

El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Potenciar El Aprendizaje En Niños Con Tdah

Play As A Pedagogical Tool To Enhance Learning In Children With Adhd

Juan David Barrios Cobo¹ y E Iván Andrés Romero Pérez²

¹Universidad de Córdoba, jdauidbarriosc96@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0001-0970-9484>, Colombia

²Universidad de Córdoba, ivanandresromero496@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0006-1818-1841>, Colombia

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 28-12-2025

Revisado 29-12-2025

Aceptado 31-01-2026

Palabras Clave:

Educación

TDH

Juego

Educación Preescolar

RESUMEN

La educación inicial en Colombia enfrenta el reto de responder a la diversidad presente en el aula, particularmente en el caso de los niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), quienes suelen presentar dificultades en la atención, la autorregulación y la participación en las actividades escolares. Este trabajo de investigación fue llevado a cabo con la finalidad de poner en práctica el Implementar el juego como herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en el Centro Educativo Gimnasio Mixto Carrusel de la Alegría que se encuentra ubicado en el municipio de Sahagún, Córdoba, en Colombia. El estudio se realizó desde un enfoque cualitativo netamente, con diseño descriptivo y participativo, con una población conformada en el aula por niños con edades correspondiente a 5-6 años, del grado de transición A, los cuáles contaban con el diagnóstico de TDAH (Dos), asimismo estaban también una docente y su auxiliar en el aula. Las técnicas de recolección de información utilizadas fueron la observación participante y la entrevista semiestructurada, y el análisis de la información se realizó mediante una matriz de baja inferencia, lo que permitió estructurar y analizar los hechos observados durante la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas. A partir de los resultados obtenidos una vez finalizada la investigación, resultó que el uso voluntario del juego en el ámbito educativo incidió positivamente en la participación, y motivación y en mantener una atención duradera de los niños con TDAH y sin TDAH.

ABSTRACT

Early childhood education in Colombia faces the challenge of responding to the diversity present in the classroom, particularly in the case of children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD), who often experience difficulties with attention, self-regulation, and participation in school activities. This research study was conducted with the purpose of implementing play as a pedagogical tool to enhance learning in children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) at the Gimnasio Mixto Carrusel de la Alegría Educational Center, located in the municipality of Sahagún, Córdoba, Colombia. The study was carried out using a purely qualitative approach, with a descriptive and participatory design, and involved a classroom population of children aged 5 to 6 years from Transition Grade A, two of whom had been diagnosed with ADHD. In addition, a teacher and a classroom assistant participated in the study. The data collection techniques used were participant observation and semi-structured interviews, and the analysis of the information was conducted using a low-inference matrix, which allowed for the organization and analysis of the events observed during the implementation of the playful-pedagogical activities. Based on the results obtained at the end of the research, it was found that the voluntary use of play in the educational setting had a positive impact on participation, motivation, and the maintenance of sustained attention in children with and without ADHD.

Keywords:

Education

ADHD)

Play

Preschool Education

INTRODUCCIÓN

La educación, esencialmente, es un proceso que integra la transferencia de conocimientos, habilidades, valores y actitudes a lo largo de la vida del ser humano. Este proceso llega a tener lugar en múltiples contextos, como la familia, la escuela y la comunidad, y se fortalece a través de la interacción cultural y en sociedad. La educación no solo tiene como fin la formación académica, sino también la formación personal y social, promoviendo el pensamiento crítico, la imaginación y la comprensión.

Luengo, (2004) afirma que:

la educación es un fenómeno que nos concierne a todos desde que nacemos. Los primeros cuidados maternos, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, etc., son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurando de alguna forma concreta nuestro modo de ser.

De esta forma, la educación se establece como un soporte primordial para el desarrollo personal y social, favoreciendo la adaptación al medio y la participación dinámica dentro de la sociedad. Por tanto, se puede asegurar que la educación es parte de la esencia del ser humano y es fundamental para el desarrollo y progreso en sociedad.

En Colombia la educación “la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (Ley 115, 1994, art. 1). Partiendo de esta premisa, la educación en Colombia se establece como un derecho fundamental y como el deber del Estado, dirigida a asegurar la formación integral de las personas; es decir, no sólo el de transmitir conocimientos, sino el de la forma en la que se desarrollan competencias y valores que permiten la participación en la sociedad.

En concordancia con lo anterior, la Constitución Política de 1991 se dan las indicaciones esenciales de la naturaleza del servicio educativo. Esta establece que se trata de un derecho de la persona, así como un servicio público que tiene una función social. Asimismo, el Estado Colombiano tiene la responsabilidad de regularlo y ejercer el máximo control e inspección para velar por el cumplimiento de sus fines, su calidad y por la mejor instrucción moral e intelectual. También se insta que se debe asegurar la adecuada cobertura del servicio y garantizar plenamente las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo para los niños (Constitución política, 1991).

Por otro lado, el sistema educativo en Colombia está compuesto por varias etapas, que incluyen la educación inicial (niños de 0 a 5 años), la educación preescolar (grados de transición), la educación básica, que a su vez se divide en primaria (grado primero, segundo, tercero, cuarto y quinto) y secundaria (grado sexto, séptimo, octavo y noveno). Posteriormente, se encuentra la educación media (grado decimo y undécimo), culminando con la obtención del título de bachiller. Finalmente la educación superior comprende programas técnicos, tecnólogos, profesionales y de posgrado (Ley 115, 1994).

Ahora bien, la educación preescolar es fundamental para el desarrollo integral de los niños, dado que en esta etapa se sientan las bases que son sumamente vitales para su aprendizaje futuro y se fomenta su socialización. En este nivel educativo de preescolar se incluyen los grados de prejardín, jardín y transición, siendo el último un grado con un requisito obligatorio en las instituciones educativas estatales para niños que tienen menos de seis años (Ley 115 de 1994, Art. 15).

Así pues, es fundamental que los niños tengan a su disposición toda una serie de contextos educativos que sean apropiados y también enriquecedores que les ayuden a explorar, jugar y aprender de forma adecuada. En este sentido, el juego se constituye como una actividad inherente al ser humano, puesto que es un tipo de actividad que va más allá del mero entretenimiento; se convierte en una de las herramientas fundamentales para el desarrollo integral de los niños; pues mediante el juego los niños exploran, experimentan otros roles y situaciones, y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

En relación con esto, y si nos concentramos en una interpretación del juego como proceso lúdico, es evidente que lo podemos aprovechar notablemente para que los niños aprendan activamente potenciando así la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Acto seguido, el juego también favorece la interacción con los demás, afianzando habilidades como la comunicación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo (Chisag et al, 2024).

Por otra parte, apartándonos un poco de lo beneficioso que puede ser el juego en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas, queremos sobre el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Entendemos que, es un trastorno perteneciente al neurodesarrollo que se caracteriza específicamente por la falta de atención, por el déficit en la capacidad de autorregulación y por el incontrolable deseo de moverse y actuar, lo que provoca problemas en el aprendizaje, así como en las relaciones con los pares (Ruiz y Manzano, 2024).

Las dificultades que contempla el TDAH son inherentes al niño, pero la forma en que las manifiestan estará influida por el contexto escolar, es decir, los niños con TDAH se enfrentan a importantes barreras que probablemente les limita la capacidad de aprender, y por ende, la participación plena en el aula. Por otra

parte, la forma de aprender de los niños con TDAH muchas veces no corresponde a las expectativas tradicionales del aula, y por ello puede provocar frustración y desmotivación (Estévez, 2016).

Ahora bien, el Centro Educativo Gimnasio Mixto Carrusel de la Alegría se encuentra ubicado en el barrio San Isidro, Sahagún, Córdoba. Este centro educativo se encuentra en una zona urbana y opera en la jornada de la mañana, su población estudiantil es mixta y abarca diversos niveles educativos desde preescolar hasta primaria. La población estudiantil es diversa e incluye a niños con necesidades específicas como TDAH y otros trastornos del desarrollo. En el centro educativo mencionado, se ha identificado distintos obstáculos que sufren los niños/as con TDAH, lo cual se traduce en dificultades sostenidas para mantener la atención en las actividades académicas; problemas conductuales, vinculados a la impulsividad; dificultades con las relaciones sociales con compañeros/as y docentes. Por otro lado, el propio hecho de carecer de estrategias pedagógicas y de un acompañamiento por parte del profesorado, entre otros factores, contribuye a incrementar el problema, pues se ve afectado el rendimiento académico y/o la experiencia escolar de los estudiantes.

Por tanto, esta problemática evidencia la necesidad de identificar y comprender las barreras específicas que enfrentan los estudiantes con TDAH en el contexto escolar, con el propósito de proponer estrategias o herramientas que favorezcan su desarrollo académico y socioemocional.

Desarrollo

Teoría del aprendizaje cognitivo

Piaget (1950) como se citó en Terapia Cognitiva (2015) expone que: el desarrollo cognitivo era una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultan de la maduración biológica y la experiencia ambiental. En consecuencia, considera que los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. Por otra parte, Piaget afirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo.

Teoría del Aprendizaje Significativo

David Ausubel sostiene que entender cómo aprenden los alumnos no es sólo entender los cambios conductuales, sino que supone cambios que, a su vez, comprometen la posibilidad de quedar atrapados por el significado que se construya de las experiencias. En tal sentido, nos afirma: “durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia” (Ausubel, 1983, p. 1).

Esta idea pone el énfasis en los procesos internos que llevan a cabo el aprendiz, sintiendo como valiosas sus estructuras cognitivas anteriores, las cuales servirán como el fundamento para poder realizar la adquisición de nuevos contenidos de aprendizaje.

Además, Ausubel enfatiza que: “si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüese esto y enséñese consecuentemente” (1983, p. 2). Dicha afirmación condensa, de forma clara, la parte más importante de su teoría, centrada en lo valioso de los conocimientos previos para la construcción de nuevos significados. Este principio es una guía para planificar estrategias pedagógicas que consideren al estudiante como el eje central del aula, favoreciendo tanto la activación de los saberes previos del estudiante como integrando las nuevas ideas con redes cognitivas ya constituidas.

El juego según María Montessori

Según Dattari citado en Arijá dice que: uno de los ejes de la metodología Montessori es el aprendizaje a través del juego. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (2021, p. 30).

Además, Britton citado en Arijá (2021) explica que: Los materiales específicos del método Montessori fomentan el juego y la exploración, los niños al ver el material se interesan por este e interactúan con él. Este tipo de materiales mejora la memoria y la atención, estimula los sentidos, facilita el aprendizaje de la lectoescritura, de habilidades lógico-matemáticas, etc. a través de actividades lúdicas y manipulativas.

En esta línea, consideramos que los materiales manipulativos del método Montessori favorecen el trabajo de exploración, ayudan a tener un mejor control de la atención, son beneficiosos para el desarrollo del pensamiento lógico, algo que es interesante desde el punto de vista de los niños con TDAH. Por tanto, esta teoría fundamenta de que el uso del juego a través de materiales estructurados no sólo actúa de forma

motivadora, sino que también ayuda a mejorar funciones cognitivas básicas como la atención, la memoria, la autorregulación, transformándose en una buena herramienta pedagógica para ayudar al aprendizaje.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación se inscribe en el paradigma interpretativo, que se distingue por dar significado a los sucesos a partir de la vivencia directa de las personas en su entorno. En este contexto, Schwandt (2000) citado en Martínez (2013) dice que: La base epistemológica de este paradigma es el construccionismo de Seymour Papert que se detona a partir de la concepción de aprendizaje según la cual, la persona aprende por medio de su interacción con el mundo físico, social y cultural en el que está inmerso. Así que el conocimiento será el producto del trabajo intelectual propio y resultado de las vivencias del individuo desde que nace.

Esta investigación es cualitativa, dado a la naturaleza de los datos que se recopilarán y al contexto en el que se desarrollará (implementar el juego como herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje de los niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad TDAH en el centro educativo Gimnasio Mixto Carrusel de la Alegría). En este sentido, Sampieri y Mendoza “la investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (2018, p. 390).

En esta investigación realizaremos un estudio fenomenológico, puesto que está orientada a comprender los fenómenos desde las experiencias propias de los sujetos. En esta perspectiva, Husserl (1998) como se citó en Fuster (2019) señala que:

Es un paradigma que pretende explicar la naturaleza de las cosas, la esencia y la veracidad de los fenómenos. El objetivo que persigue es la comprensión de la experiencia vivida en su complejidad; esta comprensión, a su vez, busca la toma de conciencia y los significados en torno del fenómeno.

Población

La población de este estudio está conformada por los docentes de preescolar del centro educativo Gimnasio Mixto Carrusel de la Alegría, ubicado en Sahagún, Córdoba; la población integra a los niños o estudiantes de la institución, especialmente, de grado transición, los cuales constituyen los principales favorecidos de la propuesta, dado que son, sin duda, aquellos que viven el día a día de la escuela, pues están íntimamente ligados tanto a la vivencia escolar como a las interacciones en el aula que se pretende mejorar.

Muestra

Según Sampieri y Mendoza “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (2018, p. 173).

Ahora bien, en el contexto de esta investigación, la muestra fue seleccionada mediante el criterio de la intencionalidad, elegimos a niños de grado transición A, puesto que encontramos a niños con TDAH, los cuales identificamos mediante observaciones y entrevistas preliminares que permitieron evidenciar y reconocer las particularidades de su comportamiento y las dificultades que enfrentan en su proceso de aprendizaje.

La muestra está conformada por 19 niños de grado transición A del Centro Educativo Gimnasio Mixto Carrusel de la Alegría, además, la muestra es mixta, puesto que está conformada por 12 niñas y 7 niños; en cuanto a las edades, estas oscilan entre los 5 y 6 años. Ahora bien, hay 2 niños diagnosticados con TDAH, para ser más específicos, un niño y una niña y ambos tienen 6 años.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Considerando el contexto educativo en el que se produce la investigación, los niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) viven distintas dificultades de aprendizaje y de participación, vinculadas a un determinado tipo de práctica pedagógica tradicional que resulta poco flexible y acompañada de recursos en relación con técnicas o estrategias que involucren el juego dentro de su metodología. En esta dirección, el estudio no pretende sólo describir los acontecimientos que se encontraban registrados, sino que busca entender y comprender las condiciones del entorno que obstaculizan o marcan el desinterés y la desmotivación de los alumnos, para unir o articular los resultados obtenidos con los fundamentos teóricos que le dan sustento al presente trabajo.

A continuación, durante el desarrollo de una clase sobre la consonante T se observó que los niños con TDAH “*son ubicados en los extremos del salón y casi en parte final o el fondo del salón, lo cual puede incidir de manera negativa en cuanto a la participación y el manejo o control de los niños durante el*

desarrollo de las actividades” (RO1, L 15–17). En respaldo a lo anterior, Vygotsky (1983) citado en Ledesma (2014) en la teoría sociocultural, expone que:

Todas las funciones psicológicas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intersíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño.

Por tanto, desde el punto de vista sociocultural, el aprendizaje se construye a partir de la interacción o mediación directa con los pares. De modo que, cuando los niños con TDAH son ubicados en los extremos y fondo del aula de clases, evidentemente quedan excluidos del espacio central donde tienen lugar las actividades grupales y donde se da la interacción más directa con la docente y con sus compañeros.

Otro aspecto relevante observado, fue que en *el desarrollo de la clase no se empleó el uso actividades lúdicas ni mediaciones pedagógicas basadas en el juego que permitieran dinamizar la participación e interacción de los estudiantes, captar su interés o favorecer la apropiación o el aprendizaje del contenido sobre la consonante T. Además, las actividades observadas se desarrollaron bajo un enfoque tradicional, es decir, centrado en la repetición oral y en instrucciones directas, lo cual limitó las oportunidades de crear un entorno o ambiente adaptado a las necesidades específicas de los niños con TDAH (RO1, L 72–76).* Por consiguiente, la ausencia de juego supone una barrera pedagógica, puesto que limita la posibilidad de que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de experiencias significativas, atractivas y acordes con su nivel de desarrollo.

En coherencia con lo anterior, Ojeda dice que:

En la aplicación de herramientas para innovar y proporcionar un interés apropiado en el proceso de aprendizaje en los educandos, se emplea la lúdica con el propósito de apoyar la formación integral de los niños, que de una u otra ayudan a fortalecer las dimensiones abordadas en el ámbito escolar (2021, p. 14).

El autor mencionado permite afirmar que la lúdica, el juego, no únicamente favorece el interés de los y las alumnas en su proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que es un mediador pedagógico que favorece la participación y la activación de los y las alumnas, sobre todo de aquellos y aquellas que requieren de más apoyos de atención como pueden ser los y las alumnas que son diagnosticados como TDAH. Por tanto, la ausencia de propuestas de la lúdica dentro de la clase que se está observando limita la motivación, limita las disposiciones a aprender y limita las posibilidades de articular el contenido de manera significativa.

Ahora bien, a partir de la entrevista realizada a la docente del grado Transición A (D1), le preguntamos sobre qué tipo de metodologías considera más adecuadas para trabajar con niños que presentan TDAH en el aula, por lo cual la docente manifestó *“bueno, en mi caso, considero que lo más pertinente es trabajar con metodologías activas, en donde los niños puedan participar, desenvolverse y manipular materiales. Me gusta utilizar actividades variadas y cortas, puesto que de esta manera los niños no se cansan tan rápido y pueden mantener la atención durante el desarrollo” (RE1, L 3–7).* Entonces, lo mencionado por la docente evidencia que los niños con TDAH requieren actividades de corta duración, dinámicas y manipulativas, lo que implica metodologías que mantengan un cambio constante de acción y permitan múltiples formas de participación. Esta perspectiva reconoce que los estudiantes con TDAH tienen mayor dificultad para sostener la atención en actividades prolongadas y de poca estimulación, por lo cual la metodología debe ser activa y flexible.

Ausubel dice que *“el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüese esto y enséñese consecuentemente”* (1983, p. 2). Desde esta mirada, lo manifestado por Ausubel permite entender que la elección de metodologías activas y de corta duración solo resulta pertinente si se articula con los conocimientos previos y las formas concretas en que cada niño va procesando la información, es decir, para que esas actividades favorezcan realmente la atención y la participación en los estudiantes con TDAH han de partir de lo que el niño ya conoce y reconoce, de forma que la acción manipulativa y dinámica, tenga un anclaje significativo.

Por otra parte, más adelante se le preguntó a la docente sobre cómo ha integrado el uso del juego dentro de su metodología de enseñanza para fomentar la atención y el aprendizaje de los niños que padecen de TDAH, la docente expresó *“bueno, lo utilizo de la siguiente manera, tengo el tema y con el tema nosotros buscamos métodos de juego más adecuados para que ellos puedan comprender, y tratamos de adaptarlo al nivel y estilo de aprendizaje en el que se encuentran los niños, de manera que permita un aprendizaje significativo” (RE1, L 16–20).*

Lo que nos manifiesta la maestra, evidencia que el uso del juego se entiende como un recurso que permite ajustar la forma de enseñar a los diferentes estilos de aprendizaje de los niños con TDAH, puesto que favorece el entendimiento del contenido y, además, favorece su nivel de implicación al estar vinculado en actividades propicias y significativas, o actividades que se acercan a sus formas naturales de aprender.

En esta línea, Paredes et al. dicen que:

Se observa que la lúdica posee un estrecho vínculo con el juego que se orienta al desarrollo de habilidades que concluyan en la mejora del proceso de aprendizaje para el alumno. De esta manera, se convierte en una estrategia para el docente, quien debe demostrar conocimiento sobre ésta y su implementación en el aula (2023, p. 7275).

Por otra parte, se desarrolló el juego “Sumando con los Dados” el cual consistía en *“que tres niños de cada equipo pasaban al frente, el primero lanzaba el dado, otro debía buscar las fichas con los números que salieran en los dados, una vez terminaban de encontrar los números correspondientes, el tercer integrante tenía que resolver la suma”* (R04, L 37–41).

Durante la implementación de este juego, se evidenció que *“los niños se mantuvieron muy activos y se divirtieron, además, tanto los niños con TDAH como los que no tienen diagnóstico estuvieron muy implicados y concentrados durante el juego”* (R04, L 51–54).

Las situación observada durante el juego mencionado anteriormente se alinean con las respuestas de la docente (D1) cuando se le consultó sobre qué tipo de actividades lúdicas y juegos tuvieron mejores resultados para promover el aprendizaje y la participación de los niños con TDAH y sin TDAH en el aula y qué cambios podría mencionar respecto a la atención, concentración o comportamiento de los estudiantes con TDAH a lo largo de la implementación del juego como herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje, las respuestas de la docente fueron las siguientes:

“el juego que me pareció que tuvo mejor resultado fue el de la suma con los dados, puesto que los niños estaban súper emocionados y todos querían participar, inclusive aquellos niños que participan poco en mis clases estaban pendientes del resultado que salía cuando lanzaban los dados y ellos también querían lanzarlos. Eso me pareció positivo porque mantuvo concentrados los niños durante el desarrollo de la actividad” (RE2, L 28–34).

“Pude observar que a medida que iban avanzando las actividades comenzaron a mejorar la atención y la concentración gradualmente, los niños con TDAH lograron estar más tiempo concentrados durante el desarrollo de los juegos. Además, evidenció que su comportamiento mejoró, puesto que siguieron las indicaciones dadas por ustedes y lograron culminar cada una de las actividades” (RE2, L 14–19).

Esta relación de lo observado con lo mencionado por la docente se fundamenta con lo expuesto por Britton citado en Arijá quien explica que:

los materiales específicos del método Montessori fomentan el juego y la exploración, los niños al ver el material se interesan por este e interactúan con él. Este tipo de materiales mejora la memoria y la atención, estimula los sentidos, facilita el aprendizaje de la lectoescritura, de habilidades lógico-matemáticas, etc. a través de actividades lúdicas y manipulativas (2021, p. 30).

Desde este punto de vista, el uso de materiales manipulativos y juegos con enfoque lúdico benefician el pensamiento lógico, la atención y la exploración, aspectos especialmente esenciales para los estudiantes diagnosticados con TDAH. Por tanto, esta premisa se alinea con lo que se observó durante el desarrollo del juego “Sumando con los dados”, en el cual los niños, especialmente los que tienen TDAH, participaron, se mantuvieron motivados y pudieron mantener la concentración por un tiempo más prolongado.

CONCLUSIÓN

A partir de lo observado durante el proceso investigativo, se evidencia que, las barreras de aprendizaje y de participación que presentan los niños con TDAH son una consecuencia del entramado educativo, organizacional, y emocional que actúan de forma continua en la propia dinámica del aula. Tanto la ubicación marginal de estos niños, como la ausencia de propuestas de diferenciación, como la mediocre utilización de mediaciones lúdicas, o bien la utilización de prácticas de carácter correctivo tradicional han conformado un entorno que limita las posibilidades de interacción social, de autorregulación, y de acceso equitativo a un aprendizaje significativo. A la vez, el hecho de que la docencia no articule los saberes previos, ni promueva apoyos, ha hecho que disminuyan las posibilidades de comprensión y de participación manteniendo en este sentido las desventajas provocadas por el trastorno.

La utilización de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego constituye un recurso básico y fundamental para favorecer la participación y el aprendizaje de niños en el aula, sobre todo cuando presentan dificultades de atención o bien requieren apoyos. Las actividades lúdicas son dinámicas y motivadoras, lo que favorece el interés, la comprensión, así como un ambiente más cercano para el desarrollo de las habilidades básicas. Cuando estas estrategias pedagógicas se llevan a cabo de manera explícita, secuenciada y ordenada es otra forma de ayudar a disminuir las distracciones y a orientar mejor el trabajo del alumnado, ya sea individualmente, así como en grupo. Igualmente, utilizar materiales diversos y manipulativos hace posible reforzar y enriquecer los contenidos y las experiencias, en este sentido, el juego se convierte en un recurso pedagógico atractivo y estimulador que ayuda a fomentar la inclusión, a favorecer la participación y a abrir oportunidades para que todo el alumnado intervenga en su propio proceso de aprendizaje.

La puesta en práctica de actividades lúdico-pedagógicas permitió hacer evidente que el juego, si se programa intencionadamente y se mantiene un cierto margen de flexibilidad, se convierte en un mediador excelente para poder facilitar el aprendizaje de los niños con TDAH. La observación sistemática y las respuestas de la docente evidenciaban coincidencias evidentes, los niños lograron estar motivados, implicados y con grandes niveles de atención durante la actividad, incluso aquellos que habitualmente logran mostrar más dificultades para regular la conducta en el aula. Los episodios de impulsividad, efusividad o necesidad de movimiento no fueron obstáculos a la formalización, sino que formaban parte de las manifestaciones de un proceso que se pudieron canalizar gracias a estrategias del juego como ser la asignación de roles, las pausas activas, la reestructuración de grupos o los soportes visuales que favorecieron la continuidad y la coherencia de cada actividad.

En conjunto, estos argumentos permiten afirmar que la lúdica como metodología didáctica utilizada, juntamente con estrategias de apoyo y adaptación, es un recurso pedagógico valioso para fomentar la atención, la participación significativa y el aprendizaje de los estudiantes con TDAH y, en consecuencia, su pertinencia dentro de las prácticas de educación inicial.

REFERENCIAS

- ALONSO ARIJA, N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA* (J. L. HERNÁNDEZ HUERTA, Ed.). <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2.ª ed.). Trillas
- Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E. I., Jordán-Sánchez, J. W., & Mejía-Sánchez, E. J. (2024). *El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1-1), 66-81. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Congreso de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>
- Congreso de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994: Ley general de educación. Diario Oficial. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Estévez Estévez, B. La inclusión educativa del alumnado con TDA/TDAH. Rompiendo con las barreras curriculares y organizativas en los centros escolares de educación primaria. Granada: Universidad de Granada, 2016. <http://hdl.handle.net/10481/41749>
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Ledesma, M. A. (2014). Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social. Universidad Católica de Cuenca.url: https://www.researchgate.net/publication/311457520_Analisis_de_la_teor%C3%ADa_de_Vygotsky_para_la_reconstrucci%C3%B3n_de_la_inteligencia_social
- Luengo Navas, J. (2004). *La educación como objeto de conocimiento. El concepto de educación*. En M. M. Pozo Andrés, J. Álvarez Castillo, J. Luengo Navas & E. Otero Urtza (Eds.), *Teorías e instituciones contemporáneas de educación* (pp. 21–45). Biblioteca Nueva.
- Martínez Godínez, V. L. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una investigación desde la epistemología dialéctico-crítica.
- Miranda Paredes, R. R., Chachipanta Cholo Patín, E. J., Castillo Pindo, C. A., Jimbicti Warusha, J. E., & Cambo Quinche, R. A. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral, *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7270–7281. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867
- Regino Ojeda, D. P. (2021). La lúdica como herramienta de fortalecimiento en la competencia comunicativa, Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/items/a282bcc7-e362-4586-bdf4-d16a94d56763>
- Ruiz Alzate, AC y Manzano Yépez, MS (2024). *Percepciones de dos docentes de preescolar de la Institución Educativa Isolda Echavarría del municipio de Itagüí en el proceso de enseñanza a niños diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)*. Institución Universitaria Tecnológica de Antioquia. <https://repositorio.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/3355/Articulo%20percepci%C3%B3n%20docentes%20TDAH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición:

2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44>

Terapia Cognitiva (2015). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>