



Universidad de Concepción
Departamento de Educación
Campus Los Ángeles



**“COMPILACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE GENEREN UN CLIMA
INCLUSIVO EN EL AULA REGULAR PARA NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER
CICLO CON TRASTORNO DÉFICIT ATENCIONAL CON Y SIN
HIPERACTIVIDAD”**

**Seminario para optar al grado de Licenciado en Educación y el Título Profesional
de Profesor de Educación Diferencial, mención Deficiencia Mental**

Seminaristas : Camila Escobar Romero.
Karina González Villalobos.
Profesor Guía : Dra. Claudia Marcela Murúa Bello.

Los Ángeles, 2017

INDICE

RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	4
INTRODUCCIÓN	5
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL TEMA.....	7
1.1 Planteamiento del Problema.....	7
1.2 Justificación.....	10
1.3 Objeto de Estudio.....	12
1.4 Pregunta de Investigación.....	13
1.5 Objetivo General.....	13
1.6 Objetivo Específico.....	13
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	14
2.1 El Trastorno Déficit Atencional con y sin Hiperactividad en niños y niñas...	14
2.2 Tiempo y capacidad de Atención en el aula.....	16
2.3 El juego y la sala de clases.....	18
2.4 Modelos educativos que pueden optar al juego.....	20
CAPITULO III: DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	24
3.1 Diseño metodológico de Investigación.....	24
3.2 Alcance de la Investigación.....	24

3.3 Unidad de Análisis.....	25
3.4 Procedimiento de investigación.....	25
3.5 Procedimiento: Selección documental.....	26
PROGRAMAS DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS.....	28
Lectoescritura de primero básico.....	29
Lectoescritura de segundo básico.....	44
Cálculo de primero básico.....	59
Cálculo de segundo básico.....	74
CONCLUSIONES.....	89
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	90



Resumen

Los estudiantes con trastorno déficit atencional (desde ahora TDAH) con o sin hiperactividad al estar dentro del aula regular suelen sufrir cierto tipo de segregación, esto se debe a su falta de atención y poco autocontrol que presentan. El real problema es que el estudiante podría no aprender lo necesario, el profesor no puede desarrollar bien su clase y los compañeros centran su atención en los reiterados llamados de atención de parte del docente o en las actitudes disruptivas del niño o niña que presente TDAH. Esta investigación tiene como producto una compilación de actividades lúdicas que se podrían desarrollar en el aula regular para generar un clima inclusivo para los niños y niñas con TDAH, proponiendo que de esta manera los estudiantes podrían aprender de manera natural y dinámica. El estudio tiene un enfoque cualitativo con un diseño experimental exploratorio sin ser aplicado aún.

Abstract

The students with Attention Deficit Disorder, with or without Hyperactivity (ADHD), tend to suffer a certain kind of segregation while being in a regular classroom, this is due to their lack of attention and the little self-control they possess. The real problem is that the student may not learn what is necessary, the teacher can't develop his class well and the classmates Focus their attention in the reiterative attention calls from the Teacher or in the disruptive attitudes of the child with ADHD. This research has for a result a compilation of playful activities that could be developed in a regular classroom to create an inclusive environment to the childs with ADHD, proposing that in this way the students would be able to learn in a natural and dynamic way. The study has a qualitative approach with an experimental design yet to be applied.

Introducción

El Déficit atencional en la educación regular es un fenómeno que cada día parece ser más cotidiano, más reiterativo y común. Es un fenómeno que se visualiza en los primeros niveles del ciclo escolar, siendo estas las edades en donde se reconoce y diagnostica por un especialista.

Dentro del aula regular en Chile, comúnmente se atiende un número significativo de estudiantes, pudiendo llegar a tener hasta cuarenta y cinco niños y niñas en la misma clase, esto genera un ambiente en el que el profesor se ve imposibilitado para atender las necesidades particulares de cada menor, generando muchas veces desatenciones involuntarias de parte del docente a particulares maneras de aprender de ciertos niños y niñas.

Un grupo de niños y niñas que se destacan por su manera de aprender o atender a una situación de forma diferente, son los niños que presentan Trastorno Déficit Atencional con y sin Hiperactividad, son niños que en general les es muy difícil sostener su atención en un solo foco, los que presentan hiperactividad se destacan por su poca capacidad de mantener el control de su cuerpo, sintiendo la necesidad de moverse incluso cuando no es pertinente y presentan varias características generalizadas más que no dan oportunidad a que para el docente que atiende en su sala niños y niñas con TDAH sea una clase fácil de llevar a cabo.

Es por eso que se estudió una metodología que plantea que a través de la lúdica, se puede abarcar a todos los niños y niñas en el aula de primero y segundo básico, incluso y especialmente a los menores que presentan Trastorno Déficit Atencional con y sin Hiperactividad, creando un ambiente en la sala de clases de aprendizaje innato y natural, el estudio plantea el por qué de la eficacia del juego y entrega herramientas para poder aplicar

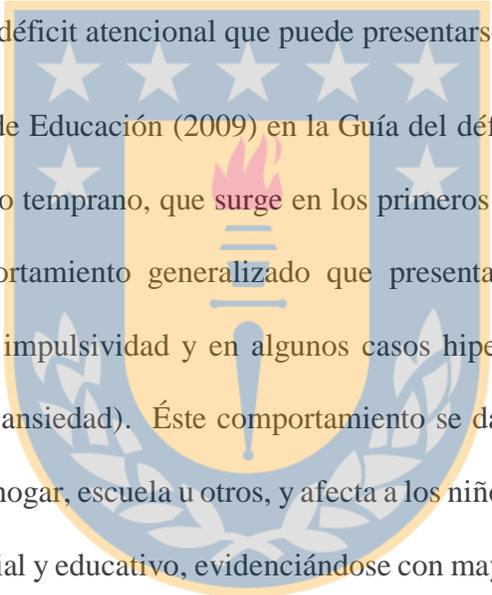
y corroborar la efectividad que este puede llegar a tener, llegando a lograr en la sala un clima agradable y armónico tanto para el profesor como para sus estudiantes.



CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

En la Guía Déficit Atencional (2009) del Ministerio de Educación, en el aula regular entre primero y sexto básico existe una proporción entre un 3 y un 7% de estudiantes que generan interrupciones en las actividades de aprendizaje e importunan a sus compañeros en el aula, incluso algunos no logran alcanzar los aprendizajes esperados, estos estudiantes suelen ser vinculados al trastorno de déficit atencional que puede presentarse con o sin hiperactividad.

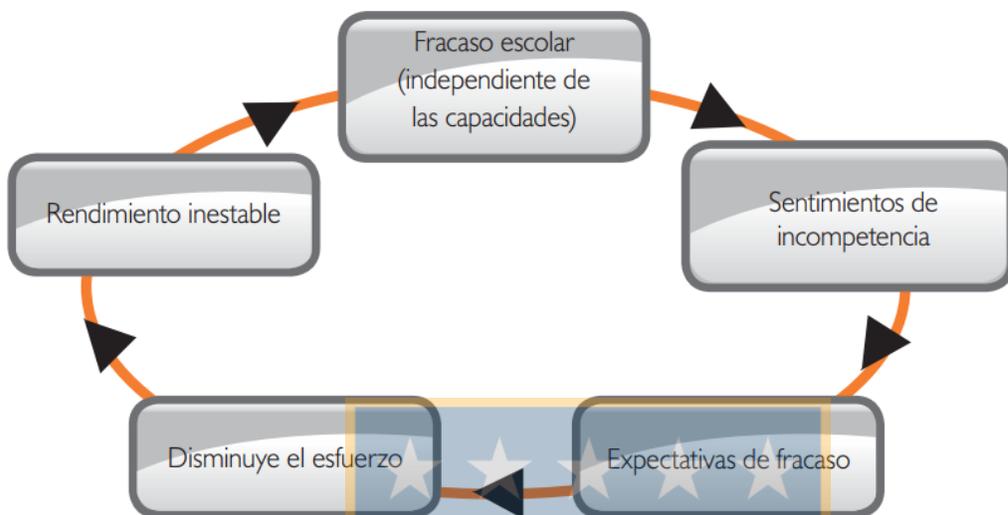


El Ministerio de Educación (2009) en la Guía del déficit atencional, define éste como un trastorno de inicio temprano, que surge en los primeros siete años de la niñez y se caracteriza por un comportamiento generalizado que presenta dificultad de atención - inatención o desatención, impulsividad y en algunos casos hiperactividad (actividad muy intensa, con trastornos de ansiedad). Éste comportamiento se da en más de un contexto o situación cotidiana, como hogar, escuela u otros, y afecta a los niños y niñas en sus relaciones en su entorno familiar, social y educativo, evidenciándose con mayor claridad cuando inician su experiencia educativa formal: la incorporación al establecimiento escolar.

La inatención o desatención que un estudiante presenta en el aula puede repercutir negativamente en su rendimiento académico, a pesar de que no esté necesariamente asociado a su capacidad intelectual.

El siguiente esquema muestra el círculo vicioso de desmotivación y bajo rendimiento que frecuentemente se va potenciando en niños y niñas con TDAH, donde se

indica que rompiendo uno de estos patrones, se podría acabar con la secuencia de fracasos escolares que conlleva.



Cuadro Déficit atencional (MINEDUC 2009, p.25).

El libro *Aprendizaje significativo a través del juego* (Libertad, Zappino y Cammarere, 2009), menciona que un niño no puede adquirir un aprendizaje óptimo si no se relaciona bien con su entorno ni tiene un vínculo con lo que se le quiera enseñar, con menor razón lograría aprender en un ambiente donde no se sienta incluido o cómodo, que no sienta propio, creando así la carga y necesidad emocional, además, de querer ser incluido en el grupo curso, desgastando su energía y atención en la aceptación.

A nivel nacional, generalmente el ambiente que se genera en el aula regular, en los cursos de primero y segundo básico tiende a ser estructurado y reglado, descartando la articulación o transición paulatina que debería desarrollarse en el paso desde el nivel preescolar al nivel de escolarización regular. Se deja de lado el desarrollo cognitivo que se

logra a través del juego en la infancia, presentando un cambio muy abrupto en la modalidad de generar el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta transición.

Kristiina Kumpulainen, la directora del Centro de Aprendizaje Lúdico de la Universidad de Helsinki (Finlandia), señala que “A medida que se crece, la idea de moverse y explorar más allá del aula se pierde” (2016), esto ocurre debido a que en el aula regular se van cercando las ideas lúdicas, promoviendo un modelo conductista de educación, donde el niño sólo se hace parte de su elaboración de conocimientos como receptor, siempre en el mismo lugar y de la misma manera.

El ambiente que se genera gracias al juego es el contexto que a un niño le genera más familiaridad y cercanía, puesto que este es su ambiente natural y cotidiano. Marcelo Valdés Arriagada (2005) señala que el juego, más que entretención es la forma propia de actuar del niño, es la manera en que descubre el mundo a través de la acción de su cuerpo sobre los objetos y los otros, a partir del juego el niño puede dar significado a sus descubrimientos y puede consolidar sus diversos aprendizajes; pues contribuye a socialización, solidaridad, libertad, creatividad y aceptación de normas.

No sólo ayuda en el aprendizaje curricular la metodología del juego, sino que también facilita la internalización de habilidades sociales y creativas para alcanzar los objetivos transversales, considerando que, al ser partícipe de un juego, el niño entra en un mundo ilusorio creando situaciones imaginarias a las que transportan sus necesidades, motivaciones y circunstancias vividas según plantea Vygotsky. Al final del desarrollo surgen las reglas, que introducen a los niños a un contexto de libertad ilusoria, sometiéndose voluntaria e implícitamente al respeto y creación de normas que regulan la conducta y el seguimiento de instrucciones de manera natural.

Hay países que se destacan por su sistema educativo y se presentan como un modelo para el resto, el caso más destacado es el sistema educativo de Finlandia que es considerado uno de los mejores del mundo según los resultados en los informes PISA (Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes) que se realizan cada tres años. En este país los alumnos dentro de la jornada escolar cuentan con tiempo de estudio, esparcimiento, descanso y actividades extraescolares, sin perder los objetivos de la educación, a pesar de tener jornadas más cortas que la mayoría de escuelas chilenas, pues en nuestro país son de aproximadamente **32 horas escolares semanales**, sin considerar extraescolares ni tareas para la casa, a diferencia de Finlandia que tienen **desde 25 hasta 30 horas semanales**, pero el trabajo se realiza en clases, nada en la casa, además que dentro de la carga escolar se incluyen talleres recreativos donde se fomenta la creatividad, la experimentación y la colaboración por encima de la memorización y clases monótonas.

1.2 Justificación

El juego como metodología lúdica genera un ambiente inclusivo para niños y niñas con TDAH, regulando conductas características que afectan tanto a los docentes de aula común, como a los compañeros de sala, generando un clima un tanto incómodo. Por lo tanto, la incorporación de actividades lúdicas dentro de la clase es importante durante toda la etapa escolar, principalmente en la articulación de kínder a enseñanza básica, porque permite una dinámica de trabajo psicopedagógico más significativo, facilita el trabajo con el entorno para cada niño y niña conformando aprendizajes de carácter importante y trascendente para ellos, tomando en cuenta que se caracterizan por la inatención, hiperactividad e impulsividad, lo que conlleva que tengan un corto tiempo de atención a un determinado estímulo, situación

o tarea, se distraen fácilmente en la búsqueda de nuevos estímulos (dificultad para permanecer tranquilos), no se adaptan fácilmente a las normas de convivencia y reglas, y muchas veces pudiese parecer que no escucharon las instrucciones; y es que procesan la información de manera tan superficial y con excesiva rapidez, que no es almacena en la memoria a largo plazo, por lo mismo procesan mucho menos información y les cuesta distinguir la información central de la relevante, dificultando así, su organización de ideas.

Según la Guía de Déficit atencional del MINEDUC (2009), en la medida que los niños y niñas con TDAH cuentan con mayor tolerancia al caos, pueden estar atentos a una serie de estímulos al mismo tiempo, sin que esto les genere un rechazo, debido a que tienen una mayor capacidad para activar una serie de ideas a partir de un estímulo, suelen ser rápidos e ingeniosos tanto en sus respuestas verbales como en los juegos y la expresión artística.

Campos, Chacc y Gálvez (2006) en su tesis de investigación “El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa”, señala que el juego es aquella actividad de la cual se aprende, disfruta, interactúa, itera realidades y se elaboran conflictos; ayuda a dar a conocer al entorno los propios sentimientos y pensamientos, al mostrarse en un ambiente natural, de una forma simbólica. Siendo así el juego una de las principales y más significativas actividades con la cual se interactúa con el medio, para recibir y entregar información.

Los docentes de aula regular que tengan en sus salas de clases niños y niñas con TDAH, deben enfocarse en las fortalezas de ellos, con esto se lograría generar un ambiente inclusivo, se mejoraría la articulación desde preescolar a la enseñanza básica y se otorgaría una guía para mejorar su adaptación en las áreas que se ven afectadas: ámbito social, familiar y escolar. El principal desafío para el establecimiento y, por lo tanto, para el docente, es

ofrecer un ambiente con calidad de respuestas que las conductas de inatención, hiperactividad e impulsividad no se traduzcan en otros trastornos mayores que aumenten la dificultad de adaptarse al medio social y escolar, o que no se alcancen los aprendizajes esperados del marco curricular.

Desde la experiencia de las tesis en la práctica la metodología lúdica no es utilizada por el docente, ya que es vista como una instancia de dispersión y desorden sin más objetivo que la recreación, sin beneficiarse con los recursos que puede entregar.

1.3 Objeto de Estudio

La investigación se enfocará en las metodologías lúdicas recopiladas de los manuales de juegos y dinámicas de los grupos juveniles e infantiles (JUPACH) y experiencias aplicadas en prácticas, que serán adaptados para ser aplicadas y alcanzar los objetivos que presentan los Tópicos nucleares rescatados en base al currículum nacional entregados por el Ministerio de Educación a los cursos de primero y segundo básico en las áreas de lectoescritura y cálculo; y a la vez que vayan en función de la regulación de conductas de niños y niñas con TDAH.

1.4 Pregunta de investigación

¿Qué tan factible es la recopilación de actividades lúdicas que generen un ambiente inclusivo para niños y niñas con TDAH en el primer ciclo?

OBJETIVOS

1.5 GENERAL:

- Compilar actividades lúdicas que permitan crear un ambiente inclusivo al interior del aula regular para niños y niñas con TDAH.

1.6 ESPECÍFICOS:

- 1- Reconocer los tópicos nucleares en base al currículum nacional de primero y segundo básico en el área de lectoescritura.
- 2- Reconocer los tópicos nucleares en base al currículum nacional de primero y segundo básico en el área de cálculo.
- 3- Utilizar información de actividades lúdicas de movimientos juveniles e infantiles para adaptar actividades y alcanzar los objetivos propuestos para el año escolar.



CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 El Trastorno Déficit Atencional con y sin Hiperactividad en niños y niñas:

En un aula común de educación básica, en Chile, suelen haber los llamados niños o niñas problemas o niños más inquietos o distraídos que el general de los estudiantes, a ellos muchas veces se les atribuye o diagnostica la presencia de Trastorno Déficit Atencional que puede ser con o sin Hiperactividad.

Según la guía Déficit Atencional (2009), que entrega el Ministerio de Educación este trastorno se puede dividir en dos tipos, con hiperactividad que es cuando además de sus dificultades para controlar su atención, tiene dificultades para controlar impulsos. Y sin hiperactividad que son niños demasiado tranquilos, con dificultad para mantener la atención.

El déficit de atención con hiperactividad alude a tres características centrales:

1. Hiperactividad; referida a la inquietud manifestada en un alto nivel de energía; dificultad para permanecer tranquilos y cuando tienen más edad, en una verbalización excesiva que además viene acompañada de un tono de voz muy alto;
2. Inatención o dificultad para sostener la atención por un periodo determinado;
3. Impulsividad, que son aquellas acciones precipitadas para alcanzar algo sin evaluar las consecuencias.

Este trastorno tiene su origen en factores ligados al desarrollo del sistema nervioso; alteraciones de la forma del Sistema Nervioso Central y alteraciones respecto de cómo se transmite la información por las vías nerviosa, esto quiere decir que no existe coordinación entre los sistemas de transmisión neuronal.

Según Gratch (2005), el diagnóstico se realiza a partir de los 6 años de edad aun cuando en el 70% de los casos se recoge, la presencia de conductas típicas del Trastorno desde antes de los 3 años.

“La primera vez que se realizó una descripción del Trastorno déficit atencional fue en el año 1902, por George Still y Alfred Tredgold quienes describieron en ese momento lo que ellos contextualizaron como “defectos en el control moral” ya que no podían controlar sus acciones para seguir las normas que los conducían al bien común”. (Gratch, 2005, p.11).

En 1968 el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-II), describía la reacción hipercinética de la infancia como un trastorno evolutivo benigno caracterizado por exceso de actividad, inquietud y poca capacidad de atención, especialmente en niños pequeños que disminuía al llegar a la adolescencia.

En 1980 se cambia el nombre de reacción hipercinética de la infancia por trastorno por déficit de atención (con o sin hiperactividad) poniendo más atención en la inatención y la impulsividad.

Gratch (2005) menciona además que, si alguien no puede sostener la atención, su aprendizaje se verá resentido y estará por debajo de lo que permite su inteligencia.

Por lo tanto, la desatención de un niño o niña en el aula no depende absolutamente de su autocontrol o de las reglas que se imponen y como él las internaliza, sino que influye la condición biológica y psicológica que porta, y como el docente sabe reaccionar ante tal trastorno, para que en el niño no disminuya la posibilidad de explotar y demostrar su inteligencia y potencial en su totalidad.

2.2 Tiempo y capacidad de atención en el aula:

La Asociación mundial de educadores infantiles (AMEI, 2010) señala que:

La atención del niño al comienzo de la etapa infantil, refleja sus intereses con relación a los objetos circundantes, a las acciones realizadas con ellos. El niño se concentra sólo mientras no decaiga su interés. El surgimiento de un nuevo objeto implica el traslado instantáneo de la atención hacia él.

Por eso, los niños, raras veces, logran ocuparse de una misma cosa por tiempo prolongado. En la extensión de la etapa infantil, en relación con la complicación del contenido de la actividad de los niños y de su avance en el plano intelectual general, la atención se hace más concentrada y estable. Así, los pequeños de 3 a 4 años pueden jugar a un mismo tema durante 30 o 50 min., a los 5 o 6 años la duración del juego aumenta hasta hora y media. Esto se explica por el hecho de que en el juego se reflejan las relaciones e interrelaciones más complejas entre las personas, y el interés hacia él se manifiesta en la constante introducción de situaciones nuevas.

Al referirse a la atención que logra sostener un estudiante en el aula de clases es preciso señalar que la hora pedagógica en Chile consta de 45 minutos cronológicos, donde por lo general, cada clase es de dos horas pedagógicas para la misma asignatura, seguido de eso suele haber un tiempo de descanso y dispersión de 10 a 15 minutos, el recreo, por lo tanto, a los estudiantes se les exigen 90 minutos de atención sostenida y sólo se les dan hasta quince minutos de dispersión; sin embargo existen profesores que trabajan una modalidad más dinámica dentro del aula, que integra más de un foco de atención o forma de trabajo en

la clase y no exige una atención sostenida por 90 minutos, donde la atención deben enfocarla de manera aleatoria y con más de un estímulo.

Habitualmente, todos los niños y niñas se distraen dentro de la sala de clases, con mayor razón será el caso de un niño o niña con TDAH, ya que su condición es bastante notoria, tanto en los trabajos individuales como grupales, en donde se debe trabajar en silencio; cualquier situación que ocurra dentro o fuera de la sala de clases captara su atención, es más, es frecuente que comiencen a buscar otras fuentes de estímulo, como por ejemplo, buscar algún objeto de la mochila, se parará a sacarle punta al lápiz, a preguntarle algo a un compañero, entre otros, múltiples acciones que le impedirán concentrarse en la tarea asignada.

Dicho lo anterior, si un niño o niña que no presenta déficit atencional logra mantener la atención hasta 25 minutos a una misma actividad como ente receptor, para un niño o niña con trastorno de déficit atencional con o sin hiperactividad, le es mucho más difícil sostener su atención en una clase donde no es protagonista, principalmente si nos referimos al modelo conductista que aún se desempeña en las aulas chilenas, donde el estudiante es un personaje pasivo dentro de la sala de clases y es sólo el profesor quien dicta o proporciona el conocimiento, haciendo que el estudiante no se involucre en el forjamiento de su aprendizaje y solamente reciba el conocimiento que el profesor le entrega.

Opuesto al modelo conductista que se señaló anteriormente, se presenta el modelo Constructivista donde se invita al estudiante a ser partícipe de la formación de su conocimiento, interactuando con el saber, cuestionándolo y resolviendo, con el profesor como guía, todas las dudas. Dentro de este modelo se puede llevar a cabo la metodología del juego, en esta instancia todos los niños pueden mostrar sus habilidades en diferentes aspectos,

desarrollándolas, explorándolas y desempeñándolas según sus capacidades en un ambiente natural y real, donde sin prejuicios ni límites pueden ser partícipes y entrar en el mundo ilusorio/tangible que genera la instancia lúdica.

El juego si es guiado y preparado por una persona que conoce el grupo al cual se le aplicará la actividad, no discriminaría condiciones biológicas o psicológicas, ya que el desempeño se centraría en las capacidades de cada niño y no en las dificultades que ellos presentan, donde cada persona al interactuar dentro del juego es capaz de sentirse partícipe y protagonista de un rol que se le designe o asuma, internalizando y haciendo propias ciertas reglas, normas, roles o parámetros que el juego conlleva, incluso los niños que tienen problemas conductuales, por el placer de participar de un ambiente lúdico e integrador, adoptan una postura de respeto u obediencia según corresponda al juego.

2.3 El juego y la sala de clases:

El MINEDUC señala que “centrar el trabajo pedagógico, entonces, en el aprendizaje más que la enseñanza exige, adicionalmente desarrollar estrategias pedagógicas diferentes a las actuales y adaptadas a los distintos ritmos de un alumnado heterogéneo. Se debe reorientar el trabajo escolar desde su forma actual, predominante, lectiva y normativa a una basada en actividades de exploración, búsqueda de información y construcción de nuevos conocimientos por parte de los alumnos tanto individual como colaborativamente y en equipos” (MINEDUC, 2002, p.4). Es importante generar nuevas propuestas y estrategias innovadoras para abordar a los alumnos en el aula educativa, así serán incentivados,

estimulados y motivados, asistirán con entusiasmo a las clases, se predispondrán y el aprendizaje será efectivo.

Dado que la investigación se centra en el juego como metodología lúdica reguladora de conductas de niños y niñas con TDAH, que además sirve como una medida inclusiva dentro del aula regular, resulta fundamental dar a conocer la definición de estos conceptos. Según Jean Piaget (1951) el juego primero que todo, es simple asimilación funcional, en la cual todos los comportamientos que pueda tener el niño son simples placer funcional. El niño va con alegría, construye una imagen de su placer antes de vivirlo.

Mientras que metodología inclusiva según la UNESCO (2003) se entiende por aquella metodología que es empleada para que todos los niños de una determinada comunidad aprendan de igual manera independiente de su de su origen, sus condiciones personales, sociales o culturales, incluidos aquellos que presentan cualquier problema de aprendizaje, trastorno o discapacidad.

La real academia en su 23ª edición (2014) define juego como “acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga.”

Karl Groos (1899) filósofo y psicólogo alemán afirma que “el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona.”

María Montessori (1928) plantea que con respecto al niño o niña educarle no es reglamentarlo, puesto que aún no está formado, y, en general, todo reglamento puede

deformarlo: educarlo será desenvolverlo plenamente en su potencia vital, que ya lentamente se encargará luego la cultura y la vida social de adaptarle al medio más propicio a su fuerza interna.

Los niños ocupan la mayoría de su tiempo en jugar, desarrollándose en los diferentes ámbitos que lo rodean (familia, escuela, barrio, etc.). La forma en que los niños juegan va variando de acuerdo a su edad, preferencia y si juegan de manera libre o dirigida.

El origen del juego se encuentra en nuestra capacidad intuitiva, nos permite relacionarnos con quienes nos rodean, es una actividad libre, que se desarrolla de manera espontánea, tiene una tendencia recreativa, aunque de la misma forma permite un desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Desde este punto de vista el juego es una metodología que puede servir para que los niños y niñas aprendan de manera divertida y placentera, además de comunicarse y expresarse con mayor libertad dentro del aula.

2.4 Modelos educativos que pueden adoptar el juego:

Los modelos educativos son teorías o enfoques que orientan a los docentes en la elaboración o planificación de sus clases basados en los programas de estudios, es la unión entre la teoría pedagógica con la práctica pedagógica. Para que un modelo educativo sea eficiente debe responder a tres preguntas:

- a. ¿Qué enseñar?: Responde al qué es lo que se va a enseñar, los contenidos, secuencias y orden.

b. ¿Cómo enseñar?: Se refiere a los métodos que se utilizarán para enseñar, los medios y recursos educativos.

c. ¿Qué y cómo evaluar?: Referido a los momentos en que se evaluará, además de los contenidos a evaluar y los instrumentos que se utilizaran, se debe tener en cuenta los distintos tipos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos/as.

La incorporación metodologías inclusivas dentro de las planificaciones curriculares, es de gran ayuda a la hora de enseñar, ya que ayudan al buen desarrollo del niño porque se enfoca en sus intereses (jugar) y los contenidos de aprendizaje, además es atractiva y agradable para los niños/as, ejercitan sus sentidos y utilizan su inteligencia. Existen varios modelos de aprendizaje, en los cuales es factible incorporar el juego dentro del currículo educativo, los cuales se mencionarán a continuación; Los modelos cognoscitivos de aprendizaje: el cognoscitivo social, el de procesamiento cognoscitivo de la información, el constructivista cognoscitivo y el constructivista social; además se encuentran el Modelo Kairos y el Modelo de Feuerstein a través de la Experiencia de Aprendizaje Mediado.

En la teoría cognoscitiva social de Bandura (1977) se plantea que los factores sociales y cognoscitivos tienen un papel importante en el aprendizaje. Albert Bandura dice que cuando los estudiantes aprenden pueden hacer una representación cognoscitiva y transformar sus experiencias, actúan tres factores importantes: conducta, persona cognoscitiva y ambiente, los cuales pueden interactuar para afectar el aprendizaje.

El modelo por procesamiento de información, es un modelo en el que los niños/as manipulan la información, la supervisan y crean estrategias con ellas. Aprenden

interactuando con el entorno, éste tipo de aprendizaje se centra en los procesos de la memoria y pensamiento de los estudiantes. (Santrock, 2006, p.246)

El modelo constructivista pone énfasis en el aprendizaje más que en la enseñanza, es decir, se enfoca en los progresos de los estudiantes más que en los conceptos impartidos por el docente. Privilegia las actividades realizadas por los alumnos/as, por lo tanto, se aprende a través de sus acciones, se trabaja en conjunto docente-alumno a través del dialogo e intercambio de ideas con los pares. Por su parte Vygotsky introdujo el modelo constructivista social, el cual se centra en la colaboración con las demás personas para producir conocimientos y comprensión. (Santrock, 2006, p.8)

La experiencia de aprendizaje mediado, estipulado por Feuerstein (1997) consiste en la transformación de un estímulo emitido a través de un mediador, que en este caso sería el docente. El docente se encarga de seleccionar, organizar y estructurar de acuerdo a un objetivo específico. También hace referencia a que no se puede trabajar lo cognitivo sino existe estimulación y fuerza emocional con intencionalidad y significado. Lo emocional es importante para el desarrollo de aprendizajes.

El modelo Kairós, es uno de los más nuevos en el sistema educativo, el cual divide la clase en 4 etapas: provocación, experimentación, socialización y cierre cognitivo. Este modelo busca que el alumno cree sus propios conocimientos a partir de un quiebre cognitivo que realiza el profesor en el cual se activan los conocimientos previos para que ellos sean los protagonistas y los docentes meros facilitadores de los conocimientos. Se basa en el análisis y técnicas de trabajo dentro del aula bajo la metáfora de la formación de huracanes que buscan aportar experiencias significativas y de calidad a los estudiantes.

En todos estos modelos educativos, se puede observar que se enfocan en el alumno como actor principal, en donde si incorporamos actividades lúdicas podemos facilitar la interacción y desarrollo integral del niño o niña, ya que es una actividad motivadora y facilita el aprendizaje.



CAPITULO III: DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico de Investigación

Para dar respuesta a la pregunta ¿Qué tan factible es la recopilación de actividades lúdicas que generen un ambiente inclusivo para niños y niñas con TDAH en el primer ciclo?, se llevará a cabo una investigación que tendrá un enfoque cualitativo.

La investigación se llevará a cabo estableciendo una relación entre el currículum y en las metodologías lúdicas reguladoras de conductas que generen un clima inclusivo enfocadas en los niños y niñas con TDAH en las áreas de lectoescritura y cálculo, utilizando los programas de estudio para reconocer que objetivos se deben alcanzar.

3.2 Alcance de la investigación.

La investigación tiene un diseño exploratorio, según Hernández, Fernández y Baptista (2003) se utiliza cuando se pretende profundizar más acerca de un tema poco conocido o desconocido totalmente, esto con el fin de abordar puntos que no fueron tocados anteriormente, se puede obtener resultados tanto positivos como negativos, pero siempre importantes para la investigación.

El decreto 170 de educación especial en Chile, dice que los alumnos(as) que presentan algún trastorno, ya sea permanente o transitorio diagnosticado por un profesional competente, necesitan de ayudas y apoyos extraordinarios para acceder y progresar en el currículum, por lo tanto, la propuesta es un programa de metodologías lúdicas reguladoras de conductas en niños y niñas con TDAH, que va dirigido a los docentes de aula regular que

impartan las clases de lenguaje y matemáticas, para que reciban sugerencias de actividades lúdicas que pueden incluir en su accionar en el aula y de esta manera atender de manera inclusiva y en directo beneficio a los estudiantes que presenten trastorno déficit atencional con y sin hiperactividad dentro del aula regular, para los niveles de primero a segundo básico.

3.3 Unidad de Análisis y población.

La unidad de análisis son los niños y niñas con TDAH en base a la recogida de datos de fuentes oficiales, para facilitar a docentes de aula común un programa de estrategias metodológicas lúdicas experimental que sea incorporado a las clases en función de la regulación de conductas éstos niños y niñas, en las áreas de lectoescritura y cálculo para los cursos de primero y segundo básico, etapa de articulación del proceso preescolar a educación básica, donde el juego cumple un rol importante en la etapa de los niños y niñas en general.

3.4 Procedimiento de investigación.

La presente investigación nace como una necesidad tanto del docente como para el niño o niña con TDAH en el aula común, con motivación de crear un ambiente más natural y armónico que tome en cuenta las necesidades educativas de éstos niños y niñas. Se recopiló información relevante sobre los niños y niñas con TDAH, características, estrategias, metodologías de intervención; llegando a la certeza que incluir actividades lúdicas fomentarían un trabajo psicopedagógico significativo y enriquecedor para ambos, atendiendo las necesidades específicas del TDAH.

Posteriormente con ayuda de los programas de estudio de primero y segundo básico de las asignaturas de lenguaje y comunicación y matemáticas (MINEDUC, 2012) se extrajeron tópicos nucleares fundamentales para trabajar con las áreas de lectoescritura y cálculo para planificar actividades lúdicas en base a ellos. Por lo tanto, se inició una ardua tarea de compilación de juegos y dinámicas de movimientos juveniles e infantiles (JUPACH) que fueron modificados integrando contenidos educativos, lo que se tradujo en 4 manuales con sugerencias para ser adoptadas por los docentes de aula regular en sus clases.

3.5 Procedimiento: Selección documental.

La investigación respecto al déficit atencional se basó principalmente en guías y artículos científicos, pedagógicos, históricos y neurológicos respecto al tema, dentro de los años 2005 a 2016, además, apoyado de la experiencia personal de cada tesista según sus pasos por prácticas en escuelas regulares.

Para conseguir la información necesaria en la producción del programa de propuestas lúdicas se utilizan los programas de estudio de primero y segundo básico y las bases curriculares que presenta en Ministerio de Educación, desde ahí se recogen los tópicos nucleares o contenidos primordiales que necesitan ser vistos y se redactan como objetivos, seis tópicos en cada área y nivel.

Para alcanzar estos nuevos objetivos es que se crean y redactan dos propuestas de actividades lúdicas por cada tópico, donde se especifican escenarios, materiales e instrucciones que se deben emplear. Como apoyo a la creación de actividades lúdicas es que

se utilizan diferentes instrumentos que presentan juegos o dinámicas, como manuales de juegos o guías didácticas.



The image features a central university crest or shield. It has a blue background with a yellow border. Inside, there are several white stars arranged in a semi-circle at the top. The center of the shield is yellow and contains a stylized pink and blue flame or torch. Below the shield, there is a blue laurel wreath. The text is overlaid on this crest.

**PROGRAMAS DE
ESTRATEGIAS
METODOLÓGICAS
LÚDICAS**



LECTO ESCRITURA

PRIMERO BÁSICO



¡ BIENVENIDO !



Nuestros niños con Trastorno déficit atencional con y sin hiperactividad que tenemos en el aula muchas veces distraen la clase con ciertas características generalizadas que son propias de su condición, que no quiere hacer la tarea, ni seguir instrucciones, se para en el momento menos indicado o simplemente es como si su mente ya hubiera salido más allá que es espacio físico en el que está sentado; todo esto se debe a cuatro principales características: Impulsividad, dificultad en la adaptación de normas, inatención/desatención e hiperactividad.

El material del siguiente manual especificará en cuál de estas cuatro áreas se enfoca cada actividad lúdica para trabajar en su superación o mejoría.

Se trabajará con una simbología que aparecerá debajo del nombre de cada actividad:



VISIÓN GLOBAL DEL AÑO

Tópicos Nucleares

Objetivos de Aprendizaje

TÓPICO NUCLEAR 1

Comprender y disfrutar obras literarias, para desarrollar el gusto por la lectura, interactuar con material pictórico, concreto, simbólico y con los relatores.

TÓPICO NUCLEAR 2

Reconocer los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), combinando fonemas y sílabas para formar palabras.

TÓPICO NUCLEAR 3

Ampliar su vocabulario incorporando palabras nuevas, buscando su significado y hacer uso pertinente y acorde a contextos.

TÓPICO NUCLEAR 4

Escribir con letra clara y legible, haciendo uso de espacios para separar las palabras, permitiendo que sean leídas con facilidad por terceras personas.

TÓPICO NUCLEAR 5

Experimentar con la escritura de oraciones simples para comunicar hechos, ideas y sentimientos.

TÓPICO NUCLEAR 6

Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés, expresando sus ideas u opiniones, demostrando interés ante lo escuchado y respetando turnos.



T.N.1

Comprender y disfrutar obras literarias, para desarrollar el gusto por la lectura, interactuar con material pictórico, concreto, simbólico y con los relatores.

CUENTA CUENTOS



Los cuentacuentos son un recurso oportuno y beneficioso para trabajar con niños y niñas que presentan trastorno déficit atencional con o sin hiperactividad, en especial si en la actividad se incorporan técnicas de relajación, como la respiración, para combatir los niveles de ansiedad, se trabajará con el control de impulsos y la atención.

Para realizar esta actividad debemos preocuparnos de conocer muy bien el cuento que deseamos contar, incorporar algunos elementos que sean relevantes en nuestra historia y que el ambiente sea propicio para que los niños y niñas se sientan cómodos.

Se debe dar énfasis y diferentes tonos de voz a los personajes del cuento, haciendo gestos y movimientos que especifiquen alguna acción e interactuar con los niños y niñas, haciendo preguntas sobre lo que va a sucediendo e ir prediciendo los acontecimientos futuros. Una opción muy asertiva, sería trabajar con el cuento de los tres cerditos, haciendo hincapié cuando el lobo sopla, interactuando con los niños y niñas soplando diferentes objetos de la sala de clases y ver si se pueden mover o no, comenzaran soplando algo muy pesado como un libro o cuaderno, luego un lápiz para hacerlo rodar y finalmente con una hoja o pluma.

T.N.1

Comprender y disfrutar obras literarias, para desarrollar el gusto por la lectura, interactuar con material pictórico, concreto, simbólico y con los relatores.

OBSERVO Y RECUERDO



Realizar actividades de comprensión lectora se relaciona con desarrollar la memoria a largo plazo, los niños y niñas deben aprender a escuchar activamente, trabajando la atención y concentración. Y si a esto incorporamos actividades que requieran destrezas físicas y competitividad en equipos, irá en directo beneficio para mejorar el comportamiento y autocontrol de emociones negativas, además, obligara a los niños y niñas a sociabilizar con sus compañeros, conocer y respetar las opiniones ajenas.

Antes de realizar ésta actividad se debe realizar el trabajo de comprensión lectora de algún libro o cuento. Posteriormente, debemos disponer de un espacio amplio con material para realizar un tipo de yincana, en donde al final se encontrarán imágenes alusivas al cuento o libro leído; éstas estarán desordenadas.

Para comenzar, debemos dividir al curso en 6 o 7 grupos. Cada grupo deberá hacer una fila sobre la línea de partida, el juego tendrá tres etapas, en el primer tramo deberán saltar dentro de sacos para avanzar, cuando lleguen al segundo tramo se encontrarán con una mesa, sobre ella habrá una cuchara y un huevo (previamente cocido), el cual llevaran con mucho cuidado con su boca sobre la cuchara, en el último tramo se dispondrán de aros, los cuales deberán hacer girar en su brazo mientras avanzan, llegando al final donde se encontraran las imágenes, tomaran una y correrán todo el trayecto de vuelta, hasta tocar la mano de su compañero para que pueda salir y realizar el recorrido. Cuando hayan reunido todas las imágenes, deberán ordenarlas en las secuencias correspondientes, los primeros en terminar ganaran.

T.N.2

Reconocer los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), combinando fonemas y sílabas para formar palabras.

SÍLABAS PERDIDAS



Para realizar ésta actividad los niños y niñas deberán estar atentos a la instrucción entregada procurando recordarla para el momento que deban participar, además, deberá controlar su impulsividad y ganas de querer correr en cualquier ocasión para que su equipo no sea sancionado.

Antes de comenzar, se debe dividir el curso en cuatro grupos, cada grupo se ubicará en un sector de la sala, donde se le asignará a cada alumno una ficha con una sílaba. La profesora debe preparar unas fichas con palabras que les falta una sílaba, y para facilitar su lectura tendrán la imagen correspondiente a su significado.

La actividad consiste en ir pegando en la pizarra las imágenes con las palabras que les falta una sílaba; cuando hayan identificado la sílaba faltante, deberán correr el niño que la tenga e ir a pegarla en el lugar correspondiente. A cada grupo se le dará un puntaje según el orden en el que lleguen:

- Primero: 3 puntos.
- Segundo: 2 puntos.
- Tercero: 1 punto.
- Cuarto: 0 puntos.

Al finalizar la actividad se sumarán los puntos obtenidos, ganara el que tenga mayor puntaje.

T.N.2

]

Reconocer los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), combinando fonemas y sílabas para formar palabras.

ENSALADA DE LETRAS



En esta actividad desarrollaran la atención sostenida integrando los sentidos de la vista y audición. Deberán seguir las instrucciones dadas por el docente para no perder durante el juego.

Los niños y niñas deben ubicar sus sillas de tal forma de hacer un círculo gigante, en donde uno de ellos debe quedar de pie. Cada niño debe conocer y recordar la letra inicial de su nombre para poder realizar el juego, por ejemplo, recordar que le toca la A porque se llama Andrés.

El docente contará una breve historia en donde al final dirá la frase "TODAS LAS (LETRA A ELECCIÓN) SE MOVIERON", entonces, todos los alumnos que su nombre comience con la letra que se nombró deberán cambiarse de lugar; el niño que inicialmente quedo de pie, deberá buscar un asiento para no quedar de pie. Un niño o niña quedará de pie, por lo tanto, deberá decir la frase con otra letra. Cuando el niño o niña grite "ABECEDARIO", todos deberán ponerse de pie y cambiarse de puesto.

T.N.3

Ampliar su vocabulario incorporando palabras nuevas, buscando su significado y hacer uso pertinente y acorde a contextos.

PISA EL GLOBO



Hay actividades que requieren poseer coordinación de nuestro cuerpo, controlar nuestros movimientos para poder lograr el objetivo principal, que es ganar, también es necesario seguir las instrucciones dadas por el docente.

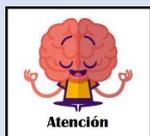
Se debe trabajar en un ambiente despejado, sin mesas, sillas o algún objeto que dificulte el transitar de los alumnos.

Se deben dividir el curso en parejas, a cada uno se le debe atar un globo en cada pie con palabras previamente trabajadas y estudiadas en clases (ya conocen su significado), se posicionan frente a frente cada pareja manteniendo un espacio relativamente amplio de los demás grupos. Usando solo los pies, deben reventar el globo de su oponente, tomar la palabra que estaba en el interior, leerla en voz alta y hacer una oración. El docente se encargará de evaluar si se realiza el correcto uso de la palabra dentro de la oración.

T.N.3

Ampliar su vocabulario incorporando palabras nuevas, buscando su significado y hacer uso pertinente y acorde a contextos.

ADIVINA QUE DIGO



Un niño o niña con TDA/H quiere estar siempre en constante movimiento, por lo tanto, realizar actividades en donde pueda comunicarse sólo con expresión corporal le podría generar un dominio propio de sí mismo, además, cuando le toque estar desde el otro lado, es decir, adivinar lo que se quiere expresar, deberá estar atento para dar una respuesta y no equivocarse.

Se debe agrupar el curso en 3 equipos, el docente tendrá dentro de una pecera de vidrio con palabras aprendidas en la semana. Un representante de cada equipo pasara a al frente, tomara un papel, lo leerá en silencio, el docente le dará el significado correspondiente y los sinónimos, deberá utilizar sólo con mímicas para que sus compañeros del equipo adivinen su palabra; dispondrán de 1 minuto para dar a entender la palabra, si la adivinan dentro del tiempo se le sumará un punto. Luego se pasará al siguiente equipo con la misma actividad y al siguiente, así sucesivamente hasta completar las palabras nuevas aprendidas en las 2 últimas semanas.

* La actividad puede realizarse a lo largo del año escolar, incorporando las nuevas palabras aprendidas. Puede realizarse al inicio o al término de cada clase.

TÓPICO NUCLEAR 4

T.N.4

Escribir con letra clara y legible, haciendo uso de espacios para separar las palabras, permitiendo que sean leídas con facilidad por terceras personas.

MEMORICE



Para recordar las fichas pareadas el niño o niña deberá trabajar la memoria a corto plazo para recordar su respectiva ubicación.

Se divide el curso en 4 equipos, a cada equipo se le entrega unas fichas de memorice con las letras del abecedario, alternando letra mayúscula y minúsculas. Estas deben ponerse boca abajo y por turnos irán emparejando las letras que sean iguales, recordando que una está en mayúscula y la otra en minúscula. El equipo que termine primero ganará.



T.N.4

Escribir con letra clara y legible, haciendo uso de espacios para separar las palabras, permitiendo que sean leídas con facilidad por terceras personas.

ESCRIBO LUEGO CORRO



Esta actividad es muy simple, pero se debe realizar con calma para que no quede mal hecha, los niños y niñas deberán reforzar el control de impulso de querer hacer todo rápido.

Se divide el curso en 3 grupos, a cada grupo se le entrega una cartulina con unas imágenes, entre cada imagen hay un gran espacio para luego pegar unas frases; por grupo se reparten cierta cantidad de frases con líneas punteadas para sobre marcar simples y fáciles de leer, éstas frases están representadas en las imágenes de la cartulina.

El juego consiste en competir por ordenar las frases con su imagen correspondiente, cada alumno(a) debe remarcar de forma correcta cada una de ellas, leerla a sus compañeros y pegarla donde corresponda, cuando hayan finalizado deben correr a una mesa al centro de todos los grupos, ahí se encuentra un martillo chillón, al hacerlo sonar ganaran la actividad.

T.N.5

Experimentar con la escritura de oraciones simples para comunicar hechos, ideas y sentimientos.

IMPROVISADOR DE ORACIONES



Esta actividad va en directa relación con la mejora de la atención, ya que se debe pensar rápido y en equipo para poder ganar.

Se ordena el curso en dos equipos, cada uno en cada lado de la sala y sentados en media luna. El docente entregará a cada uno un papelito en donde deben escribir una palabra al azar y la van a amuñar formando una pelota.

El juego consiste en lanzar dos papeles por equipo al equipo enemigo, a quienes les caiga el papel deberán abrirlo leer las palabras y crear una oración que tenga coherencia. Si logran crear la oración sin errores se le sumara un punto, de lo contrario sumaran puntos el otro equipo. Luego el siguiente equipo lanzará dos papeles al otro equipo y se repetirá la actividad hasta haber lanzado todos los papeles. El docente será quien señala a los que lanzaran los papeles para que no se forme desorden.

T.N.5

Experimentar con la escritura de oraciones simples para comunicar hechos, ideas y sentimientos.

LA HOJA CORREDORA



Aquí pondremos en juego la atención y creatividad trabajando en equipos para crear oraciones, además, el control de impulsos para no escribir cualquier cosa que no tenga coherencia.

Se reúne al curso en 3 equipos diferentes, cada equipo estará sentado en una media luna mirando hacia el proyector. El docente proyectará diferentes imágenes sobre alguna emoción, por cada imagen que se muestre se entregará una hoja por equipo, deben crear una oración alusiva a la imagen observada, pero atención, porque cada niño o niña sólo puede escribir una palabra por vez, la hoja ira corriendo de uno en uno.

El docente leerá en voz alta las oraciones creadas y en conjunto se evaluará la mejor, irán sumando puntos cada vez que gane su oración. El equipo que más puntos reúna, será el vencedor.

TÓPICO NUCLEAR 6

T.N.6

Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés, expresando sus ideas u opiniones, demostrando interés ante lo escuchado y respetando turnos.

TIC TAC, TIC TAC



El niño o niña tendrá la oportunidad de exponer de manera apropiada su punto de vista respetando el derecho de los demás, recordando que debe ser breve ya que el tiempo corre en su contra.

Al final de cada clase, en los últimos 20 minutos, el docente ubicara a todos los alumnos sentados en círculos en el suelo. Le facilitara a uno de ellos un reloj de arena, en donde dispondrá del tiempo que tarde en pasar la arena al otro lado para contar alguna experiencia, historia, comentar algo de la clase, etcétera. Luego se lo pasara a otro compañero. Lo ideal es que cada día sea a un alumno diferente para que todos puedan tener la experiencia y realicen la actividad.

* La actividad se puede repetir al final de varias clases, así todos tendrán la posibilidad de participar más de una vez.

T.N.6

Participar activamente en conversaciones grupales sobre textos leídos o escuchados en clases o temas de su interés, expresando sus ideas u opiniones, demostrando interés ante lo escuchado y respetando turnos.

A LA RUEDA, RUEDA



Se debe poner mucha atención a lo que el docente pregunte, así se darán las respuestas correctas en el tiempo estipulado, además de escuchar atentamente lo que el compañero le contará y respetar los turnos de habla.

Se debe trabajar con la lectura previa de un cuento. Concluido esto, el curso se divide en dos grupos, deben sentarse en 2 círculos, uno dentro del otro cada niño o niña quedará de frente al otro. El docente será el moderador, y se encargará de realizar las preguntas respecto al texto leído, por ejemplo, ¿cuál fue tu parte favorita?, ¿Qué parte no te gustó?, ¿qué habrías hecho tú en lugar de...?, entre otras preguntas; los alumnos(as) tendrán 20 segundos para responder cada uno, cada tres rotaciones se cambiará la pregunta.



¡BIENVENIDO!



Nuestros niños con Trastorno déficit atencional con y sin hiperactividad que tenemos en el aula muchas veces distraen la clase con ciertas características generalizadas que son propias de su condición, que no quiere hacer la tarea, ni seguir instrucciones, se para en el momento menos indicado o simplemente es como si su mente ya hubiera salido más allá que es espacio físico en el que está sentado; todo esto se debe a cuatro principales características: Impulsividad, dificultad en la adaptación de normas, inatención/desatención e hiperactividad.

El material del siguiente manual especificará en cuál de estas cuatro áreas se enfoca cada actividad lúdica para trabajar en su superación o mejoría.

Se trabajará con una simbología que aparecerá debajo del nombre de cada actividad:



VISIÓN GLOBAL DEL AÑO

Tópicos Nucleares

Objetivos de Aprendizaje

TÓPICO NUCLEAR 1

Desarrollar comprensión lectora y gusto por ella, en textos literarios simples como: cuentos, fábulas, leyendas y poemas. Con preparación previa a partir de generación de ideas con imágenes o suposiciones a partir de un título.

TÓPICO NUCLEAR 2

Adquirir fluidez en la lectura en voz alta, afinando tono, exactitud lectora y ritmo coherente según la puntuación.

TÓPICO NUCLEAR 3

Escribir con caligrafía de acuerdo a su nivel, respetando tamaño uniforme y espaciado.

TÓPICO NUCLEAR 4

Escribir con frecuencia, revisar y mejorar los textos, con propósito de ordenar y expresar ideas personales y crear textos literarios simples. Teniendo en cuenta la puntuación, coherencia temporal, redacción y presentación.

TÓPICO NUCLEAR 5

Usar el vocabulario nuevo que se ha extraído e textos, de manera atingente en sus expresiones orales y escritas.

TÓPICO NUCLEAR 6

Hacer intervenciones pertinentes de acuerdo al contexto social en distintas situaciones cotidianas, como expresiones de cortesía, expresar opiniones o sentimientos, presentarse, saludar, etc.

T.N.1

Desarrollar comprensión lectora y gusto por ella, en textos literarios simples como: cuentos, fábulas, leyendas y poemas. Con preparación previa a partir de generación de ideas con imágenes o suposiciones a partir de un título.

VELOCES ESCRITORES



Nadie puede responder preguntas de un cuento si no ha puesto atención a este, para cerciorarse de que su turno en la hoja lo desarrollará bien, cada niño debe poner atención y esperar su turno. Además, para dibujar en equipo, sin aplastarse ni interrumpir el trabajo del compañero para atrasar la situación, hay que respetar turnos y espacios.

Se dividen en grupos de cuatro estudiantes, se sientan en círculo en el suelo y se les entrega una hoja (se sugiere hoja de block o cartulina pequeña) dividida en cuatro espacios, cada espacio lleva un título: 1. ¿Quiénes eran los personajes?, 2. ¿Cómo comenzó la historia?, 3. ¿Qué pasó después? 4. ¿Cómo terminó la historia?

Cada uno debe contestar una pregunta de manera rápida y completa.

En la parte de atrás deben hacer un dibujo que represente el final del texto escuchado.

Una vez que el equipo haya terminado, debe sentarse y levantar las manos diciendo: ¡VELOCES ESCRITORES!

Se destaca al equipo que primero termine y después de que todos expongan, al equipo que tenga su redacción más completa.

T.N.1

Desarrollar comprensión lectora y gusto por ella, en textos literarios simples como: cuentos, fábulas, leyendas y poemas. Con preparación previa a partir de generación de ideas con imágenes o suposiciones a partir de un título.

LA PORTADA DE CUENTO



Para preparar una fotografía con temática y roles establecidos dentro de la imagen con fin de alcanzar un objetivo, es necesario escoger muy bien la ropa, el lugar que se usará y ser parte de un contexto, cohesionándose con el equipo, es por eso que se deben pensar muy bien qué elementos formarán parte de la personificación antes de incluirlos.

Una clase o un día antes se va a preparar una lectura, donde el profesor va a llevar elementos de personificación, como disfraces, máscaras, antifaces, elementos significativos, etc. y va a decir a los estudiantes el título del texto, a partir del título, los estudiantes en grupos de no más de 6 personas (o según lo que el profesor estime conveniente) deben elegir elementos y montar ellos mismos una imagen, de cómo ellos creerían que sería la portada de una historia con ese título, se les da un tiempo limitado para que se personifiquen, presenten su propuesta y monten su escena, el docente debe fotografiar todas las propuestas, y una vez leído el cuento se exponen todas las fotografías al curso, y se vota por cuál fue la que más se aproximó al desarrollo de la historia.

T.N.2

Adquirir fluidez en la lectura en voz alta, afinando tono, exactitud lectora y ritmo coherente según la puntuación.

SI SE LA SABE... ¡CANTE!



Cuando canta leyendo la letra de una canción, es necesario prestar mucha atención, con fin de seguir un ritmo además de no equivocar la letra de esta. En una competencia de karaoke, también se suma la habilidad de estar atento a descubrir qué canción es y para cantarla respetar turnos y tener que cumplir un requisito para adquirir el micrófono y así el propio turno.

Organizar al curso en tres grandes grupos, haciendo una fila al final de la zona de juego, cuando comience a sonar una canción deben correr los primeros de cada fila a tocar un silbato, el que gane debe seguir la letra de la canción que se proyectará en una pantalla o data.

Se sugieren canciones que sean lentas y de gusto de los estudiantes.

T.N.2

Adquirir fluidez en la lectura en voz alta, afinando tono, exactitud lectora y ritmo coherente según la puntuación.

EL GRAN MENSAJE



Para entender un mensaje dado por una persona es necesario prestarle atención, más aún cuando el emisor está a cierta distancia y no puede repetirte el mensaje, así el niño comprende que hay momentos donde se requiere de toda su atención para poder llevar a cabo bien una actividad.

Se divide el curso en grupos de aproximadamente 10 integrantes y se forman en filas alejadas una de la otra, además de que cada integrante de la fila debe estar alejado por lo menos a dos metros uno de otro.

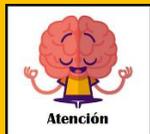
Al primero de cada fila se le entrega un mensaje escrito (el mismo para todos), él debe leerle el mensaje al segundo de su grupo, para que este lo escriba en un papel y leerlo al tercero, que debe hacer lo mismo, y así sucesivamente, hasta que el último de la fila debe escribir el mensaje en grande y levantarlo, diciéndolo en voz alta.

Si el mensaje está correcto, se le asigna un punto al equipo, si está errado, los demás deben continuar para ver quién tiene el mensaje correcto.

T.N.3

Escribir con caligrafía de acuerdo a su nivel, respetando tamaño uniforme y espaciado.

ADIVINA LA LETRA



El captar un mensaje con los ojos cerrados requiere un sobreesfuerzo de atención, enfocando está a otros sentidos, en este caso al tacto y para centrar la atención en el tacto específicamente en la palma de la mano es necesario aquietar el cuerpo y disponer una posición y disposición de completa concentración.

Todos se juntan en pareja y se sientan frente a frente, uno debe estar de espalda a la pizarra mientras otro la mira.

Quien está de espalda a la pizarra cierra los ojos y pasa la palma de la mano al compañero.

Quien está frente a la pizarra debe mirar la letra que la profesora va a dibujar y con su dedo índice va a simular dibujarla en la palma de su compañero, siguiendo la misma dirección con la que la profesora la haya dibujado.

El estudiante que tiene los ojos cerrados debe descubrir qué letra es la que le acaban de dibujar en su mano, recién cuando la descubra podrá abrir los ojos e intercambiar puestos y roles con su compañero, una vez que todos lo hayan descubierto, o haber dejado pasar 3 minutos aproximadamente, el profesor comienza con una nueva letra.

T.N.3

Escribir con caligrafía de acuerdo a su nivel, respetando tamaño uniforme y espaciado.

ARRÉGLALO CON LA COLA



Hay que seguir ciertas instrucciones para conseguir llegar al objetivo de un juego de manera óptima, rápida y eficiente y así aspirar a la opción de triunfar u obtener el primer lugar, en este juego es fundamental seguir las instrucciones y además controlar los movimientos corporales y dirigirlos a la acción que es requerida.

Se divide el grupo en equipos de 8 a diez personas y se forman en filas. Delante de cada equipo, a 5 metros aproximadamente se ubicará una botella boca ancha con un poco de agua para que no se vuele o voltee y delante de eso, a una distancia de 5 metros se ubica un papelógrafo con palabras según la cantidad de estudiantes que haya por grupo.

Las palabras deben estar escritas ortográficamente correctas, pero con errores caligráficos, ejemplo una mayúscula entre medio, nombres propios con minúscula, letras impresas, etc. Pero un sólo error por palabra.

A cada grupo se le entregará un plumón que tiene la punta atada a un cordón, el primero de cada fila debe atar el cordón a su cintura o ubicarlo en la pretina trasera del pantalón, dejando que cuelgue atrás el plumón, como una cola, debe correr hasta la botella y lograr introducir el plumón a la botella sin usar las manos, sólo moviendo la cadera; una vez logrado eso, puede pasar adelante a tachar el error en la palabra y al lado escribirla correctamente, vuelve corriendo a entregar "la cola" a su compañero para que pueda continuar con la segunda palabra, y así sucesivamente.

T.N.4

Escribir con frecuencia, revisar y mejorar los textos, con propósito de ordenar y expresar ideas personales y crear textos literarios simples.

Teniendo en cuenta la puntuación, coherencia temporal, redacción y presentación.

ESCRIBIR MEJOR EN LA SELVA PODEMOS



Cuando se le dan instrucciones de un juego a un niño, principalmente en instancias de circuito o recogida de material donde se le pida algún requisito, el niño debe cumplirlas a cabalidad y su motivación será obtener el primer lugar y no perjudicar ni hacer demorar a su equipo.

Se divide el grupo curso en pequeños grupos de 10 estudiantes aproximadamente, se les entrega una oración en fichas, separada en palabras (la cantidad de palabras debe ser la misma cantidad de estudiantes del grupo).

Los grupos se forman en fila y alejado, frente a cada fila, se deja el montoncito de palabras desordenadas.

Cuando el profesor indique, los primeros de cada fila deben correr a elegir una palabra y pegarla en una parte de su cuerpo, visible y frontal. Debe volver a la fila imitando a su animal de la selva favorito.

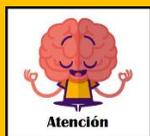
Luego de que cada integrante tiene su palabra pegada en el cuerpo deben ordenar la oración de manera coherente, cuando crean que han terminado, deben quedarse formados en orden, representando cada uno a su animal favorito, recién ahí la oración será revisada por la/el profesor(a) y aprobada o se le da la oportunidad de reorganizarse.

T.N.4

Escribir con frecuencia, revisar y mejorar los textos, con propósito de ordenar y expresar ideas personales y crear textos literarios simples.

Teniendo en cuenta la puntuación, coherencia temporal, redacción y presentación.

ENCUENTRA TU HISTORIA



Salir a buscar elementos al patio puede ser una instancia muy tentadora para sólo hacer desorden o escapar del ambiente de aprendizaje e ir sólo por dispersión, a menos que antes de salir se le presente un objetivo claro y motivador, así el niño controlaría sus impulsos para poder encontrar lo que necesita y entrar a la sala voluntariamente para poder con mucha atención unir sus elementos y crear el producto requerido.

La profesora previamente debe pegar en el patio imágenes de diferentes comidas, artistas y/o películas relativamente ocultas.

Los estudiantes deben salir al patio a buscar imágenes, sin moverlas de su sitio, una vez que hayan encontrado por lo menos 10 imágenes deben redactar una historia, donde cuenten de manera coherente alguna interacción entre los elementos, o de sus gustos respecto a esos elementos.

Al finalizar la clase, exponen sus textos algunos niños.

T.N.5

Usar el vocabulario nuevo que se ha extraído e textos, de manera atingente en sus expresiones orales y escritas.

PELOTA A LA PALABRA



Parte de apoyar al estudiante a generar su propio conocimiento, es no darle la respuesta en seguida de sus interrogantes, sino que darle herramientas para que asocie lo que ya conoce a lo nuevo, eso sería lo aplicado en este juego, reconocer el significado de una palabra por el contexto, aprendiendo en seguida cómo usarla.

Se divide el curso en cuatro grupos, cada grupo se forma en una fila y delante de cada fila se ubica una mesa con tres vasos, en cada vaso hay una ficha con una palabra que podría ser desconocida para los estudiantes, más adelante hay diferentes oraciones que les falta una palabra.

Se le entrega una pelota de ping pong al primer niño de cada fila, su objetivo debe ser acertar con la pelota dentro de un vaso (que está por lo menos a dos metros de distancia), tomar la palabra que corresponde a ese vaso y correr hasta donde están las oraciones, ahí debe descubrir a qué oración le corresponde la palabra. Una vez que la profesora le diga que está correcto, puede pasar la pelota al siguiente compañero para que sea su turno.

Cada vez que un estudiante saque una palabra, se debe reponer con una nueva.

T.N.5

Usar el vocabulario nuevo que se ha extraído e textos, de manera atingente en sus expresiones orales y escritas.

LA CARRERA DEL SABER



Al presentar un circuito que se realiza con un orden o metodología, implica el respeto de reglas y seguimiento de instrucciones para poder desarrollarlo bien. Seguido del circuito, con los productos adquiridos se debe crear un producto, una oración a partir de la relación o semejanzas que se deben asimilar entre dos palabras dadas, esto requiere que el niño o la niña haya puesto parte de su atención para la comprensión y utilización de una palabra.

Se divide el curso en cuatro equipos formados en fila; delante de cada equipo se cuelga una hilera de 10 globos de diferentes colores a la altura de sus cabezas y detrás de cada fila se deja un saco con globos de los mismos colores de los que están colgados. Cada globo tiene una palabra dentro, que serán sinónimos según el color con el que estén pareados. En la hilera de delante se presentarán palabras posiblemente desconocidas por los estudiantes y en el grupo de globos de atrás se presentarán sinónimos posiblemente conocidos por ellos.

Al primer niño de cada fila se le entrega un gorro, cintillo o casco con un alfiler, para que reviente el globo con la cabeza, luego de haber reventado el globo y haber recogido la palabra correspondiente, debe sacarse el gorro y correr al grupo de globos a reventar el globo par del ya reventado, esta vez debe hacerlo sentándose en Él; tiene que recoger la palabra correspondiente y armar un significado o crear una oración con la primera palabra.

Recién después de que el participante haya dicho su oración y esta sea aprobada por la profesora, puede pasar el siguiente compañero.

T.N.6

Hacer intervenciones pertinentes de acuerdo al contexto social en distintas situaciones cotidianas, como expresiones de cortesía, expresar opiniones o sentimientos, presentarse, saludar, etc.

CHICHARRA VELOZ



La ansiedad que provoca el tener una chicharra en frente y competir por quién la toca más velozmente para responder, debe ser equilibrada con el respeto de tiempos, desde qué momento se puede comenzar a tocarla.

Se divide el grupo curso en 4 equipos que se forman en filas, delante de cada fila se deja una mesa o mesón con un elemento que sirva de chicharra (bocina, matraca, timbre, etc.).

La profesora se ubica en frente de las cuatro filas y presenta una situación cotidiana, en la cual ellos tengan que utilizar expresiones de cortesía o generar opinión. La profesora debe dejar la frase inconclusa, cuando ella deje de hablar los estudiantes deben hacer sonar la chicharra, el primero que la haga sonar debe completar la oración, si acierta pasa al final de la fila y le da el pase al segundo, si no acierta se queda en la misma posición, el primer equipo que logre pasar completo es el ganador.

Ejemplo: Voy a visitar a un amigo y su mamá me ofrece comida que no me gusta, yo...

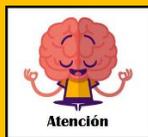
Posibles respuestas correctas: digo "No me sirvo, muchas gracias"

Posibles respuestas erradas: digo "Guacala que asco esa comida"

T.N.6

Hacer intervenciones pertinentes de acuerdo al contexto social en distintas situaciones cotidianas, como expresiones de cortesía, expresar opiniones o sentimientos, presentarse, saludar, etc.

MI NOMBRE ES



Cuando uno describe un personaje conocido o no, debe poner mucha atención en sus características para poder seleccionar las adecuadas, con tal que la otra persona pueda descubrir o hacerse una idea de la persona o personaje al que se describe; el no poder decir el nombre puede llegar a causar mucha ansiedad, el equilibrio está en contenerlo, a pesar de que los compañeros aún no lo logren descubrir.

El profesor debe presentar en la pizarra una serie de personajes famosos animados o reales que sean conocidos por los estudiantes. Se va a sortear en una tómbola los números de la lista y se elige uno, el número electo según quien sea en la lista, pasa delante de su curso y elige a un personaje y debe presentarse como tal, pero sin decir el nombre del personaje, ejemplo: Soy el único hijo de una familia amarilla que vive en Springfield, me gusta hacer desorden y mi pelo tiene puntas. (Bart Simpson). Al terminar de presentarse dice: ¿Y mi nombre es???...

Quien lo haya descubierto levanta la mano y la profesora dará la palabra a quién tendrá la oportunidad de adivinar el personaje.

Una vez adivinado se puede cambiar el personaje por otro, por lo menos por un rato.



CÁLCULO

PRIMERO BÁSICO



¡BIENVENIDO!



Nuestros niños con Trastorno déficit atencional con y sin hiperactividad que tenemos en el aula muchas veces distraen la clase con ciertas características generalizadas que son propias de su condición, que no quiere hacer la tarea, ni seguir instrucciones, se para en el momento menos indicado o simplemente es como si su mente ya hubiera salido más allá que es espacio físico en el que está sentado; todo esto se debe a cuatro principales características: Impulsividad, dificultad en la adaptación de normas, inatención/desatención e hiperactividad.

El material del siguiente manual especificará en cuál de estas cuatro áreas se enfoca cada actividad lúdica para trabajar en su superación o mejoría.

Se trabajará con una simbología que aparecerá debajo del nombre de cada actividad:



VISIÓN GLOBAL DEL AÑO

Tópicos Nucleares

Objetivos de Aprendizaje

TÓPICO NUCLEAR 1

Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, en forma ascendente y descendente, empezando por cualquier número menor que 100.

TÓPICO NUCLEAR 2

Leer números del 0 al 20, realizando la representación correspondiente de forma pictórica, concreta y simbólica.

TÓPICO NUCLEAR 3

Comparar y ordenar números del 0 al 20, de menor a mayor y viceversa, componiendo y descomponiendo los números de manera aditiva, de forma concreta, pictórica, simbólica y haciendo uso de material concreto.

TÓPICO NUCLEAR 4

Comprende que la acción de sumar y restar es equivalente a agregar y quitar, utiliza ámbito numérico del 0 al 20 para realizar ejercicios, haciendo uso de material concreto.

TÓPICO NUCLEAR 5

Reconoce símbolos de igualdad y desigualdad ($<$, $>$ o $=$), realizando comparaciones de números y registrando resultados con el debido uso de símbolos, de forma concreta, pictórica y simbólica.

TÓPICO NUCLEAR 6

Aplica estrategias de cálculo mental para resolución de adiciones y sustracciones de números del 0 al 20.

T.N.1

Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, en forma ascendente y descendente, empezando por cualquier número menor que 100.

¡LA MESA PIDEEE!



Para poder recoger lo que él o la moderadora pide, se debe prestar mucha atención, sugiriendo ese momento de quietud y espera para recibir la indicación de que se puede comenzar a buscar. En el momento de dejar de buscar se debe controlar las ansias de saber si alcanzaron o no a recopilar los elementos faltantes.

Se divide el curso en 3 o 4 grupos, cada grupo deberá reunirse en un sector de la sala; el docente tendrá el rol de moderador, y será el encargado de pedir objetos a los grupos, los grupos tendrán 1 minuto para reunir lo requerido y cuando el docente toque un silbato deben quedarse tranquilos. Pasará por los grupos contando junto con ellos en voz alta, cuando se hayan contado los objetos de todos, se le adjudicará un punto al equipo que reunió más objetos; en caso de que ocurra un empate con la cantidad reunida se le sumará a los que hayan terminado primero en reunir todo. Al final se realiza un recuento y ganará el grupo que tenga más puntos. Se pueden pedir cosas como, mayor cantidad de lápices de un determinado color, mayor cantidad de cordones de zapato, elásticos para el cabello, entre otras cosas.

T.N.1

Contar números del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, en forma ascendente y descendente, empezando por cualquier número menor que 100.

¡NO TE QUEDES SÓLO!



El tener momentos de esparcimiento y momentos de quietud dentro del juego, ayuda a comprender que hay situaciones donde no está mal moverse con soltura, pero luego hay situaciones donde es necesario ordenarse y concentrarse para alcanzar un objetivo.

Es una actividad que se puede realizar en un espacio abierto, el docente tendrá el rol de moderador. Les pedirá a los alumnos que se agrupen de diferentes formas, 2 en 2, 5 en 5 o 10 en 10, pondrá una música de fondo y bailaran de forma revuelta, cuando la música se detenga les dirá: "Todos de 2 en 2", rápidamente deben agruparse, es posible que un alumno quede en solitario, por lo tanto, se le pedirá que nos ayude a contar, en este caso como se pidió la agrupación de 2 en 2, se debe contar de 2 en 2, luego de haber contado se vuelve a poner la música y siguen bailando. Si no queda ningún alumno sólo, el docente contará con ayuda de todo el curso.

T.N.2

Leer números del 0 al 20, realizando la representación correspondiente de forma pictórica, concreta y simbólica.

¡BINGOOOO!



Para jugar Bingo se debe tener la atención focalizada en el número que cante la persona que dirija y además los números que tenga el propio cartón, además para no perderse un número o poder marcarlo el niño debe estar quieto en su puesto, expectante a lo que se vaya anunciando.

Los alumnos, ordenarán sus mesas para quedar en un círculo; o pueden tomar asiento en el piso formando un círculo, cada uno debe tener en la mano un lápiz y una goma. El docente le entregará una tarjeta con un cuadro que tiene 20 celdas, los números en las celdas van en orden, del 1 al 20, pero, hay celdas en blanco, por lo tanto, en la medida que el docente cante los números, deberá ir observando su tarjeta, comprobar que no tenga el número que se cantó y escribirlo donde corresponda. Cuando haya completado toda su tarjeta puede gritar ¡BIIIIINGOOOOO!, se comprobará que este todo correcto y se premiará.

1		3	4	
	7			10
		13		
	17		19	

	2			
		8	9	
11			14	15
	17			

T.N.2

Leer números del 0 al 20, realizando la representación correspondiente de forma pictórica, concreta y simbólica.

SALTA, SALTA Y SALTA



Al realizar esta actividad se debe prestar atención a lo que el docente o moderador solicite, realizando movimientos que requieren de coordinación y control de su cuerpo.

Se debe trabajar en un espacio abierto, se pide a los alumnos(as) que se agrupen de a dos, en caso de que un alumno quede sólo, puede haber un grupo de 3.

El docente le entrega a cada pareja o trio, unas hojas de papel, lápiz y una bolsa con porotos; dirá un número al azar del 1 al 20, los alumnos saltan como ranitas sobre ellos mismos hasta completar el número indicado, cuando hayan finalizado tomaran su hoja escribirán el número y pondrán los porotos correspondientes a la cantidad; se irá revisando a medida que vayan terminando.

T.N.3

Comparar y ordenar números del 0 al 20, de menor a mayor y viceversa, componiendo y descomponiendo los números de manera aditiva, de forma concreta, pictórica, simbólica y haciendo uso de material concreto.

MATEMATLETA



Para no saltarse ningún paso antes o después de llegar a cumplir el objetivo, el niño y la niña que realice el juego debe prestar atención a las reglas del juego y tener conciencia de las instrucciones que debe seguir, así no atrasar a su equipo ni crear contratiempos. Con fin de resolver el ejercicio que se le presente de manera rápida a modo de competencia, este enfocará toda su atención a la resolución del problema.

El docente debe dividir el curso en 4 o 5 grupos, se acomoda la sala de tal forma que no queden mesas al centro, dejando así espacio para realizar la actividad. Los grupos quedaran en filas detrás de una línea blanca con cinta de papel. Los alumnos deben salir de uno por vez, el camino de ida estará marcado por conos, en el cual los alumnos(as) deberán pasar realizando movimiento zig-zag, al final habrá una mesa con una pecera de vidrio con papeles al interior, estos papeles tendrán diferentes ejercicios, por ejemplo, ordenar una serie de números de menor a mayor, mayor a menor, descomponer números en ámbito numérico del 0 al 20, representar el número con fichas, entre otros. Habrá una mesa adelante con material disponible para resolver los ejercicios solicitados si son requeridos; cuando se haya realizado el ejercicio, el alumno tomara el camino de regreso en donde se ubicarán las mesas de los alumnos en filas para formar un túnel, deberá pasar por debajo, tocar la mano de su compañero para que realice el circuito y posicionarse al final de la fila.

T.N.3

Comparar y ordenar números del 0 al 20, de menor a mayor y viceversa, componiendo y descomponiendo los números de manera aditiva, de forma concreta, pictórica, simbólica y haciendo uso de material concreto.

PAREJA DE NÚMEROS



Con el afán de llegar primero y no errar los niños y niñas estarán atentos y expectantes a los números que diga la profesora.

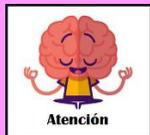
Se formar 4 equipos de 10 personas, cada uno tendrá pegado un número del 1 al 10 en su parte delantera, sobre una mesa de deja una campana; el docente dirá números del 1 al 20, cuando diga 18, los alumnos que tengan en sus poleras el 10 y el 8 correrán al frente, tocaran la campanita y se posicionaran. Los primeros que lleguen y no se equivoquen le otorgarán un punto a su equipo, los que más puntos reúnan serán los ganadores.



T.N.4

Comprende que la acción de sumar y restar es equivalente a agregar y quitar, utiliza ámbito numérico del 0 al 20 para realizar ejercicios, haciendo uso de material concreto.

BOWLING MATEMÁTICO



Para poder tener buena puntería y botar los “palitroques” el niño o niña debe controlar sus movimientos corporales, dando precisión a su tiro, después que haya botado algunos, prestando mucha atención a la cantidad que haya botado o que le queden de pie, es que va a resolver las preguntas hechas en su hoja.

Se ambientan 5 zonas de juego, se necesitan 10 botellas por grupo (con un poco de arena o agua para obtener más peso), una pelota y una hoja de papel con lo siguiente:

Tengo 10 palos, bote _____.

Ahora me quedan _____.

A cada alumno se le entregara 3 hojas de papel, deberán resolver una por ronda. Los alumnos lanzaran la pelota, completaran con el número de palos botados y pondrán su resultado, luego volverán a ordenar los palos y le tocara al siguiente compañero(a). Se deben hacer 3 vueltas, después de eso se muestra el papel al docente para que revise los resultados.

T.N.4

Comprende que la acción de sumar y restar es equivalente a agregar y quitar, utiliza ámbito numérico del 0 al 20 para realizar ejercicios, haciendo uso de material concreto.

CAPTURA LA BANDERA



Cuando el niño o niña lance el dado, es que con atención y expectación va a resolver el ejercicio presentado, al finalizar su recorrido tendrá que controlar la ansiedad e impulsividad de correr con la bandera a la meta, por el contrario, debe quedarse esperando a su equipo.

Se deben realizar la actividad en un espacio amplio y previamente marcado, al centro se debe montar una bandera la cual marcará la meta, habrán 6 o 7 caminos diferentes con la misma cantidad de casilleros, cada equipo se pondrá en un punto de partida y se le entregará un dado, el cual en cada cara tendrá un ejercicio de adición o sustracción diferente; éste debe ser lanzado, el alumno deberá resolver el ejercicio y avanzar según el resultado correspondiente. Cuando lleguen a la meta, deberán sentarse en una esquina, al costado de la bandera y esperar al resto de su equipo y hacerle barra a sus compañeros, cuando todos hayan llegado a la meta deberán tomar la bandera y correr todos juntos a dejarla a una esquina previamente avisada. Los primeros en dejar su bandera serán los ganadores.

T.N.5

Reconoce símbolos de igualdad y desigualdad (<, > o =), realizando comparaciones de números y registrando resultados con el debido uso de símbolos, de forma concreta, pictórica y simbólica.

MAYORES Y MENORES
SALTOS



Este juego parece ser muy simple, pero tiene un trabajo de atención muy ligado con la impulsividad, el niño o niña no puede llevar a cabo la acción (el salto) sin antes haber escuchado con atención el requisito pedido, suele generar ansias de saltar sin haber escuchado, pero eso puede llevar a una derrota a la cual nadie quiere someterse.

Todos de pie tras una línea marcada con cinta de papel, el docente proyectará en la pizarra un número cualquiera en el ámbito del 1 al 20 con la cantidad de elementos correspondiente, por ejemplo, el 8; el docente ira nombrando y mostrando números al azar (con la cantidad de elementos correspondientes), sin perder de vista el número 8; cuando se diga un número mayor a 8 deben saltar delante de la línea, por el contrario, si el número nombrado es menor a 8 deben saltar tras la línea, y si el número es igual a 8 deben pararse sobre la línea.

* Esta actividad se puede realizar por varios días, cambiando el número de referencia, al inicio de cada clase, no demora más de 15 o 20 minutos.

T.N.5

Reconoce símbolos de igualdad y desigualdad ($<$, $>$ o $=$), realizando comparaciones de números y registrando resultados con el debido uso de símbolos, de forma concreta, pictórica y simbólica.

CAZADOR DE NÚMEROS



Este juego también involucra atenta escucha para poder llevarse a cabo, generando expectación para poder ser protagonista. Los niños y niñas deben seguir muy bien la instrucción del juego, sin saltarse ningún paso para poder participar corriendo del cazador, de lo contrario cometería errores que pueden demorar el juego.

Se debe ordenar la sala formando un cuadrado con las mesas, en donde quepan todos los alumnos dentro, cada costado de la figura tendrá un espacio abierto que representará una puerta, a cada alumno se le pegará un papel con su número correspondiente (el cual debe ser del 1 al 20). El docente hará el rol de hacendado, rodeará el cuadrado que representa un galpón y dice: "AQUÍ HAY CAZA", los alumnos se deben agachar y reunirse por números iguales. El docente dirá: "SI AQUÍ HAY UN NÚMERO... (mayor, menor o igual a "un número cualquiera"), QUE VENGA AFUERA". El grupo de números que representen las características nombradas deberán ponerse de pie y comenzaran a salir por una puerta, procurando huir del hacendado; deben dar la vuelta al galpón y entrar por la misma puerta por donde salieron. Aquellos que hayan sido atrapados deberán ayudar al hacendado a atrapar a los demás números, solo pueden atrapar uno por vez. El ultimo alumno(a) en juego será el ganador. Luego se premiará a todos los alumnos(as) por su participación en la actividad.

* La actividad se puede realizar más de una vez, procurando intercambiar los números de los participantes para que presten atención.

T.N.6

Aplica estrategias de cálculo mental para resolución de adiciones y sustracciones de números del 0 al 20.

CONCURSO MATEMATICO



Este juego implica principalmente atenta escucha y concentración para la comprensión y resolución de problemas de manera mental y rápida, la gana de querer ganar con su equipo puede llevar al niño a enfocarse únicamente en su objetivo resolutivo y controlar los impulsos de no decir cualquier disparate sólo por contestar, sino que pensar muy bien la respuesta andes de vociferarla.

Se divide el curso en 4 grupos, cada grupo debe formarse en una fila detrás de 4 mesas que estarán puestas frente al pizarrón. Cada mesa tendrá un martillo chillón. El docente debe presentarse como el moderador en un juego de concurso. También se debe disponer de un proyector y una presentación powerpoint para presentar los ejercicios correspondientes a resolver mentalmente.

El juego consiste en resolver ejercicios mentalmente y logrando sumar puntos para su equipo, el profesor proyectará el ejercicio que se pide resolver, el alumno que primero obtenga un resultado deberá hacer sonar su martillo chillón, el docente le dará la palabra y dirá su resultado. Si el resultado es correcto, se suma un punto para su equipo, de lo contrario, el docente le lanzara espuma mágica. Los alumnos se deben ir rotando a cada 2 preguntas.

T.N.6

Aplica estrategias de cálculo mental para resolución de adiciones y sustracciones de números del 0 al 20.

BATALLA NUMERAL



El ansia de poder ganar para no recibir un vaso de challa en la cabeza puede generar que todos los estudiantes estén atentos a la vez, para ser veloz en la resolución de problemas y poder ser el ganador.

Se divide el curso en 2 grupos, cada grupo se va a sentar frente al otro en columnas, procurando dejar unos 3 metros de espacio entre ellos. Al medio de los dos grupos se dejará un vaso con un poco de challa.

El docente le asignara un número a cada alumno del 1 al 20, cada número debe ponerse de frente a su contrincante. El docente dirá diferentes ejercicios matemáticos de adiciones y sustracciones, los alumnos(as) resolverán mentalmente el problema y según el resultado se pondrán de pie los números aludidos, correrán a tomar el vaso y se lo lanzaran a su oponente, por ejemplo, el docente dice, “SE PONEN DE PIE EL RESULTADO DE $10 + 4$ ”, los alumnos que se le haya asignado el número 14 deberán correr rápidamente a tomar el vaso y lanzar el contenido al contrincante. Cada vez que se lance el vaso con challa al oponente se le sumaran puntos al equipo ganador de la ronda. Los que sumen más puntos al final serán los vencedores.





¡BIENVENIDO!



Nuestros niños con Trastorno déficit atencional con y sin hiperactividad que tenemos en el aula muchas veces distraen la clase con ciertas características generalizadas que son propias de su condición, que no quiere hacer la tarea, ni seguir instrucciones, se para en el momento menos indicado o simplemente es como si su mente ya hubiera salido más allá que es espacio físico en el que está sentado; todo esto se debe a cuatro principales características: Impulsividad, dificultad en la adaptación de normas, inatención/desatención e hiperactividad.

El material del siguiente manual especificará en cuál de estas cuatro áreas se enfoca cada actividad lúdica para trabajar en su superación o mejoría.

Se trabajará con una simbología que aparecerá debajo del nombre de cada actividad:



VISIÓN GLOBAL DEL AÑO

Tópicos Nucleares

Objetivos de Aprendizaje

TÓPICO NUCLEAR 1

Contar números del 0 al 1000 con diferentes intervalos uniformes (2 en 2, 5 en 5, 10 en 10, 100 en 100) de manera ascendente y descendente desde cualquier número dentro del rango.

TÓPICO NUCLEAR 2

Comprender de manera que puedan representar, ordenar, comparar, operar adición y sustracción, componer y descomponer aditivamente números del 0 al 100, identificando unidad, decena y centena.

TÓPICO NUCLEAR 3

Aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta el 20 (doble de, mitad de, más uno, menos uno).

TÓPICO NUCLEAR 4

Comprender la igualdad y desigualdad de los números del 0 al 20 de manera concreta y pictórica ($>$, $<$, $=$).

TÓPICO NUCLEAR 5

Crear secuencias y patrones numéricos y completar elementos faltantes.

TÓPICO NUCLEAR 6

Expresar estrategias de la multiplicación de la tabla del 2, 5 y 10, de manera pictórica y concreta, utilizando la adición de sumandos iguales.

T.N.1

Contar números del 0 al 1000 con diferentes intervalos uniformes (2 en 2, 5 en 5, 10 en 10, 100 en 100) de manera ascendente y descendente desde cualquier número dentro del rango.

LUCHE DE INTERVALOS



La organización para dibujar algo entre todos, elegir ellos mismos un líder de manera natural, consensuar en formas y colores del dibujo y luego respetar turnos de juego, potencian el control de impulsividad y el respeto por las reglas del juego.

Se divide el curso en grupos de 4 a cinco personas, a cada grupo se le entregarán tizas para dibujar en el suelo y una caja de pasta de zapato o una caja de fósforos pesada.

A cada grupo se le asigna un tramo de números y un intervalo, ejemplo: del 10 al 100 – de 10 en 10.

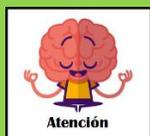
El equipo debe dibujar un “luche” o “avioncito” en el suelo del patio, poner un título a su juego y jugarlo por turnos.

Cada 10 o más minutos, los equipos se intercambian de luche.

T.N.1

Contar números del 0 al 1000 con diferentes intervalos uniformes (2 en 2, 5 en 5, 10 en 10, 100 en 100) de manera ascendente y descendente desde cualquier número dentro del rango.

LAS MANOS NUMEROSAS



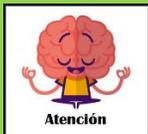
Para poder ser parte del juego y no tener que someterse a una penitencia al perder, los niños deben prestar mucha atención a qué número le corresponde decir y tener que esperar sentado su turno, así tendrá que controlar su necesidad de moverse, apoyado a demás por el contacto físico que va a estar teniendo con los compañeros.

El curso se ubica en un círculo, uno al lado de otro, sentados y posicionan sus manos de tal manera que queden las manos derechas, sobre la mano izquierda del compañero, con las palmas hacia arriba. El profesor da el intervalo de números, ejemplo: de 5 en 5, y nombra el 0, golpeando con la mano derecha, la derecha de su compañero ubicado a la izquierda de él. El siguiente compañero debe hacer lo mismo con la mano, diciendo el número que le corresponde, en este caso 5. Y así sucesivamente hasta que uno se equivoque y se le hace una penitencia previamente acordada: tener que hacer una mueca, cantar, comer un gajo de limón, etc. Cuando un estudiante comete un error, se reinicia el juego, dando la profesora un nuevo intervalo.

T.N.2

Comprender de manera que puedan representar, ordenar comparar, operar adición y sustracción, componer y descomponer aditivamente números del 0 al 100, identificando unidad, decena y centena.

NÚMEROS
DESCOMPUESTOS



Si al participar de este juego algún participante no comprende o respeta las reglas, su equipo se verá perjudicado de diferentes maneras, obligando a los niños participantes a poner mucha atención y respetar el orden del juego.

Se divide el grupo curso en equipos de 6 personas.

Delante de cada equipo se debe ubicar los números del 0 al nueve, repetidos por lo menos dos veces cada número y delante de esto una pared donde cada equipo tenga dos letreros con el signo +, ubicados uno al lado del otro con un metro de distancia. Los números y la pared deben estar ubicados por lo menos a cinco metros de distancia entre ellos y entre el grupo.

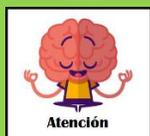
La profesora debe presentar un número que sea parte del rango en estudio y el grupo debe ir pasando uno a uno a pegar una sola cifra numérica en la pared para componer el número que fue dicho en el lugar correspondiente. El equipo cuando acabe debe gritar el número, así señalará que han acabado.

El que tenga mayor cantidad de aciertos gana el juego.

T.N.2

Comprender de manera que puedan representar, ordenar comparar, operar adición y sustracción, componer y descomponer aditivamente números del 0 al 100, identificando unidad, decena y centena.

LAS PAREJAS NUMÉRICAS



El tener momentos de esparcimiento y momentos de quietud dentro del juego, ayuda a comprender que hay situaciones donde no está mal moverse con soltura, pero luego hay situaciones donde es necesario ordenarse y concentrarse para alcanzar un objetivo.

Cada estudiante debe tener los números del 0 al 9 en hojas de oficio.

Se pone música de fondo y todos bailan libremente con sus números en las manos, al momento que la profesora pare la música debe decir un número del uno al 99, los estudiantes rápidamente deben buscar una pareja con quien formar ese número, ubicando sus hojas correspondientes en el suelo, se hace un sondeo rápido revisando que todos lo tengan correcto, y el niño que no alcanzó a adquirir una pareja es quien debe decir el próximo número una vez reanudada la música y el baile.

T.N.3

Aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta el 20 (doble de, mitad de, más uno, menos uno).

LA CARRERA DE CARACOLES



Para poder hacer avanzar el caracol lanzando el dado, se debe respetar el turno de todos los compañeros previos y posteriores al turno del jugador. Además, cultiva la paciencia, ya que el juego es de larga duración, donde puede prologarse incluso por días antes de su culminación.

Cada estudiante crea un caracol hecho de masa de moldear, personalizado. Todos los caracoles se ubican en el punto de inicio de un tablero grande hecho por el profesor, con 30 casilleros.

Previamente se habrán preparado por lo menos 4 dados especiales, con operaciones aditivas y de sustracción, de manera verbal o numérica, en vez de números del 1 al 6. El profesor comienza lanzando el dado que elija, y según el resultado de la operación, será la cantidad de casilleros que debe avanzar, sigue el compañero de la derecha y así sucesivamente. El primer estudiante que llega a la meta gana el juego.

* El juego también puede durar muchos días, dando un tiempo a jugar sólo una ronda en la mañana antes de comenzar las clases.

** Si el curso es muy numeroso, se puede dividir en tres o dos equipos y preparar material para todos los equipos según corresponda.

*** Se puede utilizar también el castigo por mal comportamiento, haciendo retroceder el caracol.

T.N.3

Aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta el 20 (doble de, mitad de, más uno, menos uno).

COJÍN MUSICAL



El tener momentos de esparcimiento y momentos de quietud dentro del juego, ayuda a comprender que hay situaciones donde no está mal moverse con soltura, pero luego hay situaciones donde es necesario ordenarse y concentrarse para alcanzar un objetivo.

El profesor debe distribuir en la sala cojines enumerados del 1 al 20, lo ideal es que se repita la serie más de una vez.

En la sala debe haber música donde todos puedan bailar, cuando la música pare la profesora debe decir una suma o resta en voz alta, ejemplo: La mitad de diez, o el doble de ocho, etc.

Los estudiantes deben buscar el número del resultado en un cojín y levantarlo, el primero que lo levante es el ganador de esa ronda, se reanuda la música y siguen bailando hasta que se repita una nueva ronda de ejercicio.

Se puede ir subiendo la dificultad, cantando operaciones con más complejidad como: La mitad de 20 más dos, el doble de ocho menos tres, etc.

T.N.4

Comprender la igualdad y desigualdad de los números del 0 al 20 de manera concreta y pictórica (>, <, =).

EL PECECITO COMILÓN



Un niño necesita estar atento a la descripción para que sepa dónde debe correr, además si lo atrapan y su rol se invierte, debe comparar y descubrir cuál es el grupo con mayor cantidad de gente.

La profesora será el Pez comilón y los estudiantes se ubican frente a ella, el pez debe indicar dos características con su voz y fotografías con las cuales el curso se pueda separar, por ejemplo: yo prefiero papas fritas (levantando la imagen en su mano derecha), yo prefiero pizza (levantando la imagen con su mano izquierda). Y deben separarse según sus gustos al lado que se les indique, el lado que quede con más estudiantes será perseguido por el pez comilón, tratando de atrapar a un estudiante para que le ayude a comer más gente en la próxima descripción. Todos los que son atrapados o comidos se convierten en peces comilones, sólo pueden atrapar una por turno.

T.N.4

Comprender la igualdad y desigualdad de los números del 0 al 20 de manera concreta y pictórica ($>$, $<$, $=$).

APUNTEMOS AL MENOR



Todos los niños tendrán que prestar mucha atención y contar cuántos objetos tiene cada imagen, para luego de eso, apuntar hacia el menor.

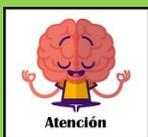
Cada estudiante debe pararse al lado de su puesto.

El profesor en la pizarra va a proyectar dos imágenes con los mismos objetos, pero diferentes cantidades en cada imagen. Los estudiantes deben estirar los brazos hacia arriba y juntar la punta de sus dedos, y con la punta de sus dedos, sin separarlos ni bajarlos de la cabeza, deben apuntar hacia el lado de la imagen que tenga menos objetos, simulando el signo menor que o mayor que de manera inconsciente. Si las imágenes tienen la misma cantidad de objetos, deben estirar los brazos hacia adelante, de manera paralela. Si uno comete un error puede ser sancionado con penitencias como: No hablar durante un minuto, cacarear como gallina, etc.

T.N.5

Crear secuencias y patrones numéricos y completar elementos faltantes.

MI PALETA LO COMPLETA



Que el juego lo comience el último integrante de la fila, requiere que todo el grupo esté atento para poder darle la partida a su compañero, además de que debe seguir una serie de instrucciones para poder pasar el circuito y poder llegar a su meta o lograr su objetivo, por lo que debe respetar las reglas que propone el juego.

Se divide el curso en grupos de 5 o 6 integrantes. Delante de cada equipo, a 5 metros aproximadamente se ubica un pote con pegamento blanco o cola fría y a dos metros de eso aproximadamente, un papelógrafo con figuras geométricas donde falte una línea, (triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono, etc.) y las líneas que tiene están con un número designado: según el número de lados que tenga la figura, será la secuencia de números que tienen sus lados, por ejemplo, el triángulo tendrá un lado con el 3, otro con el 6 y el faltante será el 9.

A cada integrante del grupo se le entrega un palo de helado con un número, los números a entregar son los faltantes a las figuras.

El primero en pasar será el último de la fila, debe pasar zigzag entre sus compañeros, ubicar el palo de helado entre su boca y su nariz, sujetándolo como un bigote, llegar al lugar donde está el pegamento y untar pegamento al reverso de su palo de helado con la punta de la nariz, o con un pincel que deba manejar con la boca; tomar su palo y ver en qué figura debe ubicarlo, a qué secuencia numérica pertenece su número y pegarlo donde corresponde. Después de haberlo hecho correctamente vuelve corriendo a su equipo, se forma en el primer lugar de la fila y continúa el segundo último de la fila.

Al acabar el juego se revisan todos los papelógrafos.

* Idealmente no siempre debe faltar el último número, esa modalidad se usa en el triángulo porque es más complejo comprender una secuencia sólo con dos ejemplares.

T.N.5

Crear secuencias y patrones numéricos y completar elementos faltantes.

EL ROBO MAESTRO



Para descifrar tan grande acertijo se debe estar muy atento y concentrado, además de que tiene sólo una oportunidad, debe analizar bien qué es lo que va a presentar, que no debe ser lo primero que venga a su mente.

Cada niño y niña recibe una hoja con cinco casilleros dibujados, en esos casilleros deben crear una clave secreta, que tenga un patrón que ellos elijan, el profesor igual puede dar sugerencias como: los primeros cinco números que contengan un dos en su unidad, los primeros cinco números contando de 5 en cinco, los últimos cinco números antes de llegar al 100, etc. Escriben su clave sin que nadie los vea y abajo escriben explicando qué patrón siguieron.

Una vez que ya todos hayan creado su clave se invita a pasar adelante a un voluntario o un estudiante de manera dirigida, donde se proyecte la puerta de una caja fuerte.

El estudiante debe leer el patrón que eligió, sin leer los números. Los compañeros deben tratar de resolver o descubrir cuáles son los números que eligió y quien crea descubrirlo pasa adelante a escribir la clave en la pizarra, si es correcta se proyecta que se abre la bóveda y gana “los millones” si no la descubre, suena una alarma y se le da la oportunidad a otro.

T.N.6

Expresar estrategias de la multiplicación de la tabla del 2, 5 y 10, de manera pictórica y concreta, utilizando la adición de sumandos iguales.

NÚMEROS FUGITIVOS



Si los niños quieren ser los mejores sheriffs de la zona deben respetar las reglas del juego cumpliendo tiempos y cantidades.

Cada estudiante debe tener los números 2, 5 y 10 en fichas visibles. La profesora debe ir contando un cuento de cómo se escaparon los “Números Resultados” o “Productos” de la cárcel y que sólo algunos números pueden atraparlo, por ejemplo, al número 10 sólo pueden atraparlo cuando se juntan cinco números 2, en ese momento se proyecta en grande el número “fugitivo” y la suma correspondiente. Se invita a los estudiantes a agruparse según corresponda para lograr atraparlo, ubicando es sus barrigas el numero pedido, y se juntan en un grupo la cantidad de estudiantes adecuada. El primer grupo que se junte de manera correcta se le premia con una estrellita de sheriff a cada uno. Al final el estudiante que haya recibido más estrellas será el sheriff oficial, condecorado como tal.

T.N.6

Expresar estrategias de la multiplicación de la tabla del 2, 5 y 10, de manera pictórica y concreta, utilizando la adición de sumandos iguales.

BOLITOS MULTIPLICADOS.



Jugar a las polcas o bolitos implica una concentración para desarrollar la habilidad óculo-manual, además de que para poder participar se debe esperar el turno y deben tener presente cuántas polcas debe lanzar cada uno.

Se divide el grupo curso en grupos de 5 personas, cada estudiante debe tener 10 bolitas, o polcas.

El grupo hace un círculo y en medio se hace un agujero en el suelo, de manera que puedan caer ahí por lo menos 100 polcas.

La profesora da la indicación de cuántas veces se lanzará por equipo, y cuántas polcas lanzará cada uno.

Ejemplo: Lanzarán 5 jugadores, dos polcas cada uno.

Después de que se haya cumplido la instrucción y estén todas las polcas indicadas dentro del agujero, deben contar e indicar cuántas polcas había en juego.

Conclusiones

Desde el principio, la investigación se basó en el clima agradable y natural que se debiera generar en el aula para el proceso de enseñanza - aprendizaje, referida a que la interacción que se da entre los niños y niñas que presentan TDAH y el modelo tradicional aplicado en una sala de clases no son compatibles, creando desinterés por parte del estudiante e interrupciones y dificultades para que el docente desarrolle su clase.

En el proceso de búsqueda de información se evidenció que el juego es el mejor método a emplear para la educación de los niños y niñas, aun así, tiene muy poco enfoque hacia el área inclusiva para los niños con TDAH, ya que dándole en enfoque correcto sirve para atender necesidades específicas, por lo mismo es que es poco el material que se encuentra a disposición de los profesores para poder incorporar el juego en sus planificaciones.

Para esto es que se hizo una recopilación de actividades lúdicas que se pueden aplicar en el aula regular, material accesible al docente, con los tópicos nucleares de las áreas fundamentales como lectoescritura y cálculo.

Es un material de acompañamiento al docente, de fácil comprensión que propone actividades viables en diferentes realidades educativas para incluir en la planificación. En cada una de sus actividades especifica cuál es la característica del niño y niña con TDAH que se trabajará.

Queda abierta la oportunidad de que futuros grupos investigadores puedan aplicar este material para demostrar de manera concreta su efectividad, aportando así innovadoras metodologías comprobadas para crecer en inclusión y desarrollo en el área de educación.

Referencias Bibliográficas:

- Asociación mundial de educadores infantiles (AMEI). (2010). El desarrollo de la atención, la memoria y la imaginación. Recuperado de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>
- Bisquerra, R. (1996). Métodos de investigación educativa: guía práctica. España: Editorial Ceac, S.A.
- Campos, M., Chacc, I., Gálvez, P. (2006) El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Santiago, Chile.
- Garcia, A., Lluil, J. (2009). El juego infantil y su metodología.
- Gratch, L. (2005). El trastorno por déficit de atención (1era edición). Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana.
- Groos, K. (1899). El juego de las personas. Heidelberg, Alemania.
- Gutiérrez, M. (2004). Revista de investigación educativa: La bondad del juego
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. México: Editorial McGraw – Hill Interamericana de México.
- Kumpulainen, K. (2016). Diario el Mercurio. Santiago, Chile.
- Libertad, Zappino, Cammarere (2009). Aprendizaje significativo a través del juego. Argentina: Editorial Novedades Educativas.
- MINEDUC. (2009). Déficit atencional. Guía para su comprensión y desarrollo de estrategias de apoyo, desde un enfoque inclusivo, en el nivel de Educación Básica. Santiago, Chile.
- Montessori, M. (1912). El método Montessori. Chiaravalle, Italia

- Rodríguez, W. (1983). Tecnología de la investigación experimental. Lima, Perú: Editorial eea/cab.
- Santrock, J. (2006). Psicología de la educación: capítulo 1. Editorial McGraw Hill Interamericana.
- Valdés, Marcelo. (2005). Psicomotricidad, juego y creatividad. Chile: Editorial Biblioteca Internacional.
- Van Dalen, D., Meyer, J. (1974). Manual de técnica de la investigación educacional. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

