



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

INSTITUTO DE POSTGRADO

TÍTULO DE ARTÍCULO

**HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES CON TDAH**

AUTOR

Lcdo. Italo Valentín Soriano De La Cruz

TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN PSICOPEDAGOGÍA

TUTOR

CARRERA QUIMÍ, ALFREDO AGUSTÍN, MGTR.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

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.

Luz María Espinoza, Mgtr.
ESPECIALISTA

Hugo Caicedo Ibáñez, Mgtr.
ESPECIALISTA

Lenin Iñiguez Apolo, Mgtr.
**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Carrera Quimí Alfredo, Mgtr.
TUTOR

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



CERTIFICACIÓN:

En mi calidad de Tutor del Proyecto de investigación, “Herramientas de gamificación en el rendimiento académico de Matemática en estudiantes con TDAH”, elaborado por El Lcdo. Italo Valentín Soriano De La Cruz de la MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de MAGÍSTER EN PSICOPEDAGOGÍA, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,

Alfredo Agustín Carrera Quimí
C.I. 0915229470
TUTOR



DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Ítalo Valentín Soriano De La Cruz

DECLARO QUE:

El trabajo de titulación, modalidad Artículo Científico, “HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES CON TDAH”, previa a la obtención del Grado Académico de Magíster en Psicopedagogía, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas y cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del trabajo de titulación

Santa Elena, a los 30 días del mes de noviembre de año 2023

Ítalo Valentín Soriano De La Cruz
C.I. 0928025444
AUTOR



AUTORIZACIÓN

Yo, ITALO VALENTÍN SORIANO DE LA CRUZ

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 “HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES CON TDAH” 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 30 días del mes de noviembre de año 2023

Italo Valentín Soriano De La Cruz
C.I. 0928025444
AUTOR



TEMA

“HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES CON TDAH”

Autor: Italo Valentín Soriano De La Cruz

Tutor: Alfredo Agustín Carrera Quimí

RESUMEN

Las matemáticas ayudan a los individuos en la resolución de problemas que se presentan en su contexto cotidiano, por ello esta asignatura tiene una importancia vital en el ámbito académico, y debe ser impartida por los docentes de forma interactiva e interesante con el apoyo de herramientas adecuadas que faciliten el proceso de aprendizaje y mejoren el rendimiento académico que tienen los estudiantes. La presente investigación tiene como tema las “Herramientas de gamificación en el rendimiento académico en matemáticas de estudiantes con TDAH”; y se desarrollará en una Escuela del cantón Salinas, específicamente de la parroquia José Luis Tamayo; se estableció como objetivo general analizar la contribución de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico en matemáticas de estudiantes con TDAH. Por ello esta investigación está fundamentada con un enfoque cualitativo, lo que permitió la aplicación de instrumentos de investigación como son la ficha de cotejo, entrevistas dirigidas a la población. Los tipos de fuentes que se usaron son artículos científicos de revistas indexadas, libros, capítulos de libros y tesis, que son bases para el desarrollo de la introducción, cuerpo del trabajo y reflexiones finales. Las conclusiones finales se establecen a través del análisis de los resultados de los instrumentos. Donde se detectó que el uso de las herramientas de gamificación contribuye de forma esencial en el rendimiento académico de los estudiantes con TDAH.

Palabras claves: Herramientas de gamificación, Rendimiento académico, matemáticas,

TDAH



TEMA

“HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES CON TDAH”

Autor: Italo Valentín Soriano De La Cruz

Tutor: Alfredo Agustín Carrera Quimí

ABSTRACT

Math helps individuals solve problems that arise in their daily context, so this subject is vital in the academic field, and it should be shared by teachers in an interactive and interesting way with the support of appropriate tools that facilitate the learning process and improve students' academic performance. For this reason, the present research about "Gamification tools in the academic performance in math of students with ADHD"; and it will be developed in a School on Cantón Salinas, parroquia José Luis Tamayo; was established as a general objective to analyze the contribution of gamification tools in the academic performance in math of students with ADHD. Therefore, this research is based on a qualitative approach, which allowed the application of research tools such as interviews aimed at the population. The types of sources used are scientific articles from indexed journals, books, book chapters and theses, which are bases for the development of the introduction, body of work and final reflections. The final conclusions are established through the analysis of the results of the instruments. Where it was detected that the use of gamification tools contributes in an essential way to the academic performance of students with ADHD.

Keywords: Gamification Tools, Academic Performance, Math, ADHD



UPSE

TEMA

“HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES CON TDAH”

CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN



Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

Constancia de Aprobación

Por medio de la presente se da constancia que el artículo de investigación titulado **Herramientas de gamificación en el rendimiento académico de Matemática en estudiantes con TDAH** de los autores *Italo Valentin Soriano De La Cruz* y *Alfredo Agustín Carrera Quimi*, ha sido aprobado para su publicación la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, con ISSN en línea: 2789-3855.

El artículo ha sido evaluado y aprobado mediante el sistema de evaluación por pares de doble ciego (*double-blind peer review*), y la revisión anti plagio vía software de índice de similitud, cumpliendo con los estándares de aprobación establecidos por el Comité Editorial.

Se expide la presente constancia a los 25 días del mes de noviembre del año 2023.

Podrá verificarse la publicación del artículo accediendo a <https://latam.redilat.org/>

Dr. Anton Peter Baron
Editor en Jefe
LATAM- Revista Latinoamericana
de Ciencias Sociales y Humanidades



Nombre de la revista

Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades
LATAM <https://latam.redilat.org/index.php/lt>