



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DE ARTÍCULO**

La gamificación como herramienta motivacional en estudiantes con Trastorno  
por Déficit de Atención e Hiperactividad

**AUTOR (A)**

**Lic. Tumbaco Rodríguez Keyla Solange**

TRABAJO DE TITULACIÓN  
Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E  
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**TUTOR (A)**

**Matamoros Dávalos Ángel Alberto Ph.D.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2026**



**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. William González, PhD.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Ángel Alberto Matamoros  
Dávalos, Ph. D.  
TUTOR**

---

**Élida Rivero Rodríguez, Ph. D.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Ricardo Medina Chicaiza. Ph. D.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **Tumbaco Rodríguez Keyla Solange**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa.

Atentamente,

---

Ángel Alberto Matamoros Dávalos Ph.D  
C.I. 0913729257  
**TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **KEYLA SOLANGE TUMBACO RODRÍGUEZ**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, La gamificación como herramienta motivacional en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 7 días del mes de enero de año 2026

---

Lic. Keyla Solange Tumbaco Rodríguez  
C.I. 2400458622  
**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, **KEYLA SOLANGE TUMBACO RODRÍGUEZ**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de “La gamificación como herramienta motivacional en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad”, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este artículo académico dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 7 días del mes de enero de año 2026

---

Lic. Keyla Solange Tumbaco Rodríguez  
C.I. 2400458622  
**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TEMA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES  
CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD**

**Autor:** LIC. KEYLA SOLANGE TUMBACO RODRÍGUEZ

**Tutor:** ÁNGEL ALBERTO MATAMOROS DÁVALOS, Ph.D

**RESUMEN**

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad dificulta la atención sostenida, la autorregulación y la participación en entornos tradicionales, lo que afecta el aprendizaje y exige estrategias pedagógicas más dinámicas, la gamificación surge como alternativa para incrementar la motivación mediante dinámicas estructuradas y retroalimentación inmediata. El estudio tuvo como objetivo analizar la efectividad de la gamificación para potenciar la motivación de estudiantes con TDAH en un contexto escolar real, generando evidencia situada sobre su impacto en dimensiones como atención, participación y disposición hacia la tarea. Se aplicó un enfoque mixto descriptivo con diez estudiantes diagnosticados, integrando entrevistas a una docente y una psicóloga, una encuesta Likert y una guía de observación durante actividades gamificadas elaboradas en Educaplay. Los resultados mostraron incrementos en la atención, la continuidad en la tarea y la motivación percibida. Las respuestas se concentraron en los niveles superiores de la escala, y las profesionales destacaron mayor disposición y participación con consignas claras y estímulos lúdicos. Se concluye que la gamificación favorece la implicación de estudiantes con TDAH cuando se implementa con estructura, retroalimentación inmediata e intencionalidad pedagógica, aunque los hallazgos no permiten establecer efectos causales.

**Palabras claves:** Gamificación, motivación, innovación, participación.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TEMA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES  
CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD**

**AUTOR: LIC. KEYLA SOLANGE TUMBACO RODRÍGUEZ**

**TUTOR: ÁNGEL ALBERTO MATAMOROS DÁVALOS, Ph.D**

**ABSTRACT**

Attention Deficit Hyperactivity Disorder hinders sustained attention, self-regulation, and participation in traditional learning environments, affecting academic performance and demanding more dynamic pedagogical strategies. Gamification emerges as an alternative to increase motivation through structured dynamics and immediate feedback. The study aimed to analyze the effectiveness of gamification in enhancing the motivation of students with ADHD in a real school context, providing situated evidence of its impact on dimensions such as attention, participation, and task engagement. A descriptive mixed-methods approach was applied with ten diagnosed students, integrating interviews with a teacher and a psychologist, a Likert-scale survey, and an observation guide during gamified activities designed in Educaplay. The results showed increases in attention, task continuity, and perceived motivation. Responses were concentrated in the upper levels of the scale, and both professionals highlighted greater willingness and participation when instructions were clear and accompanied by playful stimuli. It is concluded that gamification supports the engagement of students with ADHD when implemented with structure, immediate feedback, and pedagogical intentionality, although the findings do not allow causal claims.

**Keywords:** Gamification, motivation, innovation, participation.



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TEMA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA MOTIVACIONAL EN ESTUDIANTES  
CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD**

**CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

Nombre de la revista	Mentor: <a href="https://revistamentor.ec/index.php/mentor/index">https://revistamentor.ec/index.php/mentor/index</a>
----------------------	---

**MENTOR**

Revista de Investigación Educativa y Deportiva



**Carta de Aceptación**

Quien suscribe, Ph.D. Richar Posso Pacheco, Director de MENTOR, Revista de Investigación Educativa y Deportiva, se complace en informarle que, tras culminar el proceso de revisión mediante arbitraje doble ciego, el artículo titulado "La gamificación como herramienta motivacional en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad", de autoría de Keyla Solange Tumbaco Rodríguez y Ángel Alberto Matamoras Dávalos de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, ha sido **ACEPTADO** para su publicación el 15 de enero de 2026, en el Volumen 5, Número 13 de nuestra revista.

Se destaca que MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva con registro Electronico ISSN: 2806-5867 se encuentra disponible en: <https://revistamentor.ec/> y está indexada por: EuroPub Data Base, Research Bib Academic Resource Index, Red Latinoamericana de Revistas Académicas en Ciencias Sociales y Humanidades (LatinRev), Revistas de Libre Acceso (LivRe), Directory of Open Access Resources (ROAD), Google Scholar, Crossref, Electronic Journals Library (EZB), World Cat, AURA, DORA, Haw Hamburg, Open Alex, Red de Editores y Revistas Científicas Ecuatorianas (RERCIE), Scilit, Sudoc, Zeitschriften Datenbank (ZBD), Mirabel, AmeliCA, Dialnet, Redalyc y Latindex Catálogo 2.0.

Expedido en la ciudad de Quito, a los veintiocho días del mes de noviembre del año dos mil veinticinco.



Ph.D. Richar Posso Pacheco

DIRECTOR

Revista Indexada en:

