

EXPERIENCIA LÚDICA PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS CON
TDAH

LUISA MARÍA ARISTIZÁBAL ARIAS

LAURA VANESSA GOMEZ GIRALDO

Trabajo de grado para optar al título de Diseñadoras Gráficas

Asesor

Ph. D HERNANDO BLANDÓN GÓMEZ

Diseñador Industrial

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN ANTIOQUÍA

2025

Martes 22 de mayo, 2025

Luisa María Aristizábal Arias

Laura Vanessa Gómez Giraldo

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquier otra universidad”

Firma del Autor

Luisa María A.

Laura Gómez

CONTENIDO	PÁG.
INTRODUCCIÓN.....	7
RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	5
PALABRAS CLAVE.....	6
KEY WORDS.....	6
INTRODUCCIÓN	7
JUSTIFICACIÓN	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	7
OBJETIVOS.....	8
METODOLOGÍA	8
CAPITULO 1	
ESTADO DEL ARTE	9
MARCO TEORÍCO	9
CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN.....	15
CAPÍTULO 2	
TRABAJO DE CAMPO	22
CAPÍTULO 3	
PROPUESTA Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA	26
CONCLUSIONES.....	36
REFERENCIAS	37

RESUMEN

A lo largo de esta investigación se dan a conocer los retos y problemas que enfrentan los niños con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Nos centramos en el ámbito de la educación, donde se evidencian muchos patrones, los principales, la falta de concentración y la dificultad para recibir órdenes e instrucciones, por esto planteamos como solución el diseño de un juego de memoria interactivo, para fortalecer todas las debilidades y circunstancias de niños diagnosticados.

Usamos recursos como visitas a colegio, con actividades divertidas con un único propósito, evaluar el comportamiento de cada niño. También hicimos entrevistas y encuestas con profesores que a diario buscan ayudar a sus niños en las dificultades que se les presentan. Este juego de memoria se centra en teorías que nos dan luz del valor de un juego para el desarrollo, considerando las necesidades únicas de los niños con TDAH.

ABSTRACT

Throughout this research, the challenges and problems faced by children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) are revealed. We focus on the field of education, where many patterns are evident, the main ones being a lack of concentration and difficulty receiving orders and instructions. For this reason, we propose the design of an interactive memory game as a solution to strengthen all the weaknesses and circumstances of diagnosed children.

We use resources such as school visits, with fun activities with a single purpose, to evaluate the behavior of each child. We also conducted interviews and surveys with teachers who daily seek to help their children with the difficulties they face. This memory game focuses on theories that shed light on the value of a game for development, considering the unique needs of children with ADHD.

PALABRAS CLAVE

Atención, Diseño Gráfico, Experiencia Infantil, Juego, Pedagogía, TDAH.

KEY WORDS

ADHD, Brand design, Children Experience, Educational Experience, Game, Graphic Desing, Pedagogy

INTRODUCCIÓN

Desde que empecé a estudiar en el colegio me di cuenta de que estoy rodeada de personas diferentes a mí, compañeros que enfrentan desafíos diarios para concentrarse, falta de atención, seguir instrucciones, bajo rendimiento académico y miles de patrones que llevan a un diagnóstico: Trastorno por déficit de atención e hiperactividad.

JUSTIFICACIÓN

Esta problemática es importante abordarla ya que afecta directamente al desarrollo educativo, emocional, experimental y social de los niños que se diagnostican con Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). A pesar de que se ha escuchado sobre este término y que hay niños con diagnóstico, al contrario, hay niños que no se les ha evaluado y en las instituciones educativas, siendo el lugar donde pasan la mayoría de su tiempo, no cuentan con estrategias, formación, conciencia, ni recursos para atender sus necesidades, esto es necesario para que estos niños aprendan de la manera correcta, se adapten, se sientan escuchados y comprendidos. Este proyecto busca crear y aportar entornos adecuados e inclusivos a la urgencia de estos niños.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El TDAH es un trastorno de hiperactividad, los síntomas comienzan a desarrollarse antes de los 12 años y en algunos casos a partir de los 3 años, la situación actual que viven estos niños en el área de la educación es compleja ya que muchas instituciones, colegios no están equipados con las herramientas necesarias para ayudar a los niños que sufren de TDAH, esto influye por la falta de información y cercanía de los maestros.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo fortalecer los procesos de memoria y la concentración en niños con TDAH en el entorno escolar mediante la lúdica a partir de la creación y diseño de una experiencia lúdica?

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una experiencia lúdica para mejorar la concentración de niños con TDAH en la educación.

Objetivos Específicos

1. Analizar los síntomas de atención que presenta los niños que padecen esta dificultad.
2. Entrevistar maestros y padres de familia para establecer a partir de sus vivencias y experiencias cómo enseñar niños con dicho problema.
3. Plantear las dinámicas lúdicas para la elaboración de una experiencia lúdica que generen interacción, conexión y desarrollen la de los niños con TDAH.

METODOLOGÍA

La investigación es cualitativa experimental y con base en estos términos desarrollaremos nuestra propuesta de trabajo de grado.

Según Sampieri (2005) la investigación cualitativa es un enfoque valioso en las ciencias sociales y humanas para comprender la complejidad de los fenómenos sociales y humanos. A través de la recopilación y el análisis de datos no numéricos, esta metodología permite capturar significados, experiencias y contextos, enriqueciendo la investigación y promoviendo una comprensión profunda de la realidad social.

CAPITULO 1

ESTADO DEL ARTE y MARCO TEÓRICO

Para este apartado se realizó una búsqueda en cinco repositorios de universidades nacionales, donde se encontraron aportes para sustentar esta tesis. Como mencionaba un grupo de estudiantes de la universidad Javeriana los estudios más relevantes sobre este diagnóstico se han realizado en Estados Unidos y Australia. De manera:

Que en Latinoamérica la información sobre los conocimientos y actitudes de los docentes frente al TDAH es escasa y en nuestra localidad no existen registros de estudios sobre este tema. Por lo antes expuesto, la importancia de la participación de los profesionales de la educación en las distintas fases de evaluación clínica, diagnóstico y tratamiento de los niños con TDAH hace necesario realizar un estudio que permita identificar los conocimientos en docentes de primaria en relación con este trastorno.

(Gamarra-alcalde et al., 2017, p. 135)

El TDAH es un diagnóstico del que los docentes no están suficientemente capacitados para buscar la mejor metodología para ayudarlos. Al analizar la forma de actuar de estos niños, muchos estudios llevan a dar la razón a la cantidad de efectos emocionales que los detonan y en lugares como el colegio que se sienten incomprendidos, rechazados y muchas veces culpables de sus acciones involuntarias, por la falta de información es posible que esto genere consecuencias negativas en su vida adulta, Así como lo mencionaba Vélez-Álvarez y Vidarte (2012), la hiperactividad se considera más un problema para las escuelas y los padres que para el niño suelen ser depresivos, dado que su incapacidad para quedarse quietos puede dificultar el trabajo escolar y, por tanto, el castigo se convierte una situación común para ellos. (p. 116)

El docente debe saber dar instrucciones (cortas y precisas) implementar estrategias, como explicarles lo académico de manera acertada,

Cuando se hace referencia a niños con TDAH, una de las características de este diagnóstico, hace referencia a un nivel de excesivo movimiento corporal de manera permanente e incontrolado; este síntoma también se conoce como inestabilidad motriz, es decir, compromete la parte motora junto a la capacidad de atención. (Aportes pedagógicos para estudiantes con TDAH, pág. 54)

La idea de innovar el material con el que se enseña a los niños con TDAH es necesaria la labor de los profesores en ese caso para aplicar este juego de memoria, dejar que ellos de forma autónoma que exploren su forma de aprender, con sus propios gustos, su manera de utilizar, ver y desarrollar las cosas, les de la libertad de aplicarlas en todos los ámbitos de su vida

Desde la práctica pedagógica se puede contribuir a que los estudiantes sean autónomos, principalmente dejando que ellos mismos sean quienes exploren lo que les guste, desarrollen sus actividades desde su propio estilo y forma de aprender y sean propios de sus gustos y formas de hacer las cosas o desarrollar las actividades, de esta manera se les permite que sean líderes de sus decisiones, responsable de sus actos y de sus acciones y lo más importante que sean más libres y autónomos a futuro ante la sociedad. (Trabajo de grado UNAD Enggie Karina Vergel pág. 9)

La innovación en los materiales educativos es crucial para apoyar el aprendizaje de los niños con TDAH. En este diseño del juego de memoria no solo fortalece sus habilidades cognitivas, sino que también puede promover la autonomía en su proceso de aprendizaje, que exploren sus propios gustos, su manera de ver y desarrollar las cosas. Es esencial que los profesores se desempeñen en capacitarse, investigar, para que se cumplan los objetivos con estos estudiantes en la implementación de estos materiales, brindando un entorno seguro y estructurado, pero permitiendo que los niños exploren de forma independiente.

1.2 Marco teórico

En este capítulo presentaremos los autores que sostienen nuestro proyecto, lo que ellos estudiaron y como han evaluado cada definición que nos aporta al proyecto

1.2.1 Pedagogía

Según la RAE la pedagogía es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza, especialmente la infantil.

1.2.1.1 Carlos E. Vasco U.

Propongo que se considere la pedagogía no como la práctica pedagógica misma, sino como el saber teórico-práctico generado por los pedagogos a través de la reflexión personal y dialogal sobre su propia práctica pedagógica, específicamente en el proceso de convertirla en praxis pedagógica, a partir de su propia experiencia y de los aportes de las otras prácticas y disciplinas que se intersecan con su quehacer.

- Aquí se muestra la pedagogía como un saber teórico práctico, basado en la experiencia y el trayecto que se lleva como pedagogo.

1.2.1.2 Vigotski

Actualmente la enseñanza del arte cobra sentido frente al desarrollo integral del sujeto, enmarcada en la propuesta pedagógica e la institución. Es así como en etas se promueve el área de educación artística como medio del desarrollo del pensamiento creativo, como potenciador de habilidades y capacidades artísticas donde el estudiante tiene libertad de expresar y comunicar sus propias experiencias de vida; “La imaginación como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural, posibilitando la creación artística, científica y técnica.

1.2.1.3 Howard Gardner

Actualmente con la teoría de las inteligencias múltiples, asume que todos los niños aprenden de manera diferente, por esto a la hora de realizar una clase o una actividad dentro o fuera del aula, se debe tener en cuenta las dificultades que se encuentran allí y si es necesario adecuar el currículo para los niños con algún diagnóstico o trastorno identificado y así puedan participar de las actividades.

1.2.2 Diseño de marca

Según la RAE el diseño es un “Proyecto o plan que configura algo y una concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.”

Y marca es “Señal que se hace o se pone en alguien o algo, para distinguirlos, o para denotar calidad o pertenencia.”

1.2.2.1 López (2002)

La marca y su relación semiótica para López (2002) son expuestas como, “la marca actual es un paradigma de identificación y personalidad, un reservorio simbólico del cual se alimenta el producto; el rasgo supremo de la marca es su irreductible naturaleza comunicativa”. Desde el enfoque de López, el signo de la marca es connotar; su objeto, competir. Asumiendo dichos conceptos, se reconoce entonces la naturaleza semiótica de la marca y su funcionalidad como productora de significados, con lo que se exalta la definición de “significante”.

- López da a entender que la marca no es simplemente una imagen o identificador de un producto o servicio, también es un comunicador a la audiencia de ideas, quiere crear, innovar y desafiar lo que el mercado ofrece.

1.2.2.2 Philip Kotler y Kevin Keller

Según Kotler el Brand equity, o capital de marca, es el valor añadido que se asigna a un producto o servicio a partir de la marca que ostentan. Este valor puede reflejarse en la forma en que los consumidores piensan, sienten y actúan respecto de la marca, así como en los precios, la participación de mercado y la rentabilidad que genera la marca para la empresa (Philip Kotler y Kevin Keller, 2012).

- Según Kotler y Keller La marca puede dar posicionamiento frente al mercado, dependiendo de la participación e interés de la audiencia.

1.2.2.3 Sterman

La creación de una marca no es cuestión de empezar a pensar nombres de manera desordenada, sin una relación adecuada con su mercado meta. De hecho, el paso previo a la búsqueda de nombres es estudiar y conocer: el entorno competitivo, el público objetivo, la promesa de la marca y los atributos deseados para el mercado (Sterman, 2013).

- La creación de marca no es al azar, consiste en estudiar el mercado y la audiencia, sobre todo expresar bien lo que quiere aportar la marca y a quien le quiere comunicar

1.2.3 Juego

Según la RAE, "Ejercicio recreativo o de competición, sometido a reglas en el cual se pierde o se gana"

1.2.3.1 Johan Huizinga

Define el juego como:

“Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”

Tiene una teoría del juego en la que argumenta que el juego es una función esencial en la cultura humana y no solo una actividad lúdica para entretenerse dice que el juego es algo irracional ya que el ser humano juega y sabe que juega, es consciente de ello. Menciona que gracias al juego cumplimos y creamos normas que ayudan a la convivencia social, y estas son algunas características de juego que denota:

- Es una actividad que se realiza dentro de determinados límites de tiempo y espacio.
- Dentro del juego existe un orden propio y absoluto, es decir, el juego crea orden y es orden.

- Se caracteriza por la tensión, ya que esto quiere decir incertidumbre o azar.
- Cada uno tiene sus propias reglas que son lo que van a delimitar lo válido o inválido

<https://www.literarysomnia.com/articulos-literatura/el-juego/>

Según el UNICEF, afirma que las investigaciones científicas nos han enseñado que el periodo más importante del desarrollo humano esta, desde los 0 meses hasta los 8 años.

“Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia.”

El juego es una de las formas más prácticas y fáciles para que los niños aprendan, con este obtienen conocimientos y competencias esenciales, el juego trae múltiples beneficios y es clave para el aprendizaje y la forma en que se desarrollan. Por otro lado, desde temprana edad los niños saben que es jugar, por lo inclinados que son a la exploración. “El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos” (UNICEF)

-En los niños con TDAH es común trastorno límite de la personalidad (TLP) y el juego recula esto, como lo menciona Michelet (1986) citada por (Montañés y cols. 2000, p. 238) también le concede un lugar importante en cuanto al desarrollo de la personalidad puesto que favorece la evolución de sus características: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad,

1.2.3.2 Reggio Emilia

Su pedagogía se implementa el juego como un espacio fundamental para el aprendizaje de los niños, porque sus resultados llevan a que sea una herramienta clave para la construcción del conocimiento y el desarrollo de las habilidades motoras, sensoriales y cognitivas.

Menciona que el niño:

“Como protagonista absoluto del proceso educativo, el niño no es considerado un recipiente vacío que hay que llenar de conocimientos, sino un ser activo, competente, curioso, creativo y capaz de aprender por sí mismo.”

Habla de la educación como un derecho y un bien común de los niños como seres humanos, sus principios más relevantes son:

Los niños son protagonistas activos de sus procesos de crecimiento cada uno con su propia identidad.

El ambiente, los espacios y las relaciones: deben invitar al juego, la exploración, el asombro y la investigación.

Los cien lenguajes de los niños: valorar la diversidad de códigos que utilizan los niños para expresar lo que sienten y piensan.

La escucha: posibilita diálogos permanentes entre los niños, los adultos y el ambiente. Favorece la reflexión y la sensibilidad, **la organización, la formación profesional:** promueve la reflexión, el análisis y la construcción de conocimiento.

<https://maguared.gov.co/experiencias/la-filosofia-educativa-de-reggio-emilia/>

1.2.3.3 Friedrich Froebel

Fue un pedagogo alemán, creador de la educación preescolar, desarrolló principios fundamentales que resaltan la importancia del juego en la educación infantil temprana, no justifica el aprendizaje solo utilizando el juego si no que lo usa como complemento.

La filosofía de Froebel se resume en:

- El juego como base del aprendizaje
- Naturaleza y juego al aire libre
- Aprendizaje mediante la autoactividad
- Creatividad y simbolismo

Su teoría se centraba en un juego estructurado, que las actividades que se realizaran tuvieran un fin y estuvieran diseñadas para alcanzar resultados de aprendizaje. Se basaba en la naturaleza, es decir juegos al aire libre y exploración de esta misma, abordando su

desarrollo físico, emocional, social y cognitivo. Busca crear una experiencia de aprendizaje equilibrada e integrada.

“La teoría del juego de Froebel sugiere que el juego es la forma más natural y efectiva de aprendizaje para los niños pequeños.”

https://www-myteachingcupboard-com.translate.google/blog/froebel-theory-of-play?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

A través del juego, los niños: pueden expresar su creatividad, experimentar con ideas y desarrollar habilidades para resolver problemas. Friedrich con su “jardín de infancia” nos muestra una forma natural para que los niños aprendan y la naturaleza, la creatividad y la libertad con guía son los pilares para cumplir con el objetivo planteado.

1.2.3.4 Piaget y Freud – Habla sobre los juegos y la educación

Asimismo, "el juego es un rol en desarrollo, las reglas son la escuela de la voluntad (el trabajo del escolar) y la situación imaginaria o ficticia es el camino de la abstracción" (Vigotsky, 1997, p. 88).

-la primera referencia científica que reconoce el TDAH como trastorno se atribuye al pediatra George F. Still

Los investigadores descubrieron que, en 2022, 7,1 millones de niños y adolescentes en Estados Unidos habían recibido un diagnóstico de TDAH, es decir, un millón de niños más que en 2016. Ese salto en los diagnósticos no fue sorprendente, dado que los datos se recopilaron durante la pandemia, dijo a NPR Melissa Danielson, del Centro Nacional sobre Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo de los CDC y autora principal del estudio

El TDAH a medida que pasan los años, ha empezado a incrementar, por un lado, al darse a conocer tanta información, se percibe fácil los niños que lo poseen, por lo cual se diagnostican de 10 niños, 1 con TDAH, es normal que todos los niños sean hiperactivos, inquietos, impacientes, pero cuando ya no se logra desarrollar el auto control, el esperar y prestar atención, es muestra del TDAH.

Las teorías de Piaget sobre la atención y el desarrollo cognitivo han sido fundamentales para comprender cómo los niños piensan, aprenden y procesan la información, lo que ha

influido indirectamente en cómo se aborda el TDAH en la educación y la psicología. Piaget identificó cuatro etapas del desarrollo cognitivo y le haré un paralelo con el TDAH así no se hable directamente de él:

Etapa Sensoriomotora (0-2 años)

En esta etapa, los niños aprenden mediante la interacción con el entorno usando sus sentidos. Un niño con TDAH podría mostrar signos de hiperactividad o inatención, pero estos síntomas pueden ser difíciles de distinguir porque a esta edad es normal en los niños.

Etapa Preoperacional (2-7 años)

Un niño con TDAH en esta etapa podría tener dificultades para concentrarse en cualquier lugar como en el colegio haciendo una tarea o para seguir instrucciones, debido a su tendencia a distraerse fácilmente.

Etapa de Operaciones Concretas (7-11 años)

En esta etapa ya tienen capacidad de estar consciente con aspectos de la realidad, es más fácil encontrar un diagnóstico, se despierta el egoísmo y egocentrismo, empieza la impulsividad a florecer y a no pensar antes de actuar, lo que Piaget consideraría una interrupción en el desarrollo lógico.

Etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta)

Empiezan a pensar de manera diferente, un adolescente con TDAH alcanza a tener dificultades con tareas que necesitan planificación a largo plazo, un pensamiento abstracto y con la organización.

Freud en sus pensamientos decía que la educación juega un papel muy importante y decisivo para la vida adulta de los niños

Él decía que la tensión entre nuestros deseos y las normas sociales “impuestas” puede generar conflictos internos. En los niños con TDAH, esto podría verse en su dificultad para cumplir en el colegio, lo que puede aumentar el autosabotaje o sentirse inferior y afectar su autoestima. Estos niños pueden sentir que siempre están en una batalla por querer moverse o distraerse y por otro lado sentir la obligación de mantenerse enfocado.

1.2.4 Atención

La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno (Ballesteros, 2002).

A continuación, mencionaremos perspectivas psicológicas de 4 especialistas con opiniones diversas de la definición del TDAH

1.2.4.1 Russell A. Barkley (psicólogo clínico especializado en el TDAH)

Menciona y define el TDAH como un trastorno neuroconductual del desarrollo, caracterizado por problemas en la regulación de la atención, la impulsividad y la autorregulación del comportamiento. Para él, el TDAH está relacionado con el mal funcionamiento de los sistemas cerebrales que controlan la inhibición y la función ejecutiva, afectando el auto control y la concentración.

Thomas E. Brown (psicólogo clínico especializado en el TDAH):

El TDAH al igual que Russell menciona que "es un trastorno del sistema de gestión del cerebro". Este trastorno por falta de atención afecta el inicio de tareas y el mal manejo del tiempo. Menciona que las dificultades de la concentración no solo se refieren a prestar atención, sino también a cómo el cerebro utiliza esa información.

1.2.4.2 Edward Hallowell y John Ratey (psiquiatras, coautores) describen el TDAH como "una combinación de dificultades que afecta la habilidad para mantener la atención y controlar impulsos". Ellos no solo se centran en las desventajas y dificultades, sino también en lo bueno que trae y cómo un enfoque adecuado puede ayudar a las personas a manejar sus síntomas para convertir las debilidades en fortalezas. Lo más bonito que es habla del TDAH no como una imperfección, sino con una forma de vivir y percibir el mundo, la mayoría de las personas lo muestran con mil debilidades, pero no resaltan las fortalezas, Hallowell siempre nos ha hablado del TDAH sin pesimismo, su mirada es muy optimista.

1.2.4.3 Joseph Biederman (psiquiatra infantil y adolescente) ve el TDAH como "una enfermedad altamente hereditaria que involucra la desregulación el cerebro". Dice que TDAH es una condición que genera un impacto a lo largo de la vida en el ámbito educativo, las relaciones interpersonales y el equilibrio emocional. Aquí ya tenemos un punto de vista diferente a las otras, él lo sostiene por diversos estudios que ha hecho desde estudios de familias biológicas hasta familias que presentan adopción, se dice que el ambiente familiar tiene menos influencia que los factores genéticos, pero aun así se alcanza a relacionar.

1.2.4.4 Machado, Márquez y Suárez -

-Aquí la concentración según tres autores donde cada uno da su punto de vista sin embargo coinciden en su "Capacidad para modificar de los procesos psicológicos"

Al hacer un estudio comparativo de definiciones de la atención, aportado por varios autores, Machado, Márquez y Suárez (2019) consideran que para unos la atención es un proceso, para otros un mecanismo, sin embargo, coinciden en su capacidad para dirigir, guiar, mediar, incluso modificar la estructura de los procesos psicológicos; la atención permite dirigir la conciencia hacia determinado

elemento del medio interno o externo; filtra información; se guía por objetivos o por la significación de la actividad para el sujeto; facilita la adaptación del organismo.

1.2.5 El Diseño gráfico y la Psicología

Para Sierra Escobar (2015) , el diseño gráfico y la psicología son dos disciplinas distintas, pero a su vez se encuentran inmersas la una a la otra , pues dentro del diseño gráfico es necesario conocer cómo funciona el cerebro de las personas , para poder dirigirse a distintos individuos , lo que se conoce como estudio de la mente del consumidor, en el que se observa el comportamiento y poder de decisión que ejerce una pieza publicitaria en el proceso de entendimiento durante diversas situaciones, ya sean de compra o campañas de concientización.

Se menciona que el diseño gráfico y la psicología son carreras muy diferentes, aún así se relacionan. Para crear diseños efectivos, es esencial entender cómo funciona la mente de las personas, esta conexión permite a los diseñadores crear piezas visuales que no solo atraigan, sino que manipulen y motiven a decisiones o cambios de actitud en el público objetivo.

1.2.5.1 El efecto del color en los niños

Susanna Cots una reconocida diseñadora de interiores, dice que el color, tiene un impacto emocional profundo, capaz de generar diversas sensaciones y estados de ánimo en quienes lo perciben, e influye no solo en sus emociones, sino también en sus conductas y esencia de las personas.

A continuación, mencionare un fragmento del artículo publicado por “educa fme” sobre los colores y lo que provoca en los niños:

– El blanco
Tal vez pienses que el color más ligado a la creatividad sea el amarillo, o el naranja, por eso de que es vital y transmite energía y optimismo. Pues la realidad es que no es ese color el mejor aliado de la creatividad infantil. Según la interiorista Susana Cots (Girona, España), el color blanco es el mejor color para

decorar las habitaciones de nuestros hijos, ya que es el que transmite pureza, calma y orden visual, y por tanto, es el mejor para incentivar la creatividad.

– El rojo
Aporta energía y vitalidad, pero también puede producir algo de agresividad. Es recomendable para niños más retraídos o tímidos, y debe evitarse sin embargo en el caso de niños muy movidos, niños con hiperactividad o aquellos niños que tienden a exteriorizar su enfado por medio de rabietas.

– El amarillo
Es un color ligado al estímulo intelectual. Como el color rojo, es un color muy vital. También es muy beneficioso para estimular la concentración de los niños. También muy útil para niños con depresión, ya que transmite mucho optimismo.

– El azul
Se trata de un color relajante que transmite serenidad y paz. Muy indicado para niños con problemas para dormir, ya que beneficia el sueño. Es bueno para niños muy activos, pero no está indicado para niños tranquilos, ya que su exceso puede producir somnolencia.

– El verde
Los psicólogos dicen que el verde consigue el equilibrio. Es un color excelente para transmitir armonía y calmar el sistema nervioso. Incluso puede ayudar a mejorar la capacidad lectora, tanto en velocidad como en la comprensión lectora. Ideal para niños más nerviosos o con problemas para manejar sus emociones. También como no, para niños con tendencia a las rabietas. Sin embargo, usar el color verde en exceso puede promover la pereza.

– El naranja
Este color es una perfecta combinación de los beneficios del color rojo y el amarillo. Además, estimula la comunicación (perfecto para niños a los que les cuesta más hacer amigos) y algunos psicólogos aseguran que también es bueno para niños con poco apetito.

– El morado o Púrpura
Combina la tranquilidad del azul y la energía del rojo, por lo que es un color bastante equilibrado, y muy ligado a potenciar la intuición.

El poder de los colores sobre los niños		guiainfantil.com
Color	Qué transmite	Beneficioso para...
Blanco	Pureza, calma y orden visual	Incentiva la creatividad
Azul	Calma, serenidad	Mejora el sueño. Bueno para niños nerviosos
Rojo	Energía, vitalidad	Ayuda en niños más tímidos
Amarillo	Positivismo, energía	Estimula la concentración. Bueno para niños con depresión
Verde	Equilibrio y calma	Mejora la capacidad lectora
Naranja	Energía y positivismo	Estimula la comunicación
Morado	Tranquilidad y misterio	Potencia la intuición

Figura 1. Imagen tomada de guiainfantil.com

CAPÍTULO 2

TRABAJO DE CAMPO

Visitamos un colegio en las afueras de Medellín, donde nos permitieron realizar varias actividades en un salón con aproximadamente 20 estudiantes. Nos informaron que había 5 casos confirmados de niños con diagnóstico de TDAH y otros 6 con indicios y comportamientos relacionados, pero no confirmados. Tuvimos la oportunidad de llevar a cabo 4 actividades:

2.1 Instrucciones Iniciales

Antes de comenzar, dimos las siguientes instrucciones a los estudiantes:

- No tener nada sobre el puesto
- Sacar un lapicero o marcador.
- No voltear la hoja hasta que contáramos hasta tres.

2.1.1 Laberinto no convencional

Esta fue una de las más complejas analizando a los niños con TDAH, la mitad del salón ya había terminado y 2 de los niños con diagnóstico no habían empezado, seguían mirando la hoja, sin rayar, se demoraron aproximadamente 3 minutos más y los mismos dos decidieron sacar un lápiz, por si se equivocaban poder borrar, a comparación de los otros niños, que lo hicieron con marcador y si se equivocaban, simplemente tachaban o le aplicaban corrector.

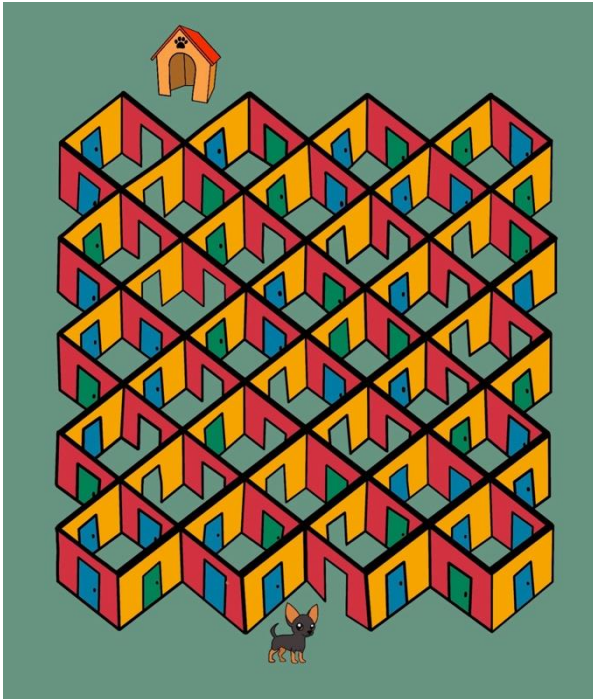


Figura 2

Laberinto no convencional



Figura 3



Figura 4

Niños del colegio Sapiencia solucionando el laberinto

2.1.2 Simón Dice

Instrucciones:

- Ponerse de pie al lado del pupitre en silencio.
- Escuchar con atención.
- Hacer lo que Simón dice.
- Si se equivocaban, tenían que sentarse.

Esta actividad ayudó a estimular la concentración en lo que se decía y se hacía. Percibimos una mayor conexión con los niños, varios imperativos, porque era un juego en movimiento y los estudiantes lo sintieron como una competencia para ver quién era el último en quedar de pie. Solo una niña con diagnóstico de TDAH logró concentrarse y permanecer de pie, ganando esta ronda, mientras que los demás se desconcentraron y tuvieron que sentarse.



Figura 5.

Simón dice Inicio



Figura 6.

Simón dice finalistas

2.1.3 Juego de Diferencias

Instrucciones: En esta actividad, se le entregó a cada estudiante una impresión y se les pidió que identificaran las diferencias entre dos imágenes. Este ejercicio lo diseñamos con el fin de ver la atención y la observación de cada uno, cuanto demoraban en encontrar las 8 diferencias, por color o ubicación. Durante esta actividad, notamos que algunos niños mostraron dificultades para concentrarse en las diferencias, mientras que otros fueron capaces de identificar rápidamente las variaciones, lo que les brindó una sensación de logro.



Figura 7

Juego de diferencias



Figura 8



Figura 9

Niños del colegio Sapiencia solucionando el juego de diferencias

2.1.4 Ver y Escuchar

Instrucciones:

- Deben hacer lo que se les dice, no lo que yo hago. Por ejemplo, deben levantar las manos, pero yo las tengo a los lados.

La idea era que se concentraran en las instrucciones verbales más que en los movimientos contrarios de mi cuerpo. Esta actividad buscaba reforzar la capacidad de seguir instrucciones y centrarse en lo que se comunica verbalmente, fomentando la atención auditiva.



Figura 10. Actividad ver y escuchar



Figura 11. Actividad ver y escuchar

CAPÍTULO 3

PROPUESTA Y DESARROLLO

3.1 GUARDIANES DEL BOSQUE



Figura 12

Logo de la experiencia

Esta es una actividad dirigida a niños de 5 a 8 años con diagnóstico de TDAH, procederemos a mostrar referentes, cartas de color.

3.1 Estructura del juego: Guardianes del Bosque

Los jugadores son héroes que protegen algo valioso: su capacidad de concentración, ellos no lo saben directamente, pero todo el circuito se centra en eso.

3.1.1 Objetivo General

Los jugadores deben recorrer el bosque, superar desafíos y recolectar **Gemas del poder** los niños exploran un circuito de juegos interactivos lleno de estaciones sensoriales y actividades que fomentan la concentración, la creatividad y la colaboración. El objetivo no es competir, sino descubrir tus fortalezas y potenciarlas a través de las experiencias.

Al final del juego los niños de acuerdo con las gemas que hayan recolectado tendrán un premio

Espacio

- El espacio está diseñado para ser estimulante, acogedor y lleno de posibilidades cognitivas, sensibles y de atención.

Estructura

- Intervenir un Jardín con seis estaciones experienciales
- Los niños eligen en qué estación quieren empezar

No hay reglas fijas; se fomenta la curiosidad y la experimentación.

ESTACIONES: Cada estación es un desafío

1. Estación de la Luz La Cueva de las Luces

- Los niños usan linternas y espejos para crear reflejos en la pared.
- **Desafío:** Haz que la luz llegue a un punto específico usando solo dos espejos.

Materiales

- Linternas.
- Espejos pequeños.
- Objetos reflectantes (CDs, papel aluminio, etc.).

Actividades de la Estación:

- **Desafío de reflejos:**
 - Los niños deben usar linternas y espejos para guiar la luz hacia un punto específico en la pared.

- Variante: Colocar obstáculos (como figuras de cartón) que deban evitar con los reflejos.
- **Creación de sombras:**
 - Los niños usan objetos con formas interesantes (animales, plantas, etc.) para crear sombras en la pared con la linterna.
 - Desafío: "Crea una historia usando solo sombras."
- **Juego de colores:**
 - Usar linternas con filtros de colores para mezclar luces y crear nuevos colores en la pared.
 - Desafío: "Haz que la pared se ilumine de color morado mezclando rojo y azul."

2. Estación de sonido

El Laberinto de los Sonidos

- Los niños exploran cómo suenan diferentes objetos al golpearlos
- **Desafío:** Descubrir la secuencia de sonidos y repetirla

Materiales:

- Objetos que produzcan sonidos (campanas, maracas, tambores, botellas con arroz o piedras, etc.).
- Grabaciones de sonidos (opcional).

Actividades:

- **Secuencia de sonidos:**
 - Un adulto o una grabación reproduce una secuencia de sonidos (ejemplo: campana, tambor, maraca).
 - Los niños deben repetir la secuencia en el mismo orden.
 - Variante: Aumentar la dificultad con secuencias más largas.
- **Adivina el sonido:**
 - Los niños cierran los ojos y escuchan un sonido. Deben adivinar qué objeto lo produjo.
 - Desafío: Adivina tres sonidos seguidos sin equivocarte.
- **Creación de ritmos:**
 - Los niños crean un ritmo usando los objetos y los demás deben repetirlo.

- Desafío: Crea un ritmo que dure exactamente 10 segundos.

3. Estación de la coordinación

El Puente de la Golosa

- En una bolsa hay números del 1 al 10, deben sacar un número y tirar la piedra en el número que caiga, si cae en el número que sacaste, puede pasar, sin pisar ese número.

Materiales:

- Un tablero de golosa dibujado en el suelo o en una lona.
- Una bolsa con números del 1 al 10.
- Una piedra u objeto para lanzar.

Actividades:

1. **Golosa clásica con desafío:**

- Los niños sacan un número de la bolsa y deben lanzar la piedra a ese número.
- Si aciertan, avanzan; si no, pierden el turno.
- Desafío: "Llega al número 10 sin pisar el número que sacaste."

2. **Golosa cooperativa:**

- Los niños trabajan en equipo para completar el recorrido.
- Desafío: "Todos deben llegar al final sin pisar los números prohibidos."

3. **Golosa sensorial:**

- Agregar texturas o colores a los números para que los niños identifiquen el número correcto con los ojos cerrados.
- **Desafío:** Encuentra el número 5 solo con el tacto.

4. Estación

El Jardín de las Formas

Materiales:

- Fichas o piezas de diferentes formas (cuadrados, triángulos, círculos, etc.).
- Un tablero con espacios para encajar las formas.
- Rompecabezas simples.

Actividades:**1. Encaje de formas:**

- Los niños deben colocar las fichas en los espacios correspondientes del tablero.
- Desafío: "Completa el tablero en menos de 2 minutos."

2. Rompecabezas cooperativo:

- Los niños trabajan juntos para armar un rompecabezas de formas.
- Desafío: "Armen el rompecabezas sin hablar, solo usando gestos."

3. Formas en movimiento:

- Los niños deben mover las fichas por un laberinto dibujado en el suelo sin tocarlas con las manos (usando una varita o imán).
- Desafío: "Lleva la forma triangular hasta el final del laberinto sin salirte."

5. Estación La Torre de la Memoria**Materiales:**

- Tarjetas con imágenes o símbolos.
- Un temporizador.

Actividades:**1. Memoriza y encuentra:**

- Se muestran varias tarjetas durante 10 segundos. Luego, se mezclan y los niños deben encontrar las que vieron.
- Desafío: "Encuentra 5 tarjetas en menos de 1 minuto."

2. Secuencia de imágenes:

- Se coloca una secuencia de tarjetas y los niños deben memorizar. Luego, se mezclan y deben reconstruirla.
- Desafío: "Reconstruye la secuencia de 7 tarjetas sin errores."

3. Juego de parejas:

- Se colocan tarjetas boca abajo y los niños deben encontrar las parejas.
- Desafío: "Encuentra a todas las parejas en menos de 3 minutos."

-

6. Estación El Río de la Paciencia

Materiales:

- Un recipiente con agua y objetos flotantes (corchos, barcos de papel, etc.).
- Una cuchara o red pequeña.

Actividades:

1. Pesca de objetos:

- Los niños deben pescar objetos flotantes con una cuchara sin tocarlos con las manos.
- Desafío: "Pesca 3 objetos en menos de 1 minuto."

2. Carrera de barcos:

- Los niños soplan suavemente para mover un barco de papel a través del agua.
- Desafío: "Lleva tu barco hasta el final del recipiente sin tocarlo."

3. Espera y reacción:

- Los niños deben esperar a que un objeto flote hasta un punto específico antes de pescar.
- Desafío: "Espera 10 segundos antes de pescar el objeto."

DESARROLLO Y EVIDENCIAS DE LA PROPUESTA

Escogimos un grupo de niños con autorización de sus padres, para hacer esta experiencia, testeando cada uno de los juegos del circuito, ¿Cómo reaccionaban? ¿Qué hacían? ¿Qué decisiones tomaban y como respondían al resultado de sus actos?

Para esto diseñamos toda la parte gráfica del circuito .

GEMAS DEL PODER

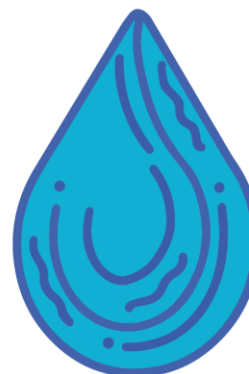
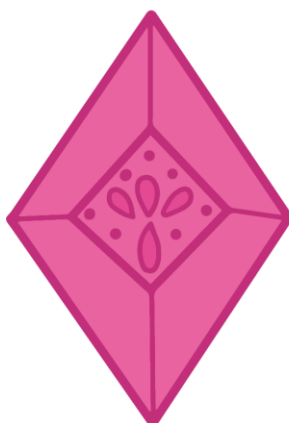
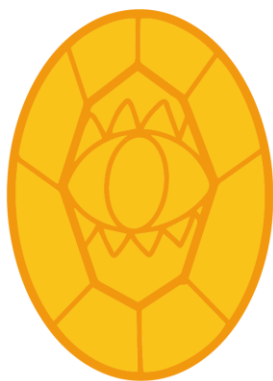


Figura 13. Gemas del poder

SEÑALÉTICA



Figura 14

Señalética de las estaciones

PALETA DE COLOR



Figura 15. Paleta de color



VIDEO DESARROLLO DEL JUEGO

<https://www.youtube.com/watch?v=I3UsqKtDZs4>



CONCLUSIONES

- Este proyecto nos ayudó a entender mucho este diagnóstico, donde notamos que es muy normal encontrar estos casos en los colegios entre las edades de 6 y 8 años, y ver como los colegios se preparan para esto debido a que los niños con este diagnóstico aprenden de maneras diferentes.
- A lo largo de la investigación trabajamos con niños diagnosticados con este trastorno (TDAH), pudimos observarlos más de cerca, y visualizamos sus acciones, pudimos notar que algunos son muy callados y tímidos, otros son más extrovertidos e hiperactivos, sin embargo, todos fueron muy metódicos al realizar las actividades propuestas. Cada niño trabajó de manera diferente, pero logrando los objetivos de la actividad.
- La elaboración de la experiencia diseñada específicamente para los niños con TDAH fue clave para nuestra investigación, debido al material didáctico que elaboramos, los elementos y la narrativa que usamos, ayudando a darle un mejor enganche a la experiencia y de esta manera volverla más interesante para los niños.

REFERENCIAS

- **Borunda, G.** (2011). *Actividades terapéuticas para niños con Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: Guía práctica con ejercicios.*
- **Cots, S.** (s.f.). *Guía infantil: Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños. Beneficioso para la creatividad.* Recuperado de <https://educa.fme.cl/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>
- **Froebel, F.** (1837). *Teoría del juego para la educación infantil temprana.* Recuperado de https://www.myteachingcupboard.com.translate.google/blog/froebel-theory-of-play?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc
- **García, M., & Gross, P.** (1994). *Psicología educativa.*
- **Huizinga, J.** (s.f.). *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.* Recuperado de <https://www.literarysomnia.com/articulos-literatura/el-juego/>
- **Reggio Emilia.** (2018). *La filosofía educativa: Construcción de una experiencia educativa (Loris Malaguzzi).* Recuperado de <https://maguared.gov.co/experiencias/la-filosofia-educativa-de-reggio-emilia/>
- **Sánchez Martínez, M.** (s.f.). *El juego en educación infantil.* Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/235854122.pdf>
- **Sato, K.** (2003). Models of dissertation research in design. En D. Durling (Ed.), *Research Now* (pp. 207–218). Basel: Birkhäuser.
- **Segovia, L.** (2013). *Diseño material lúdico terapéutico.*

- **Shreeve, A.** (2007). Learning development and study support: An embedded approach through communities of practice. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 6(1), 27–39. https://doi.org/10.1386/adch.6.1.27_1

- **Sierra Escobar, J.** (2015).

- **Sterman, J. D.** (2013). *Para la creación de marca.*

- **Tarrango, R.** (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/236643802.pdf>
- **UNICEF.** (2019). *Aprendizaje a través del juego: Programas de educación en la primera infancia* (I. Borisova, Supervisión). Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- **Van, D.** (2006). *El juego en la enseñanza–aprendizaje de la educación inicial*

- **Vera, P. I.** (2019). *Diseño de material lúdico para aplicación profesional en las terapias de memoria de trabajo.*

- **Vigotsky, L. S.** (1997). *Juegos lúdicos* (p. 88)