entorno.

De acuerdo con el Manual de Diagnóstico de los Trastornos Mentales DSM5 (2018) menciona a la alteración de déficit de atención e hiperactividad, como un proceso que surge a nivel neuronal, existe un impulso hacia la hiperactividad, la impulsividad y la inatención; las cuales pueden surgir de manera independiente o en su conjunto y son evaluadas clínicamente. Asimismo, Nuñez y Alanya (2021) lo definen como un trastorno que se presenta a nivel del neurodesarrollo del niño; este se origina desde la infancia, pero permanece durante todo el proceso de maduración de la persona. Tenemos una clasificación de estas, como sigue: TDAH-I con predominio de inatención, TDAH-H con predominio de hiperactividad-impulsividad y TDAH-C combinado.

Al respecto, Claude et al. (2021) manifiestan que el proceso educativo presenta dificultades en su desarrollo; la hiperactividad e inatención, además de problemas conductuales, hacen más difícil el trabajo en aula (Tigrero, 2018). Los alumnos que presentan estos cuadros de hiperactividad y déficit de atención muchas veces son catalogados como inestables, ya que tienen una gran energía, capacidad física y psíquica, e incluso algunos cuadros autodestructivos, lo que provoca muchas dificultades a la hora de aprender en clases (Chávez, 2020).

Armijo et al. (2021) menciona que el trastorno de déficit de atención e hiperactividad es calificado como una anomalía surgida desde el desarrollo neuronal, puesto que desde este punto se desarrollan todas las demás funciones respecto a la maduración del sistema nervioso central. El proceso se inicia en la fase de la primera infancia. Para proceder a realizar el diagnóstico de esta característica, se debe notar que la afectación que hay en el desenvolvimiento cotidiano, tanto en lo social como en lo educativo. (Enriquez et al., 2018).

Asimismo, es necesario que, si detectamos la anomalía en un niño de 5 años, es necesario proceder con un tratamiento efectivo y orientación profesional, caso contrario puede mantenerse las dificultades, incluso hasta su adultez. (Hattabi et al, 2019)

Taborda et al. (2022) aborda detalles y características de las personas que tienen esta anomalía, las cuales se evidencian por ejemplo un déficit en la atención de los detalles, tienen errores frecuentes en los trabajos que realizan, no tienen mucho cuidado con el orden y la limpieza, tienen dificultad en terminar los trabajos, no mantiene el esfuerzo mental de manera permanente.

Warren et al. (2021), menciona que las anomalías tienen relación directa con las funciones cognitivas del cerebro, en los cuales se mencionan síntomas como la falta de atención, baja concentración, desorganización y olvido, lo cual repercute e todo ámbito de su vida, social, familiar e individual.

La teoría conductual de Watson, de acuerdo a Sela, y Livni (2019) hace mención al llamado “conductismo”, el cual tienen sus bases conceptuales en la transformación de los comportamientos. Los esfuerzos y los estímulos del medio ambiente; estas características se deben verificar desde temprana edad; puesto que causan un gran impacto en el transcurso del tiempo cuando el problema es un TDA.

La teoría del aprendizaje por medio del constructivismo de Piaget y retomada por Hattabi, et al (2019) surge en la década de 1970, impulsando la idea que los alumnos no son individuos que reciben información de forma pasiva, sino que, por el contrario, construyen conocimiento de manera activa, con enfoque en su entorno y organizando las estructuras cognitivas. De la misma manera, los niños que tienen déficit de atención, no reciben aprendizaje con repeticiones constantes o aprendizaje automático, ya que estos niños tienen problemas de aprendizaje por

distracción continua o rasgos de hiperactividad.

Por otro lado, tenemos el modelo dual de comorbilidad con la dislexia; el cual se ha centrado en reconocer la sinergia que existe entre los déficits de atención y la funcionalidad de los individuos, principalmente en el área del lenguaje. Se ha notado que existe una relación entre el déficit de atención, la impulsividad, la hiperactividad, con la dislexia, la velocidad en el procesamiento de información e incluso en la rigidez mental. De acuerdo a diversos autores, en estos casos, lo más predominante son los problemas en la lectura y en la rigidez mental de los individuos (Piñon et al., 2017).

En la dimensión **inatención**, se presenta en las personas con la falta para tener la atención en distintas actividades de acuerdo a su edad, dificultando el seguimiento de instrucciones, perdiendo la atención y concentración con facilidad ante diferentes estímulos del alrededor; dificultando que se terminen las actividades que realiza tanto en la escuela como personales (Barkley, 1997). Asimismo, Rusca y Cortez (2020) sostienen que puede presentarse o mostrarse con pérdidas de objetos, olvidos constantes, dificultades en seguir instrucciones, despistajes. No atienden los detalles en operaciones que son de tipo matemático, tienen descuidos, cambian frecuentemente en los juegos, tienen dificultades para planificar y organizar; tienen un rotundo rechazo a las tareas que tengan o demanden un esfuerzo mental, además de tener distracción fácil con estímulos externos.

En referencia a la dimensión **hiperactividad**, se presenta aumento de actividad motriz llevando a realizar movimientos con las manos y pies constantemente, se les dificulta permanecer sentado en un lugar por periodos prolongados de tiempo y jugar de manera adecuada lo que perjudica en sus actividades escolares y recreativas (Barkley, 1997). También, Londoño (2017) precisó como el acto de tener mayor actividad motora, acciones espontáneas, dificultades en la atención y que se suelen distraer con facilidad, además, estas conductas se caracterizan por incluir hablar demasiado, moverse con mucha constancia, presentan características que incluyen el hablar en exceso, movimientos constantes, andar y algunos inconvenientes para la lectura.

En cuanto a la dimensión **impulsividad**, se manifiesta conductas de oposición, desafío y poco seguimiento de instrucciones a personas de su entorno, existe poca tolerancia a la frustración y manejo de emociones, interfiriendo en sus

habilidades sociales (Barkley, 1997). Partiendo de ello, es que se puede evidenciar los criterios de que aquellos niños y niñas que presentan dificultades en su atención o excesiva quietud motora, son estudiantes que requieren uso de ciertas estrategias para lograr un aprendizaje más significativo (García y Moral, 2018). De la misma forma, Porras et al. (2019) menciona acerca de la dificultad que presentan los alumnos para poder inhibir sus conductas; como, por ejemplo, esperar turnos, demoras en brindar algunas respuestas, emiten conductas y comentarios que no van de acuerdo a las circunstancias. También al momento de jugar, suelen ser aquellas personas que participan precipitadamente, antes de que se termine de dar las explicaciones o reglas de juego, interrumpen las acciones o se inmiscuyen en el turno de otros alumnos (Valda et al, 2018). Además, Nejati (2021) menciona que lo impulsivo, se vincula con el capricho del niño, sin tener conciencia o análisis del mismo; por tanto, el infante asume riesgos innecesarios, como agarrar cosas, o soltarlas; interrumpir conversaciones y otras actitudes. Por ello, la impulsividad se considera es causada por un desequilibrio neuronal; sin embargo, debemos mencionar que hay métodos que pueden ayudar a los niños a poder elevar el autocontrol y mantener al mínimo sus impulsos.

La epistemología según Zamora (2012) menciona que toda actividad metodológica en la infancia ayuda a la autonomía, a la autoconfianza, a la formación de personalidad; con ello las actividades se convierten en algo educativo y recreativo de primer orden. En otras palabras, esto se realiza con el uso de diversos elementos de tipo científico, las cuales se deben usar para el desarrollo en la infancia. Pero también el docente las ejecuta, generando un ambiente de confianza para desarrollar otras actividades, así como un pensamiento crítico positivo.

Thuillier (1988), en su investigación acerca de la epistemología, la menciona como la filosofía de la ciencia a la cual le atribuye el fin de estudiar, el génesis de las ciencias; pero desde un punto lógico, histórico y sociológico. Para Wartofsky (1979), la epistemología, en cuanto a la teoría del conocimiento, la epistemología se basa en una serie de cuestionamientos básicos respecto al estatus y presunción del conocimiento; su importancia específica en cuanto a la filosofía de la ciencia se refiere a los instrumentos de convalidación de conocimiento científico y también a todo aspecto que presenten medios científicos, para los cuales se hacen uso de herramientas y poder llegar a resultados. Considerando que el fin de la

epistemología se basa en el análisis de la génesis de la ciencia y conocimiento científico, se debe precisar qué es necesario un recorrido desde el concepto básico de la ciencia, hasta la propia disciplina la cual denominamos Dificultades de Aprendizaje, en busca de tener consistencia epistemológica.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación:

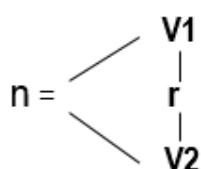
El presente estudio es de tipo básico, según Sánchez y Reyes (2017) como debido a que orienta e indaga nuevos conocimientos en el campo de la investigación; lo más importante es compilar información y prosperar en nuevos conocimientos científicos, ampliando de esta forma los conocimientos teóricos en búsqueda de nuevas leyes y principios.

##### 3.1.2. Diseño de investigación:

El diseño de la investigación se caracterizará por ser no experimental, ya que no se hará la manipulación de las variables, según Hernández et al. (2014) es un estudio en el que no alteramos la variable independiente sino únicamente se observan los fenómenos dentro de su entorno para luego examinarlos.

Asimismo, la investigación será transversal permitiendo recopilar información en un momento preciso, procediéndose a medir en un solo momento el nivel de atención en los niños, siendo a sus veces una investigación descriptiva correlacional ya que en un momento determinado se va a permitir analizar la relación que existe entre las variables en estudio.

El esquema es el siguiente:



Dónde:

- n : Muestra de estudio
- V1 : Aprendizaje lúdico
- V2 : Trastorno de déficit de atención e hiperactividad

r : Correlación

### **3.2. Variables y operacionalización**

#### **Definición conceptual del aprendizaje lúdico**

Vera et al. (2019) definen qué es el medio mediante el cual la persona desarrolla sus habilidades, actitudes y su conducta en general; por tanto, el aprendizaje lúdico nos ayuda a mantener la interacción adecuada con el entorno y la sociedad. El niño adquiere muchas habilidades y destrezas a través de los juegos.

#### **Definición conceptual de trastorno de déficit de atención e hiperactividad**

Barkley (1997) es la deficiente capacidad que tiene la persona para inhibir comportamientos desde un errado análisis introspectivo. El sujeto no realiza un análisis de las consecuencias, usando solo respuestas básicas al estímulo con una reacción rápida y no mediante un análisis consciente, con lo que la respuesta puede incluso perjudicar al sujeto o su entorno.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

**3.3.1. Población**, para Hernández et al., (2014) consideró a la población como conjunto, la totalidad de los elementos de estudio a analizar. La población estará conformada por todos los estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa con edades que oscilan entre los 3, 4 y 5 años, teniendo una totalidad de 132 estudiantes. Población de niños de la I.E.I 319 de Independencia

**3.3.2. Muestra censo**, la muestra está conformada por 132 estudiantes de la IEI N°319 de Independencia con edades comprendidas entre los 3, 4 y 5 años de los turnos mañana y tarde de dicha institución.

**3.3.3. Muestreo no probabilístico por conveniencia**, Según Sánchez y Reyes (2017) menciona al muestreo por conveniencia, como una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio, la cual se usa para crear muestras conforme tengamos facilidad de acceso con disponibilidad de las personas. Todo ello, en un determinado tiempo y en un lugar en particular. El muestreo por conveniencia se usa muy comúnmente, ya que es muy rápido sencillo y económico, además que los miembros suelen estar a disposición para ser parte del estudio.

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

Se expresó la técnica de observación según Carrasco (2014) la cual consiste en observar fenómenos, hechos, personas, objetos, situaciones, casos, etc.; con la finalidad de obtener la información requerida.

La lista de cotejo, es un instrumento usado como mecanismo de observación de aprendizajes, la referencia que se obtiene es muy importante, porque sirve para mejorar la planificación o una intervención (Hernández, et al, 2014)

Para la validez Hernández y Mendoza (2018) se refiere al grado en un instrumento que permite medir la variable. Donde, los expertos consideran tres características fundamentales para la validez de un instrumento: Relevancia, pertinencia y claridad. Asimismo, se validaron dándole un calificativo promedio de aplicable.

Según Hernández y Mendoza (2018) definieron que la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual se aplica, repetida al mismo sujeto produce iguales resultados. Según el coeficiente de KR20 es 0.93 y 0.96 el resultado indica que el instrumento tiene una alta confiabilidad. Por lo tanto, se puede continuar con la aplicación a la muestra de estudio.

### **3.5. Procedimientos**

Para la recolección de datos se realizó previamente un trámite administrativo respectivo, para lo cual se envió una solicitud dirigida a la dirección general de la I.E 319 con el propósito de conseguir el permiso para realizar la investigación, asimismo se aplicará los instrumentos dirigidos a las estudiantes a través del recojo de información con la técnica de la observación con previa autorización de los padres de familia. Concluyendo el recojo de datos se realizó el procesamiento de datos, finalmente se analizaron los antecedentes del marco teórico para la contrastación de los resultados y finalmente obtener la discusión.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Los datos fueron adquiridos mediante la observación, y el proceso se hizo en el software Microsoft Excel y el uso del programa IBM SPSS Statistics 25, mediante



los cuales se analizaron las variables en investigación. Igualmente, fueron sometidas a validación de datos; por otro lado, se menciona que la prueba es no paramétrica, pues se puso como objetivo, verificar los vínculos entre las variables. Los diseños de investigación se aplicaron la estadística descriptiva y la inferencial (Prueba de correlación Chi-Cuadrado).

### **3.7. Aspectos éticos**

Los aspectos éticos del estudio de investigación representarán un reto basado en la responsabilidad por parte del investigador, es imprescindible considerar los aspectos éticos instaurados por la Universidad César Vallejo, tomando en cuenta que los autores citados serán mencionados con respeto y con base teórica plasmada en el trabajo de investigación, asimismo se va a considerar la autorización de la IE, haciendo de conocimiento a los padres de familia y a las docentes de las diferentes aulas de dicha institución, siendo prescindible contar con el consentimiento del director, participando activamente en la socialización de resultados en beneficio de los estudiantes.

## IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

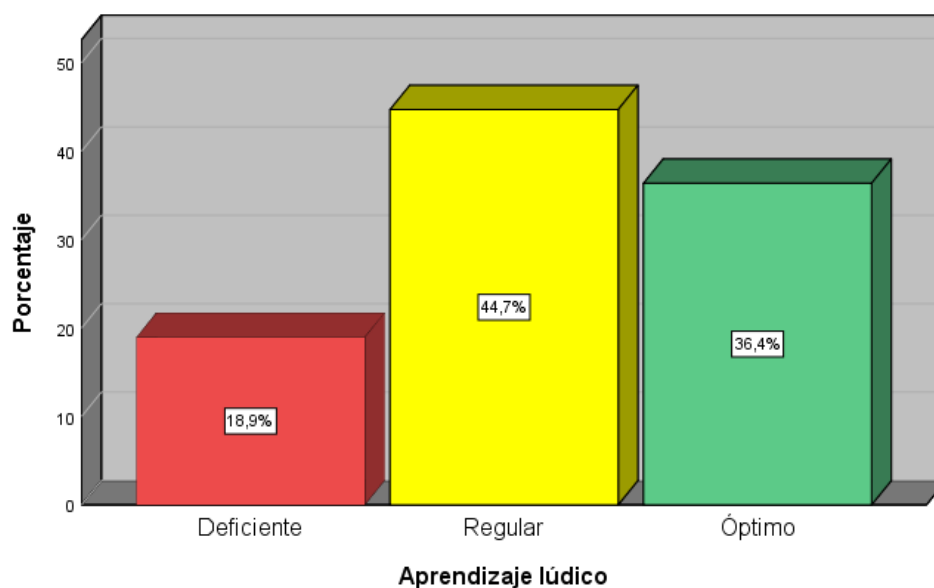
**Tabla 1**

*Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable aprendizaje lúdico*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	25	18.9%
	Regular	59	44.7%
	Óptimo	48	36.4%
	Total	132	100.0%

**Figura 1**

*Niveles de aprendizaje lúdico*



De acuerdo a los resultados, el 44.7% de los estudiantes se ubica en el nivel regular en el aprendizaje lúdico, 36.4% en un nivel óptimo y el 18.9% se ubican en el nivel deficiente. Es decir, que en la mayoría de los estudiantes en su mayoría mencionan que el aprendizaje lúdico es muy útil para el desarrollo del aprendizaje.

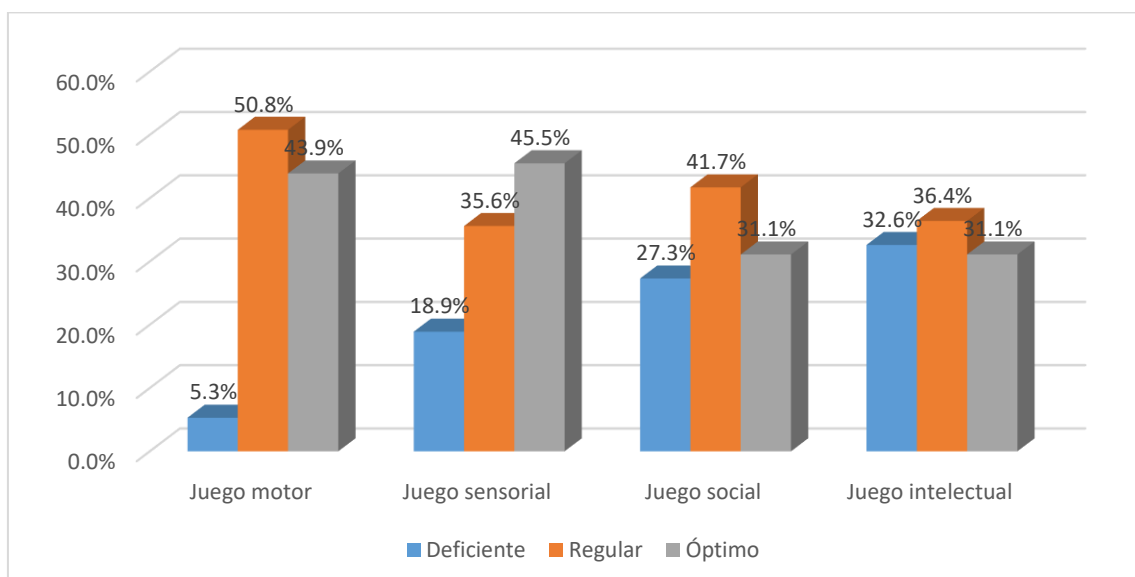
**Tabla 2**

*Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del aprendizaje lúdico*

Niveles	Juego motor		Juego sensorial		Juego social		Juego intelectual	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	7	5.3%	25	18.9%	36	27.3%	43	32.6%
Regular	67	50.8%	47	35.6%	55	41.7%	48	36.4%
Óptimo	58	43.9%	60	45.5%	41	31.1%	41	31.1%
Total	132	100%	132	100%	132	100%	132	100%

**Figura 2**

*Niveles de las dimensiones del aprendizaje lúdico*



En cuanto a los resultados, se percibe que el 50.8% de los estudiantes muestran que el nivel de juego motor es regular, el 43.9% de los mismos se ubican en el nivel óptimo y el 5.3% en el nivel deficiente. De la misma forma, el 45.5% de los estudiantes muestran que el nivel de juego sensorial es óptimo, el 35.6% de los ellos se ubican en el nivel regular y el 18.9% en el nivel deficiente. Por otro lado, el 41.7% de los estudiantes muestran que el nivel de juego social es regular, el 31.1% de los mismos se ubican en el nivel óptimo y el 27.3% en el nivel deficiente. Finalmente, el 36.4% de los estudiantes muestran que el nivel de juego intelectual es regular, el 32.6% de los mismos se ubican en el nivel deficiente y el 31.1% en el nivel óptimo.

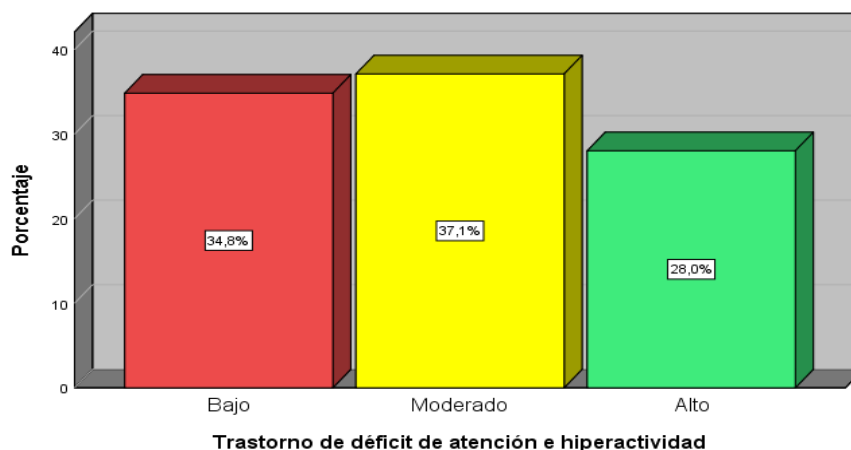
**Tabla 3**

*Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable trastorno de déficit de atención e hiperactividad*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	46	34,8%
	Moderado	49	37,1%
	Alto	37	28%
	Total	132	100%

**Figura 3**

*Niveles del trastorno de déficit de atención e hiperactividad*



De acuerdo los resultados, acerca de la variable, trastorno de déficit de atención e hiperactividad, se observa que el 37.1% de los estudiantes se ubican en el nivel moderado, el 34.8% de los estudiantes se ubican en el nivel bajo y el 28.0% se hallan en el nivel alto. Es decir, la minoría de los estudiantes se encuentran con déficit de atención e hiperactividad alto.

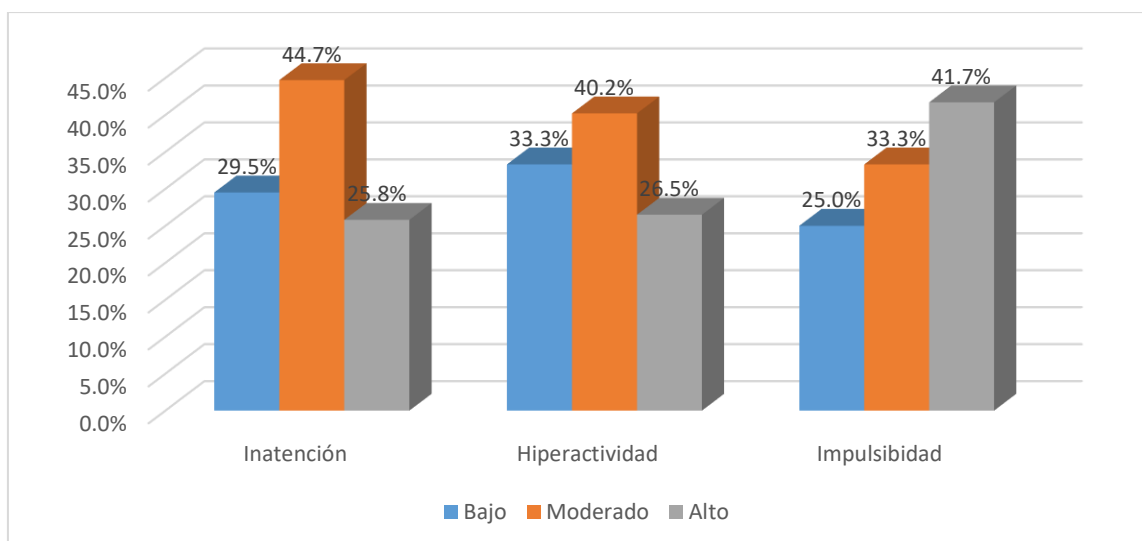
**Tabla 4**

*Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del trastorno de déficit de atención e hiperactividad*

Niveles	Inatención		Hiperactividad		Impulsividad	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	39	29.5%	44	33.3%	33	25.0%
Moderado	59	44.7%	53	40.2%	44	33.3%
Alto	34	25.8%	35	26.5%	55	41.7%
Total	132	100.0%	132	100.0%	132	100.0%

**Figura 4**

*Niveles de las dimensiones del trastorno de déficit de atención e hiperactividad*



Conforme a los resultados, en la dimensión de inatención, se percibe que el 44.7% de los estudiantes muestran estar ubicados en el nivel moderado, el 29.5% de los mismos se ubican en el nivel bajo y el 25.8% en el nivel alto. Por otro lado, referido a la dimensión de hiperactividad, el 40.2% de los estudiantes se hallan en el nivel moderado, el 33.3% de los mismos se ubican en el nivel bajo y el 26.5% en el nivel alto. Finalmente, sobre la dimensión de impulsividad, el 33.3% de los estudiantes muestran estar ubicados en el nivel moderado, el 41.7% de los mismos se ubican en el nivel alto y el 25.0% en el nivel bajo.

**Tabla 5***Resultados de la prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje lúdico	,249	132	,000
Trastorno de déficit de atención e hiperactividad	,190	132	,000

En la tabla 5 se presentan los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov - Smirnov (K – S) se observa que la mayoría de los puntajes de la variable no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es significativo ( $p < 0.0000$ ) y la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Chi-Cuadrado

Hipótesis general

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

H<sub>a</sub>: Existe relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

**Tabla 6***Coefficiente de asociación y significación entre aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad*

	Aprendizaje lúdico	Trastorno de déficit de atención e hiperactividad
	Chi-cuadrado	18,364 <sup>a</sup>
gl	3	17
Sig. asintótica	,000	,000

En la tabla, las variables presentan en el test de (Chi-cuadrado: 18, 364<sup>a</sup> y 76,909<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ),

rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que existen asociación entre las variables mencionadas.

Hipótesis específica 1

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el aprendizaje lúdico y la inatención en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

H<sub>a</sub>: Existe relación entre el aprendizaje lúdico y la inatención en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

**Tabla 7**

*Coefficiente de asociación entre el aprendizaje lúdico y la inatención*

	Aprendizaje lúdico	Inatención
Chi-cuadrado	18,364 <sup>a</sup>	38,182 <sup>b</sup>
gl	3	8
Sig. asintótica	,000	,000

En la tabla, las variables presentan en el test de (Chi-cuadrado: 18, 364<sup>a</sup> y 38,182<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la inatención, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que existen asociación entre las variables mencionadas.

Hipótesis específica 2

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

H<sub>a</sub>: Existe relación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

**Tabla 8**

*Coefficiente de asociación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad*

	Aprendizaje lúdico	Hiperactividad
Chi-cuadrado	18,364 <sup>a</sup>	73,167 <sup>b</sup>
gl	3	10
Sig. asintótica	,000	,000

En la tabla, las variables presentan en el test de (Chi-cuadrado: 18, 364<sup>a</sup> y 73,167<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que existen asociación entre las variables mencionadas.

Hipótesis específica 3

H<sub>0</sub>: No existe relación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

H<sub>a</sub>: Existe relación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022.

**Tabla 9**

*Coefficiente de asociación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad*

	Aprendizaje lúdico	Impulsividad
Chi-cuadrado	18,364 <sup>a</sup>	83,515 <sup>b</sup>
gl	3	7
Sig. asintótica	,000	,000

En la tabla, las variables presentan en el test de (Chi-cuadrado: 18, 364<sup>a</sup> y 83,515<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que existen asociación entre las variables mencionadas.



## V. DISCUSIÓN

De acuerdo el objetivo general fue determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, en cuanto a frecuencia porcentajes y niveles se obtuvo un resultado 44.7% de los estudiantes se ubica en el nivel regular en el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad, se observa que el 37.1% de los estudiantes se ubican en el nivel moderado. Asimismo, en cuanto a la prueba de correlación aplicada se obtuvo un resultado de correlación significativa se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la inatención, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ).

Este resultado hay una coincidencia con la tesis de Curinambe (2022), cuyo objetivo incluye determinar la relación existente entre el aprendizaje de matemática y las actividades lúdicas. Según los resultados, se determina que el nivel de actividades lúdicas fue medio en 47%, bajo en 30% y alto en 23%; y que el nivel de aprendizaje en matemáticas tuvo como valores: medio en 40%, bajo en 37% y 23% en nivel alto; con lo cual, se concluye que si existe una relación significativa entre las variables que son actividad lúdica y el aprendizaje de matemática, considerando además, que el coeficiente de Pearson 0,968 denota una correlación positiva alta y que el 97, 22% afirmando que las actividades lúdicas influyen en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.

Asimismo, hay una similitud con la tesis de Cantor (2021) quién concluyó que la forma lúdica del aprendizaje, es decir, los juegos, permiten que los alumnos estén motivados y con ganas de aprender; afirmando que según esta propuesta, las actividades lúdicas deberían ser implementadas en sus diferentes modalidades ya sea de manera presencial o virtual en las instituciones escolares; permitiendo la mejora de la autoestima de los estudiantes, la valoración de ellos mismos, así como su propia confianza. Su estudio se encuentra motivado y dirigido a todos los niños que requieren apoyo para ser valorados y mejoren su proyecto de vida desde los primeros años de aprendizaje.

Además, se apoyó a la teoría de Vera et al. (2019) quien hace mención que las estrategias lúdicas, favorecen a la libertad de pensamiento, de imaginación creativa, de desarrollo cognitivo; clasifica las estrategias de aprendizaje lúdico, tomando en consideración que el estudiante puede hacer diversos cambios en su

comportamiento desde los constantes cambios que afecten su vida y desde distintos puntos de vista. Se entiende igualmente, que el emplear estrategias lúdicas en los niños mejoran sus relaciones interpersonales, puesto que tienen un ambiente dinámico participativo, desarrollan actividades y ejercicios que les permiten identificar estrategias para el proceso didáctico de aprendizaje.

Asimismo, hay una similitud con la tesis de Justiniano (2021) quien llegó a la conclusión que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y la motivación escolar; es decir, a mayor actividad lúdica mayor motivación escolar, por lo que es imprescindible que los docentes usen estrategias lúdicas para lograr que sus estudiantes se motiven logrando mejores resultados en el aprendizaje. Reforzando la teoría de Vera et al. (2019) quién manifiesta que las actividades lúdicas, las cuales se llevan a cabo en el aula, se convierten en una herramienta básica y estratégica para introducir al niño a un ambiente de aprendizaje agradable, atractivo y natural. Por ello, se generan niños felices con habilidades más fuertes, como niños afectuosos y que tienen disposición de trabajo en aula, niños curiosos y creativos que amplían su vocabulario y mejoran la convivencia tanto en lo familiar como en los eventos escolares.

Considerando ello, propone a la lúdica, como una estrategia básica para favorecer el aprendizaje del infante, puesto que la voluntad que ellos tienen hacia adquirir nuevos conocimientos, se basa principalmente en sus intereses y sus necesidades; por ello también, el docente debe tomar papel importante en el proceso, requiriendo de las metodologías que estén dispuestas a satisfacer ansias de conocimiento nuevo que tienen los niños.

En referencia al primer objetivo específico, el cual buscó determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la inatención en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, remitiéndonos a los resultados obtenidos de la prueba de asociación a la variable presentan el Chi-cuadrado: (18, 364<sup>a</sup> y 38,182<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la inatención, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ), rechazándose la hipótesis nula, estableciendo que existen asociación entre las variables mencionadas. El resultado se asemeja a la investigación de Arcos (2019), quien concluyó que para lograr la concentración y atención de los niños que tienen atención dispersa, se deben fomentar las actividades lúdicas, las actividades grupales, las reglas claras en las actividades;

desde ese punto, podemos mencionar que la investigación aporta conocimiento nuevo sobre el cómo mejorar el aprendizaje, el entendimiento y la atención del niño a través de las estrategias lúdicas y con un ritmo de trabajo constante.

De la misma manera, la tesis de Regalado (2022) quien llegó a la conclusión que entre las variables de estrategias lúdicas de aprendizaje y la variable de autoestima, existe una relación positiva. Preciso señalar que los niños que presentan como diagnóstico el TDAH con frecuencia su autoestima y autoconcepto se ve deteriorada como resultado de recibir críticas de sus mismos familiares, así como también de sus profesores y compañeros en el aula, lo que les hace convertirse en niños poco populares, con dificultades para hacer y conservar las amistades, los cuáles son catalogados como niños que meten en problemas constantemente o aquellos estudiantes que tienen un bajo rendimiento escolar, lo que finalmente permite asegurar que a través del juego utilizado como motivación, los estudiantes pueden favorecer su desarrollo psicoemocional, por lo tanto a la mejora de su autoestima.

Fernández (2021) quien concluye que, entre la variable autoestima y trastorno del déficit de atención existe una relación directa de nivel moderado; afirmando que los estudiantes con dicho trastorno presentan cambios ante la primera variable. Sobre el objetivo de la investigación, se concluyó que existe relación directa y significativa entre las variables en estudio: Autoestima y Trastorno de Déficit de Atención, al obtener Rho de Spearman es de (0.478,  $p = .000 < .05$ ). Sostenido también en la tesis de Merlo y Castañeda (2018) quien concluyó que existe relación entre el déficit de atención con hiperactividad y la variable constituida por el nivel de autoestima, afirmando que a medida que el trastorno sea controlado, la autoestima será elevado permitiendo un desarrollo integral en los estudiantes del nivel inicial

Barkley (1997) menciona respecto al TDAH, la inatención se entiende como la dificultad de mantenerse atento en las actividades que se realizan de una manera sostenida, en la dificultad de seguir reglas e instrucciones, así como recordarlas y también tener una distracción permanente. Los padres y maestros suelen quejarse normalmente de estos niños, pues pareciera que no atienden tan igual como otros niños contemporáneos, fallan en sus tareas y cambian de actividad de manera muy frecuente. Es por ello que mencionamos a la actividad lúdica como algo atractivo y

motivador, puesto que capta la atención de los niños buscando un aprendizaje específico. Encontramos en las actividades lúdicas, un beneficio que incluye adquirir conocimiento y conciencia de su cuerpo, el control de la inhibición voluntaria, el equilibrio emocional, además de coordinación global y de segmentos, estimula la percepción sensorial, el sentido del ritmo, la flexibilidad del organismo, la coordinación motriz, y otras particularidades que son importantes reconocer en las diferentes etapas del desarrollo del niño.

Por lo que dentro del aprendizaje a través del juego sensorial tenemos que al usarlo como estrategia para la inatención proporcionará cierto tipo de satisfacción en los niños, generando sustancias biológicas para su bienestar; estas sensaciones se consiguen a través de los sentidos, como el uso de silbatos, ruidos con cucharas, examinar los colores, jugar a palpar objetos, ente otros. (Vera et al., 2019) lo cuál permite captar la atención de los estudiantes.

En referencia al segundo objetivo específico, el cual buscó determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad, llegando a los resultados según Chi-cuadrado (18, 364<sup>a</sup> y 73,167<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ). Estos resultados tienen coincidencia la tesis de Villafuerte (2022) cuyo objetivo fue contribuir a mejorar la atención de los niños con y sin déficit de atención e hiperactividad. Los datos obtenidos mostraron un aumento significativo en el tiempo efectivo de atención de los participantes y una reducción de la hiperactividad durante las clases de Lengua Extranjera, lo que ha generado una mejora en la frecuencia de interacciones entre los profesores y todos los participantes. concluyendo que los juegos de video y las aplicaciones de juegos por internet como recurso didáctico, pueden ayudar de manera efectiva en el aumento del interés y al control de impulsos en los estudiantes

En tal sentido, hay una similitud con la tesis de Monsiváis y Valles (2018) quien menciona que los hallazgos evidencian que las herramientas prácticas de los maestros son necesarias para identificar estrategias pedagógicas para los niños con TDAH. Existe diferencia estadística significativa con aquel grupo que mostró efectividad en el proceso psicoeducativo para disminuir el estigma de los docentes respecto al TDAH. El conocimiento de los docentes también ayudó a la posible detección, y a que los niños con TDAH sean remitidos oportunamente para un

diagnóstico y tener un tratamiento adecuado, lo cual ayudó en la disminución del deterioro escolar y social de los alumnos.

De acuerdo a la teoría de Barkley (1997) quién considera que los niños hiperactivos reflejan déficit en sus habilidades cognitivas, lo cual les impide tener un control correcto de sus impulsos; así cómo resolver situaciones que requieren atención y concentración. Se menciona a la hiperactividad en los niños, como aquella necesidad de permanecer siempre en movimiento y ser incapaz de estar quietos. La necesidad de movimiento suele mostrarse de manera ruidosa y o también de forma disimulada.

Existe una diferencia con aquellos niños que son activos, energéticos o que pueden hacer rápido una actividad; los niños hiperactivos suelen tener una actividad desorganizada y normalmente no terminan lo que han empezado. También como características se pueden mencionar que los niños hiperactivos tienen una cantidad de verbalizaciones, que obliga a las otras personas muchas veces a ignorarlas, pues suelen hablar muy rápido o muy alto, lo cual resulta agotador. En el colegio, suelen ser identificados rápidamente por ser más ruidosos, hablar con todos y no tener inhibición con personas de mayor edad.

En referencia a la tercera hipótesis específica, el cual se indagó el determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, llegando a los resultados que Chi-cuadrado (18, 364<sup>a</sup> y 83,515<sup>b</sup>), se considera que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad, con una  $p = 0.000$  y  $0.000$  ( $p < 0.05$ ). Presentando una coincidencia con la tesis de Bautista (2019) quién concluye que las estrategias lúdicas estimulan la relajación y por lo tanto favorecen en el autocontrol en estudiantes con TDAH, siendo indispensable el uso de esta herramienta para el aprendizaje en los niños que no manejan su impulsividad, lo que nos permitió confirmar la hipótesis alterna.

Asimismo, encontramos una similitud con la tesis de López et al. (2019) quienes concluyen que la terapia cognitiva conductual es eficaz en la mejora de pacientes diagnosticados con TDAH posibilitando una mejora en su aprendizaje y comportamiento impulsivo lo que permite reafirmar que a través de dicha terapia los niños pueden reestructurar sus pensamientos poco comunes o disfuncionales, contribuyendo a mantener mejora en su comportamiento, las cuales en niños pequeños son llevadas a cabo a través de rutinas y sesiones de juego intelectual.

En cuanto a la teoría de Barkley (1997) se menciona que la impulsividad, es una característica de los individuos con TDAH. Los niños con esta deficiencia, suelen decir o hacer las cosas sin pensarlo; es muy frecuente que ellos sean hiperactivos, pero lo hacen sin ninguna intención de daño, con lo cual, viene posteriormente el arrepentimiento al haber causado alguna molestia a las demás personas. La incapacidad que tienen por inhibir estos impulsos, se muestra en un nivel cognitivo, pero también en un nivel conductual; y ello puede manifestarse en todas las áreas de desenvolvimiento de la persona.

Con ello, tenemos que los niños pueden perder el control de distintas formas, con los clásicos berrinches, comentarios que generen incomodidad e incluso golpes a sus pares, estos arrebatos suelen ser comunes en la infancia, sin embargo, es algo que se deba considerar que para el manejo de dichas emociones es prescindible el autocontrol infantil, lo que permite en los estudiantes logros a nivel académicos y personales, en beneficio de su desarrollo socioemocional.

Según Vera et al. (2019) los juegos motores son definidos como todas aquellas actividades que requieren el uso del cuerpo y coordinación de movimientos, algunos de los juegos motores como “Simón dice” pretenden que los alumnos puedan ser capaces del seguimiento de instrucciones y control de su cuerpo, permitiendo que sus movimientos sean realizados en un momento determinado, asimismo, es de práctica habitual en las aulas de educación inicial es “Los congelados”, el cuál es orientado a través de la música y se les solicita a los niños detenerse al momento de que la canción se detenga, lo que le permite quedarse quieto y madurar su impulsividad.

## VI. CONCLUSIONES

Primero. Se estableció el coeficiente de estadística de Chi-cuadrado, se estima que coexiste asociación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, encontrándose el valor de significación de 0.000, siendo pequeño al 0.05 por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Segundo. Se estableció el coeficiente de estadística de Chi-cuadrado, se valora que existe entre el aprendizaje lúdico y la inatención en una institución educativa inicial en Independencia - 2022, descubriéndose el valor de significación de 0.000, siendo mínimo al 0.05 por lo que se reconoce la hipótesis alterna.

Tercero. Se estableció el coeficiente de estadística de Chi-cuadrado, se evalúa que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, acertándose el valor de significación de 0.000, siendo menor al 0.05 por lo que se asiente la hipótesis alterna.

Cuarto. Se estableció el coeficiente de estadística de Chi-cuadrado, se evalúa que existe asociación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022, acertándose el valor de significación de 0.000, siendo menor al 0.05 por lo que se asiente la hipótesis alterna.

## **VII. RECOMEDACIONES**

Primero. A la directora de la institución educativa para que puedan promover actividades que generen un aprendizaje a través del juego, tomando en cuenta las distintas características de los estudiantes, promoviendo una adecuada gestión de planificación con las maestras.

Segundo. A las docentes y área de tutoría para que organicen y desarrollen actividades lúdicas que promuevan la atención de los estudiantes de educación inicial a través de juegos motores, juegos sensoriales, juegos intelectuales y juegos sociales.

Tercero. A las familias, para que puedan involucrarse en el proceso de aprendizaje de sus hijos, permitiendo ser partícipes de los logros en la escuela y en casa, considerando que los niños aprenden de manera más significativa a través del juego como herramienta.

Cuarto. A los futuros investigadores que tengan como antecedente esta base de estudio, permitiéndoles elaborar y aplicar las estrategias lúdicas de aprendizaje en otras instituciones educativas a fin de poder mejorar la atención, hiperactividad e impulsividad en sus estudiantes del nivel Inicial.



## REFERENCIAS

- Andreu, J. M., Alonso-Roque, J. I., Iturriaga, F. M. A., García, L. C. (2021). Vivencia emocional en juegos motores de cooperación oposición en alumnado de secundaria. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 12(72). EmásF\_72 (webcindario.com)
- Arcos, L. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en los niños de básica elemental [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica de Ecuador]. Archivo digital. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2951>.
- Armas, P. (2022). *Aprendizaje lúdico como estrategia de enseñanza del arte desde la literatura en los estudiantes de 1RO de bachillerato de la unidad educativa "Ibarra"* (Bachelor's thesis).
- Armijo, P. E. C., Sepúlveda, C. E. H., Aburto, J. V. H., Castro, V. A. M., Lecaro, Y. D. R. S. (2021). Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, diagnóstico, tratamiento y posibilidades. *Revista Enfoques Educativos*, 18(1), 40-62. <https://doi.org/10.5354/2735-7279.2021.61695>
- Bautista, L. L. *Estrategias lúdicas para favorecer el autocontrol y la relajación en niños de 7 a 8 años con TDAH (estudio en la unidad educativa cristo rey fe y alegría)* (Doctoral dissertation). <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/25317>
- Bozada, G. A., Barcia, M. F. (2022). El aprendizaje lúdico en el estado emocional de los estudiantes de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7(5). [10.23857/pc.v7i5.3992](https://doi.org/10.23857/pc.v7i5.3992)
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), [10.23857/pc.v6i4.2615](https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615)
- Cantor, M., Medina, M. (2021). Implementación de estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer la autoestima [Tesis de maestría, Universidad Los Libertadores]. Archivo digital. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor\\_Medina\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3466/Cantor_Medina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Claude, N., Belmar, M., Vicente, B. (2021). Relación entre Tiempo Cognitivo Lento y Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños: Estado actual

- y perspectiva. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 59(2), 125-141.  
<https://dx.doi.org/10.4067/s0717-92272021000200125>
- Curinambe, P. (2022). *Actividades lúdicas y aprendizajes de las matemáticas en los niños del nivel inicial, Saposoa, 2021*(Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87174>
- Chávez, B. (2020). El diseño de una estrategia de evaluación de los aprendizajes de niños y niñas con características diversas: un aporte para transformar el aula. *Revista Científica de Ciencias Sociales*,4(1), 114-125.  
<http://www.revistasocialium.com/index.php/es/article/view/52/html>.
- Cruzado, S. A. O. (2021). Aprendizaje lúdico en la atención y concentración. *Journal of Latin American Science*, 5(1), 251-273.
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista Científica Hacedor*, 2 (1).  
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>.
- De Gregorio, M. V., Pérez, L. M. R., Moro, M. I. B. (2019). Análisis de las relaciones entre el Trastorno en el Desarrollo de la Coordinación (TDC/DCD) y el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en la edad escolar. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 625-632.
- Enriquez, C., Alba, L., Pérez, M., Alonso, D. (2018). Programa psicoeducativo enfermero para cuidadores de infantojuveniles con trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Revista Cubana de Enfermería*, 34(3).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03192018000300012&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192018000300012&lng=es&tlng=es).
- Fernández, A. (2021). *Autoestima y trastorno de déficit de atención en estudiantes de cinco y seis años EBR, San Juan de Lurigancho* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67813>
- Figuroa, H., Muñoz, K., Vinicio, E. y Zavala, D. (2017). Análisis crítico del conductivismo, como teorías de aprendizaje en educación. *Revista de entrenamiento*, 4 (1).  
<http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2312>

- García, N., Moral, M. (2018). Consumo de alcohol, conducta antisocial e impulsividad en adolescentes españoles. *Acta colombiana de Psicología*, 21 (2), 110-130.
- Giler, R., Macías, T., Vera, F., Zambrano, V. (2019). Sensory Playful Corners on Stimulation of Children from One to Three Years. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3 (2), 217-223. <https://pdfs.semanticscholar.org/0e14/2ab99889d663477eb4b2f7b9baf7d131dc2e.pdf>.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46.
- Hattabi, S; Bouallegue, M; Ben, H., Bouden, A. (2019). "Rehabilitation of adhd children by sport intervention: A tunisian experience." Recuperado: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31872398/>
- Herrera, R. E. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad lectora de los estudiantes de inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 111-124. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1448>
- Justiniano, L. (2021). *Actividades lúdicas y motivación escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021*(Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/72104>
- Land, S., Zimmerman, H., Millet., Woong, G. (2020). Supporting children's outdoor science learning with mobile computers: integrating learning on-themove strategies with context-sensitive computing. *Learning, Media and Technology*, 44 (4), 457-472. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1667823>
- Laveriano, C., Quispe, C., Marrufo, C. (2021). *Efecto del método lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Oxapampa-Perú* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28183>
- Londoño, D. (2017). Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A socio-cultural approach. *Revista Scielo*, 37 (132), 1-20.

<https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v37n132/0211-5735-raen-37-132-0477.pdf>

- Maila, V., Figueroa, H., Pérez, E., Cedeño, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Cátedra*, 3(1), 59-74.
- Merlo, A., Castañeda, V. (2018). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad y su relación con el nivel de autoestima de los niños de 3, 4 y 5 años. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28183>
- Ministerio de Salud. (2019). Minsa impulsará servicios de diagnóstico precoz y tratamiento para personas con déficit de atención e hiperactividad. Recuperado de: <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/29508-minsa-impulsara-servicios-de-diagnostico-precoz-y-tratamiento-parapersonas-con-deficit-de-atencion-e-hiperactividad>.
- Monsiváis, J., Valles, A. (2018). Estigma en el trastorno por déficit de atención con hiperactividad TDAH por maestros de educación básica. Preliminar de una intervención psicoeducativa. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 17(35), 167-174. <https://doi.org/10.21703/rexe.20181735molinar11>.
- Movahedazarhouligh, S. (2018). Teaching Play Skills to Children with Disabilities: Research-Based Interventions and Practices. *Early Childhood Educ Journal*, 46, 587–599. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0917-7>
- Nejati, V. (2021). Program for attention rehabilitation and strengthening (PARS) improves executive functions in children with attention deficit-hyperactivity disorder (ADHD). *Research in developmental disabilities*. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2021.103937>.
- Núñez, M., Alanya, J. (2021). Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en estudiantes en edad escolar de 6 a 17 años. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 5(2).
- Olmedo, N., Farrerons, O. (2017). Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación. *Omnia Science*. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/112955>
- Ortiz, C. A. A., Aquije, J. A. V., Arroyo, J. B. M., Quispe, A. S. L. (2021). Innovación Educativa: Aprendizaje lúdico para el control de arbovirosis. *Boletín de Malariología y Salud Ambiental*, 61(4), 708-716.

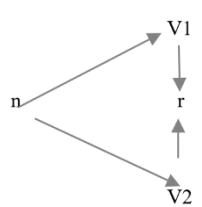
- Porras, D., Sierra, S., Monsalve, G., Velandia, L. (2019). Conocimiento y práctica pedagógica de los docentes en escolares con inatención, hiperactividad e impulsividad. *Revista Perspectivas*, 4 (1), 66-76.  
<https://doi.org/10.22463/25909215.1764>
- Ramos, R. A. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial [Universidad Nacional de Tumbes]. En Universidad Nacional de Tumbes.  
<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500415>
- Regalado, R. (2022). *Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/82437>.
- Rivas, K. (2018). En mi mundo sensorial: Historia de un niño con trastorno del espectro autista y su terapeuta ocupacional. *Revista asturiana de Terapia Ocupacional*, (13), 41-48.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6562817>.
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A., Van Wendel, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1), 209-228.  
<http://dx.doi.org/10.15359/rca.56/1.10>.
- Rusca, F., Cortez, C. (2020). Attention Deficit and Hyperactivity Disorder in children and adolescents. *Revista Neuropsiquiátrica*, 83 (3), 148-156.  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/rnp/v83n3/0034-8597-rnp-83-03-148.pdf>.
- Sela, T., Livni, T. (2019). The Point of No Return: A Group Drama-Therapy Intervention for Parents of Children with ADHD." *Drama Therapy Review*, 5 (2) Recuperado de:  
<https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA604896677&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=20547668&p=AONE&sw=w&userGroupName=anon%7E9c3ba7e8>.
- Tavara, E. (2020). Estrategias lúdicas de matemática en el nivel inicial. [Universidad Nacional de Tumbes]. En Universidad Nacional de Tumbes.  
<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500189>.

- Taborda, M. A. P., Angarita, L. B. (2022). Videojuego para evaluar el grado de déficit de atención e hiperactividad en niños. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (65), 137-170.
- Tigrero, M. (2018). La formación integral de los estudiantes de básica media a través de la innovación desde el arte y la inteligencia emocional. *Revista Perspectivas*, (18), 35-46. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2286>.
- Unicef. (2018) *El aprendizaje a través del juego* UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf
- Valda, V., Suñagua, R., Coaquira, R. (2018). Intervention strategies for children with adhd at primary school age. *Revista Scielo*, 20 (1), 1-16. [http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n20/n20\\_a10.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n20/n20_a10.pdf).
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Recuperado en 16 de julio de 2022, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es)
- Vasileva, O., Balyasnikova, N. (2019). (Re)Introducing Vygotsky's Thought: From Historical Overview to Contemporary Psychology. *Front. Psychol.* 10:1515. doi: 10.3389/fpsyg.2019.01515
- Vera, B., Calcedo, L., Sánchez, M. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la Fundación Casa Hogar de Belén. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>
- Villafuerte, J. (2022). Videojuegos en prácticas del inglés de menores con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista Colombiana de Educación*, 1(85). <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12751>
- Zambrano, M. R. L., Meza, A. K. T. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 531-550. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1644>.

- Zapata, C. G. (2019). Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas. [Universidad Nacional de Tumbes]. En Universidad Nacional de Tumbes. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500187>
- Zosh, JM., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, EJ., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, SL. y Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Front. Psychol*, 9: 1124. doi: 10.3389 / fpsyg.2018.01124.

### Matriz de consistencia (ANEXO 1)

#### El aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en una IE de Independencia - 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MÉTODO		
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Cómo se relaciona el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una Institución educativa inicial de Independencia - 2022?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa inicial de Independencia - 2022</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>El aprendizaje lúdico y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad se relacionan significativamente en una institución educativa inicial de Independencia - 2022</p>	<p><u>Tipo de Investigación:</u></p> <p>Básica</p> <p><u>Enfoque:</u></p> <p>Cuantitativa</p> <p><u>Nivel:</u></p> <p>Descriptivo correlacional</p> <p><u>Diseño de Investigación:</u></p> <p>Dónde:</p>  <pre> graph TD     n --&gt; V1     n --&gt; V2     V1 &lt;--&gt;  r  V2             </pre>	<p><u>Población:</u></p> <p>132 estudiantes de una IE de Independencia</p> <p><u>Muestra:</u></p> <p>Se tomará de muestra a toda la población.</p>	<p><u>Técnica:</u></p> <p>Observación</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Lista de cotejo</p>



<p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>1. ¿Qué relación existe entre el aprendizaje lúdico y la atención en una institución educativa inicial en Independencia - 2022?</p> <p>2. ¿Qué relación existe entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>1.Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la atención en una institución educativa inicial en Independencia – 2022</p> <p>2.Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la hiperactividad en una institución educativa inicial en</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>1.La <b>atención</b> se relaciona significativamente con el aprendizaje lúdico de los niños y niñas en una institución educativa inicial de Independencia – 2022.</p> <p>2.La <b>hiperactividad</b> se relaciona significativamente con el aprendizaje lúdico en una institución</p>	<p>V 1. Aprendizaje lúdico</p> <p>r. Coeficiente de correlación</p> <p>V 2. Trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH)</p>		
---	---	--	--	--	--

<p>educativa inicial en Independencia - 2022?</p> <p>3. ¿Qué relación existe entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia - 2022?</p>	<p>Independencia – 2022</p> <p>3. Determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y la impulsividad en una institución educativa inicial en Independencia – 2022</p>	<p>educativa inicial de Independencia – 2022.</p> <p>3. La <b>impulsividad</b> se relaciona significativamente con el aprendizaje lúdico en una institución educativa inicial de Independencia – 2022.</p>			
--	---	--	--	--	--

**ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>
V1. Aprendizaje lúdico	Vera et al. (2019) definieron que es un medio por el cual el ser humano desarrolla sus habilidades, actitudes y conducta en general usando el juego como estrategia para aprender.	Se consideró 4 dimensiones como: juegos sensoriales, motores, intelectuales y sociales.	Juego motor	Juegos al aire libre Juego de coordinación	1 - 5	Ordinal
			Juego sensorial	Juegos de exploración Juego propioceptivo	6 – 10	
			Juego social	Juegos de reglas Juegos grupales	11 – 15	(1) SI (0) NO
			Juego intelectual	Juegos de memoria Juegos de construcción	16 - 20	
V2. Trastorno de déficit de atención	Barkley (1997) es la deficiente capacidad que tiene la persona para inhibir comportamientos desde un	Se consideró tres dimensiones como: inatención,	Inatención	Poca atención Se distrae fácilmente	1 – 8	Ordinal

e hiperactividad (TDAH)	errado análisis introspectivo. El sujeto no realiza un análisis de las consecuencias, usando solo respuestas básicas al estímulo con una reacción rápida y no mediante un análisis consciente, con lo que la respuesta puede incluso perjudicar al sujeto o su entorno.	hiperactividad impulsividad	e	Hiperactividad	Dificulta seguir normas Dificulta estar en un solo lugar Interrumpe constantemente.	9 – 18	Lista de cotejo  (1) SI (0) NO
				Impulsividad	Irritabilidad Incumplimiento de normas		

### Anexo 03: Instrumento de recolección de datos

#### INSTRUMENTO PARA MEDIR EL APRENDIZAJE LÚDICO

Lista de cotejo, permitiendo conocer el comportamiento de los estudiantes ante el juego como recurso de aprendizaje, marca con una X en el recuadro que describe de mejor manera la observación en los estudiantes.

Escala de valoración: SI / NO

	ÍTEMS	Escala de valoración	
		SI	NO
V1. APRENDIZAJE LÚDICO	<b>Dimensión Juego motor</b>		
	1. Realiza actividades al aire libre que le permiten moverse y jugar en espacios abiertos controlando su fuerza y siguiendo instrucciones de cuidado.		
	2. Durante el recreo juega demostrando control de sus movimientos y fuerza.		
	3. Controla su fuerza al jugar con pelotas, aros, cintas.		
	4. En actividades psicomotrices realiza actividades de juego que le permitan desarrollar su coordinación.		
	5. Se concentra en actividades lúdicas de coordinación óculo manual u óculo podal como insertar, enhebrar, patear con la pelota, etc.		
	<b>Dimensión Juego sensorial</b>		
	6. Explora diferentes materiales que le permiten desarrollar sus sentidos propiciando la captación de su atención ante el estímulo.		
	7. Prefiere actividades de manipulación y uso de sus sentidos a través del juego.		
	8. Disfruta de los distintos estímulos brindados por la docente		

	durante juegos sensoriales.		
	9. Realiza actividades de juego de imitación corporal promoviendo su autonomía e interés al realizarlas, por ejemplo: imitando animales.		
	10. Tiene control de sus movimientos al realizar juegos sensoriales propioceptivos como juego de la soga, balanceo, equilibrio, etc.		
<b>Dimensión Juego social</b>			
	11. Realiza juegos de reglas como “el gato y el ratón” siguiendo las indicaciones brindadas durante la actividad.		
	12. Colabora en el seguimiento de las reglas del juego realizado por la docente, respetando a sus compañeros del aula.		
	13. Respeta los acuerdos del aula al realizar juegos grupales.		
	14. Convive de forma armoniosa con sus compañeros al momento del juego en equipo.		
	15. Disfruta de actividades de juego grupal al interactuar con sus pares.		
<b>Dimensión Juego intelectual</b>			
	16. Participa de manera activa en los juegos de memoria realizados por la docente, por ejemplo: juego de tarjetas o encontrar las diferencias.		
	17. Le agrada aprender trabalenguas o poesías aprendiendo de manera más significativa al usar estrategias de juego.		
	18. Se concentra al realizar armado de rompecabezas, construcción de torres o juegos de armado.		
	19. Le da un significado a lo que ha construido usando diferentes elementos de su entorno como conos, botellas, papeles u otros promoviendo un aprendizaje a través del juego.		
	20. Arma y desarma diferentes materiales entregados por la docente con un propósito de aprendizaje.		

### Anexo 04: Instrumento de recolección de datos

## INSTRUMENTO PARA MEDIR EL TRASTORNO DEL DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD

Lista de cotejo, para detectar el Trastorno del Déficit de Atención e Hiperactividad en alumnos de 3 a 5 años, marca con una X en el recuadro que describe de mejor manera el comportamiento de su estudiante.

Escala de valoración: SI / NO

	ÍTEMS	Escala de valoración		
		SI	NO	
<b>V2. TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD</b>	<b>Dimensión Inatención</b>			
	1. Se distrae con facilidad, le cuesta prestar atención en periodos de clase.			
	2. Se le dificulta terminar las tareas o actividades del aula.			
	3. Demuestra poco interés por lo que escucha en clase.			
	4. Distrae e interrumpe a la profesora y sus compañeros en las clases.			
	5. Tiene dificultades para aprender.			
	6. Su periodo de atención durante clases es menor al tiempo promedio de su edad.			
	7. Evidencia problemas para concentrarse en las actividades planificadas por la docente.			
	8. Pareciera que no entiende lo que se le dice.			
	<b>Dimensión Hiperactividad</b>			
	9. Se desplaza por el aula constantemente.			
10. Mueve las manos o pies constantemente cuando se encuentra realizando actividades que demanden estar sentados.				
11. Le cuesta esperar su turno. No sigue normas y acuerdos				

	del aula.		
	12. Requiere tener acompañamiento permanente durante las clases.		
	13. Se frustra constantemente al realizar distintas actividades.		
	14. Habla demasiado durante las clases.		
	15. Se inquieta con facilidad si no tiene alguna actividad que realizar.		
	16. Suele molestar a sus compañeros en diferentes actividades realizadas en el aula.		
	17. Le cuesta esperar su turno.		
	18. Le cuesta seguir instrucciones de los profesores y sus padres.		
<b>Dimensión Inatención</b>			
	19. Se irrita con facilidad, tiene poca tolerancia a la frustración.		
	20. Es desafiante en diversas situaciones y actividades realizadas por la docente.		
	21. Se suele alterar si siente que algo no le salió bien.		
	22. Tiene dificultades para integrarse en actividades grupales con sus compañeros del aula.		
	23. Levanta la voz si algo le sale mal.		
	24. Cambia de ánimo constantemente		
	25. Dificulta el seguimiento de acuerdos y normas del aula.		



## Anexo 5: Validación de jueces

### VARIABLE 1: APRENDIZAJE LÚDICO



#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: APRENDIZAJE LÚDICO

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión Juego motor</b>							
1	Realiza actividades al aire libre que le permiten moverse y jugar en espacios abiertos controlando su fuerza y siguiendo instrucciones de cuidado.	X		X		X		
2	Durante el recreo juega demostrando control de sus movimientos y fuerza.	X		X		X		
3	Controla su fuerza al jugar con pelotas, aros, cintas.	X		X		X		
4	En actividades psicomotrices realiza actividades de juego que le permitan desarrollar su coordinación.	X		X		X		
5	Se concentra en actividades lúdicas de coordinación óculo manual u óculo podal como insertar, enhebrar, patear con la pelota, etc.	X		X		X		
	<b>Dimensión Juego sensorial</b>							
6	Explora diferentes materiales que le permiten desarrollar sus sentidos propiciando la captación de su atención ante el estímulo.	X		X		X		
7	Prefiere actividades de manipulación y uso de sus sentidos a través del juego.	X		X		X		
8	Disfruta de los distintos estímulos brindados por la docente durante juegos sensoriales.	X		X		X		
9	Realiza actividades de juego de imitación corporal promoviendo su autonomía e interés al realizarlas, por ejemplo: imitando animales.	X		X		X		
10	Tiene control de sus movimientos al realizar juegos sensoriales propioceptivos como juego de la soga, balanceo, equilibrio, etc.	X		X		X		
	<b>Dimensión Juego social</b>							
11	Realiza juegos de reglas como "el gato y el ratón" siguiendo las indicaciones brindadas durante la actividad.	X		X		X		
12	Colabora en el seguimiento de las reglas del juego realizado por la docente, respetando a sus compañeros del aula.	X		X		X		
13	Respeto los acuerdos del aula al realizar juegos grupales.	X		X		X		
14	Convive de forma armoniosa con sus compañeros al momento del juego en equipo.	X		X		X		
15	Disfruta de actividades de juego grupal al interactuar con sus pares.	X		X		X		
	<b>Dimensión Juego intelectual</b>							
16	Participa de manera activa en los juegos de memoria realizados por la docente, por ejemplo: juego de tarjetas o encontrar las diferencias.		No		No		No	
17	Le agrada aprender trabalenguas o poesías aprendiendo de manera más significativa al usar estrategias de juego.	X		X		X		
18	Se concentra al realizar armado de rompecabezas, construcción de torres o juegos de armado.	X		X		X		
19	Le da un significado a lo que ha construido usando diferentes elementos de su entorno como conos, botellas, papeles u otros promoviendo un aprendizaje a través del juego.	X		X		X		
20	Arma y desarma diferentes materiales entregados por la docente con un propósito de aprendizaje.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

✓ Opinión de aplicabilidad:    Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Mendoza Retamozo Noemí**

DNI: 23271871

Especialidad del validador: **Estadístico, Metodología de la investigación científica**.....

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dra. Mendoza Retamozo Noemí

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: APRENDIZAJE LÚDICO**

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión Juego motor</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Realiza actividades al aire libre que le permiten moverse y jugar en espacios abiertos controlando su fuerza y siguiendo instrucciones de cuidado.	X		X		X		
2	Durante el recreo juega demostrando control de sus movimientos y fuerza.	X		X		X		
3	Controla su fuerza al jugar con pelotas, aros, cintas.	X		X		X		
4	En actividades psicomotrices realiza actividades de juego que le permitan desarrollar su coordinación.	X		X		X		
5	Se concentra en actividades lúdicas de coordinación óculo manual u óculo podal como insertar, enhebrar, patear con la pelota, etc.	X		X		X		
	<b>Dimensión Juego sensorial</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Explora diferentes materiales que le permiten desarrollar sus sentidos propiciando la captación de su atención ante el estímulo.	X		X		X		
7	Prefiere actividades de manipulación y uso de sus sentidos a través del juego.	X		X		X		
8	Disfruta de los distintos estímulos brindados por la docente durante juegos sensoriales.	X		X		X		
9	Realiza actividades de juego de imitación corporal promoviendo su autonomía e interés al realizarlas, por ejemplo: imitando animales.	X		X		X		
10	Tiene control de sus movimientos al realizar juegos sensoriales propioceptivos como juego de la soga, balanceo, equilibrio, etc.	X		X		X		
	<b>Dimensión Juego social</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza juegos de reglas como "el gato y el ratón" siguiendo las indicaciones brindadas durante la actividad.	X		X		X		
12	Colabora en el seguimiento de las reglas del juego realizado por la docente, respetando a sus compañeros del aula.	X		X		X		
13	Respeto los acuerdos del aula al realizar juegos grupales.	X		X		X		
14	Convive de forma armoniosa con sus compañeros al momento del juego en equipo.	X		X		X		
15	Disfruta de actividades de juego grupal al interactuar con sus pares.	X		X		X		
	<b>Dimensión Juego intelectual</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Participa de manera activa en los juegos de memoria realizados por la docente, por ejemplo: juego de tarjetas o encontrar las diferencias.	X		X		X		
17	Le agrada aprender trabalenguas o poesías aprendiendo de manera más significativa al usar estrategias de juego.	X		X		X		
18	Se concentra al realizar armado de rompecabezas, construcción de torres o juegos de armado.	X		X		X		
19	Le da un significado a lo que ha construido usando diferentes elementos de su entorno como conos, botellas, papeles u otros promoviendo un aprendizaje a través del juego.	X		X		X		
20	Arma y desarma diferentes materiales entregados por la docente con un propósito de aprendizaje.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   
  Aplicable [ x ]   
  Aplicable después de corregir [ ]   
  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Nancy Cuenca Robles.**    DNI: 08525952.....

Especialidad del validador: **Docente investigador**

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dra. Nancy Cuenca Robles.  
 Docente investigador

## VARIABLE 2: TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: INATENCIÓN</b>							
1	Se distrae con facilidad, le cuesta prestar atención en periodos de clase.	x		x		x		
2	Se le dificulta terminar las tareas o actividades del aula.	x		x		x		
3	Demuestra poco interés por lo que escucha en clase.	x		x		x		
4	Distrae e interrumpe a la profesora y sus compañeros en las clases.	x		x		x		
5	Tiene dificultades para aprender.	x		x		x		
6	Su periodo de atención durante clases es menor al tiempo promedio de su edad.	x		x		x		
7	Evidencia problemas para concentrarse en las actividades planificadas por la docente.	x		x		x		
8	Pareciera que no entiende lo que se le dice.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: HIPERACTIVIDAD</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
09	Se desplaza por el aula constantemente.	x		x		x		
10	Mueve las manos o pies constantemente cuando se encuentra realizando actividades que demanden estar sentados.	x		x		x		
11	Presenta demasiada energía en promedio de los niños de su edad.	x		x		x		
12	Requiere tener acompañamiento permanente durante las clases.	x		x		x		
13	Se frustra constantemente al realizar distintas actividades.	x		x		x		
14	Habla demasiado durante las clases.	x		x		x		
15	Se inquieta con facilidad si no tiene alguna actividad que realizar.	x		x		x		
16	Suele molestar a sus compañeros en diferentes actividades realizadas en el aula.	x		x		x		
17	Se le dificulta la acción de esperar su turno.	x		x		x		
18	Le cuesta seguir instrucciones de los profesores y sus padres.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 3: IMPULSIVIDAD</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Reacciona con conductas agresivas ante no tolerar lo que no le agrada.	x		x		x		
20	Es desafiante en diversas situaciones y actividades realizadas por la docente.	x		x		x		
21	Se suele alterar si siente que algo no le salió bien.	x		x		x		
22	Tiene dificultades para integrarse en actividades grupales con sus compañeros del aula.	x		x		x		
23	Levanta la voz si algo le sale mal.	x		x		x		
24	Cambia de ánimo constantemente	x		x		x		
25	Dificulta el seguimiento de acuerdos y normas del aula.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ Si hay suficiencia \_\_\_\_\_

✓ Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Mendoza Retamozo Noemi**

DNI: 23271871

Especialidad del validador: **Estadístico, Metodología de la investigación científica.....**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



.....  
**Dra. Mendoza Retamozo Noemi**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE: TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD**

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: INATENCIÓN</b>								
1	Se distrae con facilidad, le cuesta prestar atención en periodos de clase.	x		x		x		
2	Se le dificulta terminar las tareas o actividades del aula.	x		x		x		
3	Demuestra poco interés por lo que escucha en clase.	x		x		x		
4	Distrae e interrumpe a la profesora y sus compañeros en las clases.	x		x		x		
5	Tiene dificultades para aprender.	x		x		x		
6	Su periodo de atención durante clases es menor al tiempo promedio de su edad.	x		x		x		
7	Evidencia problemas para concentrarse en las actividades planificadas por la docente.	x		x		x		
8	Pareciera que no entiende lo que se le dice.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 2: HIPERACTIVIDAD</b>								
09	Se desplaza por el aula constantemente.	x		x		x		
10	Mueve las manos o pies constantemente cuando se encuentra realizando actividades que demanden estar sentados.	x		x		x		
11	Presenta demasiada energía en promedio de los niños de su edad.	x		x		x		
12	Requiere tener acompañamiento permanente durante las clases.	x		x		x		
13	Se frustra constantemente al realizar distintas actividades.	x		x		x		
14	Habla demasiado durante las clases.	x		x		x		
15	Se inquieta con facilidad si no tiene alguna actividad que realizar.	x		x		x		
16	Suele molestar a sus compañeros en diferentes actividades realizadas en el aula.	x		x		x		
17	Se le dificulta la acción de esperar su turno.	x		x		x		
18	Le cuesta seguir instrucciones de los profesores y sus padres.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN 3: IMPULSIVIDAD</b>								
19	Reacciona con conductas agresivas ante no tolerar lo que no le agrada.	x		x		x		
20	Es desafiante en diversas situaciones y actividades realizadas por la docente.	x		x		x		
21	Se suele alterar si siente que algo no le salió bien.	x		x		x		
22	Tiene dificultades para integrarse en actividades grupales con sus compañeros del aula.	x		x		x		
23	Levanta la voz si algo le sale mal.	x		x		x		
24	Cambia de ánimo constantemente	x		x		x		
25	Dificulta el seguimiento de acuerdos y normas del aula.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

✓ Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ x ]**    **Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Nancy Cuenca Robles.**    DNI: 08525952.....

Especialidad del validador: **Docente investigador**

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Dra. Nancy Cuenca Robles.**  
**Docente investigador**

## Anexo 6: Ficha técnica del instrumento

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
<b>Nombre:</b>	Lista de cotejo sobre aprendizaje lúdico
<b>Autor:</b>	Vera et al. (2019)
<b>Año de edición:</b>	2019
<b>Adaptación</b>	Torres (2022)
<b>Dimensiones:</b>	D1: Juego motor D2: Juego sensorial D3: Juego social D4: Juego intelectual
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Estudiantes
<b>Administración:</b>	Individual
<b>Duración:</b>	10 minutos
<b>Objetivo:</b>	Medir proceso de aprendizaje a través del juego, a través de cuatro dimensiones.
<b>Validez:</b>	El instrumento posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado de aplicable.
<b>Confiabilidad:</b>	El instrumento posee confiabilidad, se efectuó una prueba piloto a 20 estudiantes, y la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach arrojó un resultado de muy alta confiabilidad 0,93.
<b>Aspectos al Evaluar:</b>	D1: 1: Juego motor (5 ítems) D2: Juego sensorial (5 ítems) D3: Juego social (5 ítems) D4: Juego intelectual (5 ítems)
<b>Calificación:</b>	A) SÍ (1 punto) B) NO (0 punto)

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
<b>Nombre:</b>	Lista de cotejo para medir el trastorno de déficit y atención
<b>Autor:</b>	Berkley (1997)
<b>Año de edición:</b>	1997
<b>Adaptación</b>	Torres (2022)
<b>Dimensiones:</b>	D1: Inatención D2: Hiperactividad D3: Impulsividad
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Estudiantes
<b>Administración:</b>	Individual
<b>Duración:</b>	10 minutos
<b>Objetivo:</b>	Medir el Trastorno del Déficit de Atención e Hiperactividad durante su proceso escolar.
<b>Validez:</b>	El instrumento posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado de aplicable.
<b>Confiabilidad:</b>	El instrumento posee confiabilidad, se efectuó una prueba piloto a 20 estudiantes, y la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach arrojó un resultado de muy alta confiabilidad 0,96.
<b>Aspectos al Evaluar:</b>	D1: 1: Inatención (8 ítems) D2: Hiperactividad (10 ítems) D3: Impulsividad (7 ítems)
<b>Calificación:</b>	C) SÍ (1 punto) D) NO (0 punto)

## Anexo 7: Confiabilidad

Matriz de pre test aplicada a 20 alumnos.

Alumno	V1: APRENDIZAJE LÚDICO																			
	Dimensión: Juego motor					Dimensión: Juego sensorial					Dimensión: Juego social					Dimensión: Juego intelectual				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
11	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
14	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1

Se demuestra confiabilidad a través de KR 20, con una puntuación de 0.93 en la variable Aprendizaje lúdico.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Suma
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	8
3	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
5	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	7
6	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	7
7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14
10	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16
12	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	8
13	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	10
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	14
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	14
16	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	14
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
20	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	11
Suma	14	14	13	15	13	12	12	13	14	12	3	14	10	11	10	16	13	10	12	13		
p	0.93	0.93	0.87	1.00	0.87	0.80	0.80	0.87	0.93	0.80	0.20	0.93	0.67	0.73	0.67	1.07	0.87	0.67	0.80	0.87		20.8
q	0.07	0.07	0.13	0.00	0.13	0.20	0.20	0.13	0.07	0.20	0.80	0.07	0.33	0.27	0.33	-0.07	0.13	0.33	0.20	0.13		
pq	0.06	0.06	0.12	0.00	0.12	0.16	0.16	0.12	0.06	0.16	0.16	0.06	0.22	0.20	0.22	-0.07	0.12	0.22	0.16	0.12		2.42
o de estudiantes = 20																						
Número de ítems = 20																						
																						0.9303

Se demuestra confiabilidad a través de KR 20, con una puntuación de 0.96 en la variable Trastorno de déficit de atención e hiperactividad.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
2	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	
4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	20	
5	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	
6	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
9	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	10	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	7
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	
15	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
17	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	16	
18	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	
19	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	
Suma	12	7	6	3	5	10	9	7	9	7	5	7	5	6	11	5	5	8	10	3	10	5	3	4	10		63.57	
p	0.80	0.47	0.40	0.80	0.33	0.67	0.60	0.47	0.60	0.47	0.33	0.47	0.33	0.40	0.73	0.33	0.33	0.53	0.67	0.20	0.67	0.33	0.20	0.27	0.67			
q	0.20	0.53	0.60	0.40	0.67	0.33	0.40	0.53	0.40	0.53	0.67	0.53	0.67	0.60	0.27	0.67	0.67	0.47	0.33	0.80	0.33	0.67	0.80	0.73	0.33			
pq	0.16	0.25	0.24	0.24	0.22	0.22	0.24	0.25	0.24	0.25	0.22	0.25	0.22	0.24	0.20	0.22	0.22	0.25	0.22	0.16	0.22	0.22	0.16	0.20	0.22		5.54	
o de estudiantes = 20																												
Número de ítems = 20																												
																											0.961	

# Anexo 8: Recolección de datos

Variable: Aprendizaje lúdico

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
1																						
2	Alum0	V1: APRENDIZAJE LÚDICO																				
3		Dimensión: Juego motor					Dimensión: Juego sensorial					Dimensión: Juego social					Dimensión: Juego intelectual					
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
9	5	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
12	8	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
15	11	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
17	13	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
18	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
20	16	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
23	19	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
26	22	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
28	24	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
29	25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
24	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
28	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
29	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
32	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
34	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
36	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
37	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
39	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	
40	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
42	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
44	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
45	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
47	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
49	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
50	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
52	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
53	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
56	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
58	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
59	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
61	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
62	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
63	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
64	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	
65	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
67	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0										





	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
32	29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
33	30	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
34	31	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35	32	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
36	33	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
37	34	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	39	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
43	40	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
44	41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
45	42	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
46	43	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
47	44	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
48	45	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	46	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
50	47	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
51	48	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
52	49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	50	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1
54	51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	53	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
57	54	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
58	55	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
59	56	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
60	57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	58	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
62	59	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

V1. Aprendizaje lúdico V2. Trastorno de déficit

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
64	61	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
65	62	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	
66	63	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
67	64	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
68	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
69	66	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
70	67	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
71	68	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
72	69	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
73	70	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	
74	71	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	
75	72	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	
76	73	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	
77	74	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
78	75	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	
79	76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	
80	77	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
81	78	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
82	79	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	
83	80	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	
84	81	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
85	82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
86	83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
87	84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
88	85	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
89	86	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
90	87	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
91	88	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
92	89	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	
93	90	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
94	91	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
95	92	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

V1. Aprendizaje lúdico V2. Trastorno de déficit

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
96	93	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
97	94	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
98	95	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
99	96	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
100	97	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0									

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
110	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
111	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
113	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
114	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
115	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
116	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
117	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
118	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
119	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0
121	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
122	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1
123	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
124	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
125	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
126	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
127	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1
128	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
129	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
130	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
131	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
132	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1

## Anexo 9: Carta de presentación a la Institución educativa

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 24 de junio de 2022

Carta P. 0554-2022-UCV-VA-EPG-F01/I

Lic.  
Mabel Zulema Panduro Silva  
Directora  
I.E.I. N° 319

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a TORRES CORTEZ, MIRIAN; identificada con DNI N° 47209434 y con código de matrícula N° 7002672281; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

**Aprendizaje lúdico y trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una Institución Educativa de Independencia- 2022**

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador TORRES CORTEZ, MIRIAN asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



*[Firma manuscrita]*  
Dña. Estrella A. Esquiagola Aranda  
Jefa  
Escuela de Posgrado UCV  
Filial Lima Campus Los Olivos

Recibido.



*[Firma manuscrita]*  
Mabel Z. Panduro S.  
DIRECTORA

## Anexo 10: Consentimiento informado a los padres de familia

### ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTEZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA . 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo, Lorena Giovanny Rebaza Vente

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA . 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas: YEMR

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono anteriormente mencionado.

Mirian Torres Cortez

Nombre del Participante  
(En letras de imprenta)



Firma del Participante

4 de Julio del 2022

Fecha

## ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTEZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo, Ana Paula Manrique Alarcon

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas: L.A.F.M

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono anteriormente mencionado.

Mirian Torres Cortez

Nombre del Participante  
(En letras de imprenta)



Firma del Participante

4 de Julio del 2022

Fecha

## ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTEZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo, Elizabeth Leinday Delgado Chávez

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas: AVED

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono anteriormente mencionado.

Mirian Torres Cortez

Nombre del Participante  
(En letras de imprenta)



Firma del Participante

4 de Julio del 2022

Fecha

## ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTEZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo, Nilda Carrasco Hermoza

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas:

RGPC

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono anteriormente mencionado.

Mirian Torres Cortez

Nombre del Participante  
(En letras de imprenta)

Nilda Carrasco Hermoza

Firma del Participante

4 de Julio del 2022

Fecha



## ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTEZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo, Sulenka Odaly Santos Soto

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas: DCVS

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono anteriormente mencionado.



Mirian Torres Cortez

4 de agosto del 2022

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha (En letras de imprenta)

## ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTÉZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo, **Cynthia Paola Fernandez Cisneros con DNI 46046808**

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas:

P A G E

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTÉZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTÉZ al teléfono anteriormente mencionado.

Mirian Torres Cortez



4 de Julio del 2022

Nombre del Participante  
(En letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha

## ANEXO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer al participante una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participante.

La presente investigación es conducida por TORRES CORTEZ MIRIAN de la Universidad César Vallejo. El objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022

Si usted accede a participar en esta investigación, se le solicita autorizar el permiso para la observación de las conductas observadas en el aula de su menor hijo (a) atendiendo a todas las preguntas formuladas. Esto tomará aproximadamente 10' del tiempo. La información brindada durante la entrevista se anotará a través de una lista de cotejo, de modo que el investigador pueda analizar las respuestas según lo observado en el aula.

La participación en esta investigación es estrictamente voluntaria. La información que se obtenga será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en ella. Igualmente, puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas emitidas en la lista de cotejo le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Yo,

Katherine Lidia Herrera Paucar

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Br. Mirian Torres Cortez de UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL APRENDIZAJE LÚDICO Y EL TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EN INDEPENDENCIA – 2022.

Autorizo la observación de su comportamiento en el aula de mi menor hijo (a) con las siglas: J.G.C.H. \_\_\_\_\_

Reconozco que la información recogida es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono 969067202.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a MIRIAN TORRES CORTEZ al teléfono anteriormente mencionado.

Mirian Torres Cortez

Nombre del Participante  
(En letras de imprenta)



Firma del Participante

4 de Julio del 2022

Fecha



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, PALOMINO TARAZONA MARIA ROSARIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "APRENDIZAJE LÚDICO Y TRASTORNO DE DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INDEPENDENCIA - 2022", cuyo autor es TORRES CORTEZ MIRIAN, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 08 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
PALOMINO TARAZONA MARIA ROSARIO <b>DNI:</b> 06835253 <b>ORCID</b> 0000-0002-3833-7077	Firmado digitalmente por: MPALOMINOTA el 13-08- 2022 15:52:38

Código documento Trilce: TRI - 0403816