



**Universidad Estatal Península de  
Santa Elena**

**Maestría de Psicopedagogía**



**COMPONENTE PRÁCTICO DEL EXAMEN DE CARÁCTER  
COMPLEXIVO**

**LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL  
TDAH EN NIÑOS DE 9 AÑOS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

Previo a la obtención del Título de:

**MAGÍSTER EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Autora:** Ginger Zulema Muñoz Gonzabay

**La Libertad, 2024**



**Universidad Estatal Península de**

**Santa Elena**

**Maestría de Psicopedagogía**



**Instituto de  
Postgrado**

# **LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL TDAH EN NIÑOS DE 9 AÑOS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

Previo a la obtención del Título de:

**MAGÍSTER EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Autora:** Ginger Zulema Muñoz Gonzabay

**Tutora:** Mgtr. Lorena Bodero

**La Libertad, 2024**

## **APROBACIÓN DE LA TUTORA**

En mi calidad de tutora del informe del componente práctico del examen complejo titulado “**LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL TDAH EN NIÑOS DE 9 AÑOS**” elaborado por **GINGER ZULEMA MUÑOZ GONZABAY**, egresado de la **MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGIA**, 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, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente

---

**MGTR. LORENA BODERO**  
**TUTORA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

YO, GINGER ZULEMA MUÑOZ GONZABAY

DECLARO QUE:

El trabajo del proyecto de Investigación en modalidad examen complejo “**LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL TDAH EN NIÑOS DE 9 AÑOS**”, 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.

La Libertad, 21 de enero del 2024

Atentamente

---

LCDA. GINGER ZULEMA MUÑOZ GONZABAY

**AUTORA**

## **CARTA DE ORIGINALIDAD**

**MGTR. LENIN IÑIGUEZ APOLO.**

**COORDINADOR DEL PROGRAMA DE MAESTRÍA EN  
PSICOPEDAGOGÍA**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

**Presente. -**

Cumpliendo con los requisitos exigidos por normativa del Instituto de Posgrado de la UPSE, envío a Ud. el componente práctico del examen complejo titulado **“LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL TDAH EN NIÑOS DE 9 AÑOS”** para que se considere su sustentación, señalando lo siguiente:

1. La experiencia práctica es original.
2. La tutora certifica el cumplimiento de los procedimientos requeridos en este ejercicio práctico, respetando los principios éticos.

---

LCDA. GINGER ZULEMA  
MUÑOZ GONZABAY

**AUTORA**

---

MGTR. LORENA BODERO

**TUTORA**

## **TRIBUNAL DESIGNADO**

---

**MGTR. ALEX LÓPEZ  
DOCENTE ESPECIALISTA  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL 1**

---

**MGTR. LORENA BODERO  
PROFESORA TUTORA  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

**MGTR. JUAN PABLO CORRAL  
DOCENTE ESPECIALISTA  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL 2**

---

**MSC. LENIN ÑIGUEZ APOLO  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**ABG. MARÍA RIVERA GONZÁLEZ, MSC  
SECRETARIA GENERAL**

## **Dedicatoria**

Este trabajo es dedicado en primera instancia a Dios, nuestro creador quien consideramos pilar fundamental para nuestras vidas, él ser maravilloso que nos hizo a su semejanza, brindándonos esa sabiduría y fortaleza para culminar un éxito más.

A mi hijo quien día a día me brinda una sonrisa y que con tan solo una mirada me brinda su amor y me motiva a ser mejor mamá.

A mí, que muchas veces quise rendirme, pero nada me detuvo y ahora ya culmino un nivel más en la educación para ejercer lo que de niña fue un sueño “ser docente”.

*Lcda. Ginger Zulema Muñoz Gonzabay*

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios todopoderoso, creador de todo lo posible e imposible, quien guía mi vida y hace que sea una persona de bien.

A mis padres quienes me apoyan y confían en mí, desde el inicio de esta etapa universitaria, motivándome diariamente, sembrando valores para tomar buenas decisiones en la educación.

A mi esposo que me acompaña día y noche en cada trabajo, quien me daba mejores ideas para realizar en mí, acciones de éxitos y que por sobre todas las cosas me ama con mis defectos y virtudes. Me siento tan orgullosa que el también culmine esta etapa.

*Lcda. Ginger Zulema Muñoz Gonzabay*

## ÍNDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>Problema</b> .....	4
<b>Objetivo General</b> .....	4
<b>Objetivos Específicos</b> .....	4
<b>REVISIÓN DE LA LITERATURA</b> .....	5
Referentes teóricos de TDAH.....	5
Concepto de TDAH.....	5
Causas del TDAH.....	6
Diagnóstico del TDAH.....	6
Intervención psicopedagógica en el niño con TDAH .....	7
Referentes teóricos de gamificación .....	9
Concepto de gamificación .....	9
Tipos de gamificación .....	10
Actividades de gamificación para niños con TDAH.....	10
Importancia de la gamificación .....	11
<b>METODOLOGÍA</b> .....	13
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	16
Resultado de la ficha de observación aplicada al docente .....	16
<b>CONCLUSIONES</b> .....	19
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	20
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	21
<b>ANEXOS</b> .....	24

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Certificado Antiplagio.....	25
Anexo 2 Ficha de Observación al docente .....	26



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL TDAH EN NIÑOS DE 9  
AÑOS**

**Modalidad componente práctico del examen de Carácter Complexivo**

**Autora:** Lcda. Ginger Zulema Muñoz Gonzabay

**Correo:** ginger.munozgonzabay@upse.edu.ec

**Tutora:** Mgtr. Lorena Bodero

**Correo:** lorenabodero@upse.edu.ec

**RESUMEN**

La presente investigación se inscribe dentro del tema la incidencia de la gamificación en el TDAH en niños de 9 años. El objetivo del estudio consistió en fundamentar la incidencia de la gamificación en el TDAH mediante el análisis absoluto de referentes teóricos. Se utilizó la metodología con un enfoque cualitativo, alcance descriptivo, mediante la aplicación de la ficha de observación directa para visualizar los comportamientos y actitudes del docente al aplicar la gamificación en los estudiantes. El diseño fue aplicado en la población de 6 docentes de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesus” ubicada en la provincia de Santa Elena, parroquia Colonche. El informe revela hallazgos significativos sobre la efectividad de la gamificación como enfoque para mejorar la atención y la gestión del comportamiento en niños de 9 años con TDAH, destacando la importancia de considerar esta estrategia en entornos educativos y terapéuticos. Los docentes y psicopedagogos pueden diseñar actividades gamificadas que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo así que los niños con TDAH encuentren métodos de enseñanza más efectivos y atractivos.

**Palabras claves:** gamificación, TDAH, aprendizaje, incidencia.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

**LA INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL TDAH EN NIÑOS DE 9  
AÑOS**

**Modalidad componente práctico del examen de Carácter Complexivo**

**Autora:** Lcda. Ginger Zulema Muñoz Gonzabay

**Correo:** ginger.munozgonzabay@upse.edu.ec

**Tutora:** Mgtr. Lorena Bodero

**Correo:** lorenabodero@upse.edu.ec

**ABSTRACT**

The present research is part of the topic of the incidence of gamification in ADHD in 9 year old children. The objective of the study was to support the incidence of gamification in ADHD through the absolute analysis of theoretical references. The methodology was used with a qualitative approach, descriptive scope, through the application of the direct observation form to visualize the behaviors and attitudes of the teacher when applying gamification in students. The design was applied in the population of 6 teachers of the School of Basic Education "Narcisa de Jesus" located in the province of Santa Elena, Colonche parish. The report reveals significant findings on the effectiveness of gamification as an approach to improve attention and behavior management in 9 year old children with ADHD, highlighting the importance of considering this strategy in educational and therapeutic environments. Teachers and educational psychologists can design gamified activities that adapt to different learning styles, allowing children with ADHD to find more effective and engaging teaching methods.

**Keywords:** gamification, ADHD, learning, incidence.

## INTRODUCCIÓN

La psicopedagogía cumple un rol primordial en el aprendizaje de todos los estudiantes con o sin dificultades. Está diseñada para comprender y brindar tácticas que motiven a los niños a desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

En el presente informe de investigación se opta por realizar la revisión sistemática de la literatura, Guirao (2015) la define como la metodología explícita y precisa, misma que sigue un protocolo bien definido y estandarizado, lo que garantiza la calidad, coherencia y transparencia del proceso de revisión. Misma que, se incorpora en un proceso de toma de decisiones que determina qué artículos cumplen los criterios para ser incluidos en el estudio.

Para redactar el estado del arte, se consideraron las posturas más distinguidas que den soporte científico en el campo educativo, poniendo como eje principal la relevancia de la psicopedagogía. Messi et al. (2016) mencionan que en las escuelas es necesario crear condiciones para un mejor aprendizaje individual y grupal en las instituciones educativas y de salud, o en las situaciones de aprendizaje en general. Al aplicar la evaluación psicopedagógica desde el inicio de un periodo escolar se logran identificar las áreas en las que los alumnos requieren soporte adicional y diseñar estrategias específicas.

Por consiguiente, si se mencionan que existen dificultades para aprender es necesario conocer cuáles son y por qué han perjudicado el rendimiento de los estudiantes, mismas que pueden ser reconocidas por psicopedagogos y a su vez encontrar las pautas para mejorarlas. El trastorno por Déficit de atención e hiperactividad (TDAH) afecta la autorregulación y concentración en los niños hasta la adultez si no es diagnosticada a tiempo debido a las consecuencias como estrés, depresión y fracaso escolar; afecta el 11 por ciento de niños de básica media (Pelaz, 2023).

La implementación de las Unidades de Apoyo a la Inclusión (UDAI) por parte del Ministerio de Educación (MINEDUC) es una medida fundamentada en la necesidad de garantizar una educación inclusiva y equitativa para todos los niños y niñas, incluyendo aquellos que presentan Necesidades Educativas Especiales (NEE), ya sea asociada o no a una discapacidad. Este enfoque se centra especialmente en brindar apoyo a los niños con TDAH.

En primer lugar, es esencial reconocer que cada niño tiene el derecho fundamental a recibir una educación de calidad, independientemente de sus características o necesidades particulares. La presencia de niños con NEE, como el TDAH, requiere un enfoque específico para asegurar que puedan participar plenamente en el proceso educativo. Las UDAI se posicionan como un equipo operativo de apoyo técnico y metodológico, desempeñando un papel crucial en la implementación de estrategias adaptativas y en la creación de un entorno propicio para el aprendizaje de estos niños.

De tal manera, que el presente trabajo sustenta principios teóricos y psicopedagógicos que permitan a todos los entes educativos a participar en un proceso de aprendizaje basado en actividades y estrategias psicopedagógicas que propicien innovaciones educativas como la gamificación que es una forma de incluir el juego al medio educativo que favorezcan el desarrollo de habilidades, que accedan estos alumnos a comprender e interactuar, es decir, convertir el conocimiento en experiencias que puedan aplicarse en su contexto. Por ende, la gamificación siendo una de las metodologías activas más utilizadas en la actualidad por el uso oportuno que ofrece dentro de la innovación en los salones de clases, es una estrategia pedagógica que capta la atención e interés del niño, fomenta en los estudiantes la autorregulación, condiciones positivas y eficiencia en el proceso de aprendizaje

Las metodologías activas son estrategias esenciales que permiten construir conocimientos y están centradas en el interés de los estudiantes al desarrollar habilidades participativas y creativas, (Asunción, 2019). De esta manera se omite la enseñanza tradicional y se logra una educación de calidad, la gamificación es considerada una metodología activa que brinda actividades dinámicas e innovadoras para niños con necesidades educativas especiales asociadas y no asociadas a una discapacidad.

El presente trabajo de investigación propone como objetivo general analizar la gamificación y su incidencia en el TDAH; la atención es una habilidad fundamental para el éxito educativo y el desarrollo cognitivo de los niños. Sin embargo, muchos niños experimentan dificultades para mantener la atención en el aula, lo que afecta su capacidad para procesar la información y participar activamente para alcanzar el aprendizaje significativo. Es así como la gamificación se presenta como posible solución a las diferentes problemáticas que el docente evidencia en el salón de clase tales como la falta de atención e hiperactividad de parte de los estudiantes. Al respecto, en el cantón Santa Elena debido a la

presencia de estas problemáticas se han propuesto diferentes alternativas como proyectos integradores y otros medios para minimizar el altercado. Dentro de los establecimientos educativos muchas veces se deja de lado esta situación evitando así retrasos con los contenidos que por tiempo son revisados a la brevedad.

El aporte teórico contribuye información favorable sobre las categorías gamificación y TDAH, de las cuales surgen las actividades que el docente debe aplicar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Por consiguiente, se implementa el test de Conners y se diseña una estrategia psicopedagógica basada en la gamificación para niños con TDAH. En el aspecto metodológico brinda varias técnicas e instrumentos de recolección de información sobre los objetos de estudio, empezando en el nivel macro que es el paradigma interpretativo y el respectivo enfoque cualitativo con diseño descriptivo.

La viabilidad y factibilidad del proyecto se sustentan en varios aspectos claves. En primer lugar, la capacidad de manejo de la información por parte de los docentes es un factor determinante. La UDAI requiere que los educadores estén bien informados y capacitados para abordar las necesidades educativas especiales, en particular el TDAH. Además, la presencia de un interés activo por parte de los actores en las escuelas es un indicador crucial de la factibilidad del proyecto. Si hay una voluntad genuina de abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes con TDAH y otras necesidades educativas especiales, se establece un ambiente propicio para la implementación exitosa de las UDAI. El hecho de que el proyecto impacte directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como en el proyecto de vida de los niños y sus familias, subraya su importancia y relevancia. Al abordar las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH, se está contribuyendo no solo al desarrollo académico, sino también al desarrollo integral de habilidades y destrezas que son fundamentales para su futuro.

## **Problema**

¿Cómo implementa el docente la gamificación para tratar casos de Trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH en niños de 9 años?

## **Objetivo General:**

Analizar la implementación de la gamificación por parte del docente para tratar casos de Trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH en niños de 9 años.

## **Objetivos Específicos:**

- Describir actividades pedagógicas según la necesidad de cada estudiante con Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)
- Describir la importancia de la gamificación como estrategia efectiva para trabajar con niños que tienen trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)
- Determinar la importancia de la intervención psicopedagógica en estudiantes con Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)

## **REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **Referentes teóricos de TDAH**

En la actualidad, el abordaje psicopedagógico de niños que viven con TDAH ha experimentado un importante desarrollo, evidenciado en las diversas actividades y juegos que han surgido en distintos formatos y alrededores. Las actividades mencionadas previamente son un claro ejemplo del material utilizado para mejorar el aprendizaje de los niños. Por un lado, se nota que la motivación y la incorporación de aspectos divertidos son los principales atractivos que incentivan a los niños a participar en sus ejercicios.

En 1992, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció oficialmente el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) como una entidad clínica. Se incluyó en la Clasificación Internacional de Enfermedades y se catalogó dentro del grupo de trastornos del comportamiento y las emociones con inicio durante la infancia y adolescencia. Específicamente, se clasificó en el subgrupo de Trastornos Hiperkinéticos, que engloba trastornos que suelen manifestarse principalmente en edades tempranas. Estos trastornos se caracterizan por presentar un comportamiento pobremente regulado, falta de atención y dificultades para mantener la persistencia en la realización de tareas y actividades.

### **Concepto de TDAH**

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad es una dificultad de aprendizaje evidenciado por el bajo nivel de concentración y motivación que muestran los niños dentro del salón de clases. Según Espinales et al. (2022), “es una perturbación del neurodesarrollo, que tiene influencia por diversos factores como la genética, neuropsicológicos y ambientales” (p.110). Por ende, repercuten en el contexto familiar, social y educativo en que se desenvuelve el estudiante.

Las dificultades que puede presentar un niño con TDAH pueden permanecer a pesar del avance de la edad cuando no hay una intervención psicopedagógica. Abril (2020) menciona que es un trastorno de conducta complejo y diverso. Desde el ámbito permanente las causas que presenta dicho trastorno se deben especialmente a componentes ambientales o hereditarios, interrumpiendo el desarrollo en la regulación. Esto direcciona a que en diversas situaciones el comportamiento del estudiante sea inadecuado o tardío.

## **Causas del TDAH**

Existen factores que han sido analizados desde la aparición de este trastorno de aprendizaje. Las causas del TDAH pueden ser varias debido a que dependen de los resultados de los estudios que se le hayan realizado a un niño, sin embargo, Rusca y Cortez (2020) las clasifican en factores genéticos y ambientales:

**Genética:** en lo que respecta a la herencia, se ha observado que la probabilidad de compartir el trastorno por genes va desde un 70% a 90%. Cuando un padre padece TDAH, el riesgo para el hijo se incrementa entre 2 y 8 veces, mientras que, para un hermano, este riesgo aumenta entre 3 y 5 veces. En el caso de gemelos homocigotos, cuyo ADN es idéntico, el riesgo eleva entre 12 y 16 veces.

**Ambiental:** los factores ambientales desempeñan un papel crucial para que se dé la carga genética en el desarrollo del TDAH. Diversos elementos predisponen a la aparición del trastorno, tales como la exposición intrauterina al tabaco y alcohol, el bajo peso al nacer, complicaciones perinatales, edad materna avanzada en el parto, antecedentes psiquiátricos en los padres, institucionalización, falta de estimulación durante un período prolongado, y pertenencias a una clase social baja. En la etapa postnatal, factores como una dieta inadecuada. Además, algunos estudios sugieren que los conservantes y colorantes artificiales en los alimentos podrían tener implicaciones como factores de riesgo.

## **Diagnóstico del TDAH**

El TDAH es complejo y sus síntomas pueden mostrarse de manera diferente en cada persona. Los síntomas son la hiperactividad, el déficit de atención e impulsividad; la dificultad para mantener la concentración, la tendencia a moverse constantemente, la falta de organización y la impulsividad pueden afectar significativamente la vida diaria de quienes lo experimentan. Para Pelaz (2023) el apoyo de todos los entes educativos y un tratamiento adecuado en el que incluya terapia cognitiva-conductual pueden constituirse como estrategias para mejorar estos síntomas y tener una vida más productiva. Además, el diagnóstico del TDAH se realiza a través de la evaluación de un profesional de la salud capacitado, ya que otros factores pueden presentar síntomas similares.

## **Déficit de atención**

Los niños que presentan déficit de atención no prestan suficiente concentración en las tareas escolares u otras actividades. Les cuesta escuchar atentamente cuando se le habla directamente. Les resulta complicado seguir instrucciones, finalizar tareas escolares o domésticas, o empezarlas, ya que se distrae fácilmente y pierden la concentración. Organizar trabajos y actividades, mantener el orden en sus cosas, gestionar el tiempo y cumplir plazos también suponen un desafío. Evitan las tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido, como las escolares. Suelen extraviar objetos necesarios para realizar actividades, como materiales escolares, libros. La distracción con estímulos no relacionados es común, y a veces olvidan realizar actividades cotidianas.

## **Hiperactividad e Impulsividad**

Los niños que presentan hiperactividad e impulsividad tienden a agitarse y hacer movimientos rápidos cuando están sentados. Se levantan con frecuencia en situaciones donde se espera estén quietos. Tienden a correr, dar vueltas o treparse a cosas en momentos inapropiados. No pueden participar en juegos de manera tranquila. Tienden a hablar excesivamente y a responder a preguntas antes de que se completen o incluso terminen las oraciones de los demás. Experimentan dificultad para esperar su turno y a veces interrumpen o se entrometen en conversaciones, juegos o actividades ajenas.

## **Intervención psicopedagógica en el niño con TDAH**

La atención psicopedagógica se enfoca en el niño y su desempeño ejecutivo, destacando la importancia del entrenamiento en funciones ejecutivas como componente crucial de la intervención. El objetivo es mejorar de manera gradual la funcionalidad de sus procesos aún en desarrollo. Para Valda et al. (2018) se busca empoderar al niño con TDAH para que pueda asumir de manera efectiva su nuevo rol en diversos entornos.

## **Intervención en la escuela**

En las instituciones educativas, un equipo de profesionales, incluyendo al profesor-tutor, al docente de educación especial y al psicopedagogo, colabora de manera coordinada para ofrecer una respuesta educativa integral al niño. Este equipo aborda los desafíos relacionados con el aprendizaje, la conducta y las interacciones sociales que puedan surgir en el caso de un estudiante con TDAH, al mismo tiempo que establece una comunicación

coordinada con los padres. Los enfoques terapéuticos implementados en la escuela incluyen estrategias de modificación de conducta, intervenciones cognitivo-conductuales y tratamientos psicopedagógicos.

### **Intervención en la familia**

En el proceso de intervención, la familia adquiere un papel fundamental para identificar el problema, tomar las medidas iniciales para iniciar la intervención y dar seguimiento a las prescripciones terapéuticas. Dado que el TDAH puede afectar al sistema familiar, la intervención se enfoca en brindar respaldo a la familia que enfrenta el desafío de criar a un niño con este trastorno. Este proceso debe abordarse en diversos niveles, incluyendo el apoyo psicoemocional a los padres para que puedan gestionar el estrés. Se imparte entrenamiento en habilidades parentales, donde se enseñan técnicas conductuales para abordar el comportamiento del hijo. Además, se promueve la coordinación entre la familia y la escuela para seguir cerca del rendimiento académico del niño y buscar soluciones.

### **Adaptaciones en el contexto escolar**

La intervención realizada en la escuela debe incluir adaptaciones pertinentes, como las siguientes:

- Implementar técnicas de modificación de conducta, como reforzamiento positivo, modelado y técnica del tiempo
- Enseñar al niño o adolescente estrategias de entrenamiento en autocontrol, resolución de problemas, habilidades sociales y técnicas de relajación.
- Colaborar con el niño adolescente o en la definición conjunta de objetivos a corto y largo plazo, a incluir tanto los contenidos curriculares como su comportamiento en la escuela.
- Ajustar el entorno y controlar los distractores en el aula.
- Modificar las formas de evaluación, adaptando la administración y evaluación de pruebas y solicitudes.
- Fomentar la motivación del alumno proporcionándole retroalimentación frecuente sobre sus mejoras en el comportamiento y esfuerzo.

## **Referentes teóricos de gamificación**

### **Metodologías activas**

En la actualidad, la tecnología ha evolucionado y se ha convertido en el soporte para aquellos docentes que desean innovar las técnicas de enseñanza hacia sus alumnos; la gamificación es considerada una metodología activa que brinda beneficios en todos los niveles de la educación. Para Espinales et al. (2022) es un proceso por el cual se ajustan varias técnicas de juego y el pensamiento, logrando que los estudiantes muestren atención y los objetivos educativos puedan cumplirse. De esta manera, se obtiene soluciones a las diferentes problemáticas que se evidencian al momento de aprender. Las metodologías activas se pueden adaptar a diferentes estilos de aprendizaje y a la diversidad de habilidades de los estudiantes, permiten una personalización del proceso educativo, atendiendo a las necesidades individuales y fomentando un ambiente inclusivo.

### **Concepto de gamificación**

Las metodologías activas sirven como instrumento para que el docente logre que sus estudiantes interactúen y participen, así, cumplir los objetivos de la educación y obtener un aprendizaje significativo, según Sierra y Juste (2018) la gamificación hace énfasis a llevar distintas técnicas y mecánicas para elaborar actividades o aplicaciones que se presentan acorde con la estética y características de un juego pero que se enmarcan dentro de un objetivo de aprendizaje, misma que cumple premisas como: la actividad puede ser aprendida, la actuación del participante puede ser medida o evaluada, se pueden entregar feedback al usuario.

La aplicación de la gamificación en la educación ha generado un valioso aporte que ha mejorado significativamente el proceso de enseñanza, convirtiéndose en una herramienta pedagógica que incentiva y estimula al estudiante en su avance de aprendizaje. Los profesores de diversas instituciones educativas la han empleado como una forma de enseñanza en distintas áreas de estudio, mejorando así el rendimiento académico de sus alumnos. Así mismo, se ha considerado su aplicación en el ámbito educativo como una herramienta para fomentar la participación activa de los estudiantes y promover conductas de aprendizaje positivo. Además, se ha destacado la importancia de comprender en qué situaciones los elementos lúdicos pueden estimular el comportamiento de aprendizaje (Castillo et al.,2022).

## **Tipos de gamificación**

Existen dos tipos de gamificación que efectúan el proceso de enseñanza en el contexto educativo. A pesar de su diferencia, ambas buscan motivar la participación activa de los estudiantes. Gaspar (2021) menciona la importancia de cada gamificación:

**Gamificación superficial:** se emplea de manera limitada en tiempo y alcance, enfocándose en momentos específicos de la actividad docente, como una actividad puntual dentro de una clase. Esta modalidad se utiliza para objetivos específicos y en momentos concretos, al momento de implementarla se introduce de forma individual y puede no estar activa en todas las fases del curso, su propósito principal es generar interés y motivación en momentos específicos, a través de mecánicas de juego y elementos lúdicos.

**Gamificación Estructural:** implica una integración más constante de elementos de juego a lo largo de todo el proceso educativo. Sus características incluyen una amplia integración en todas las etapas y aspectos del curso o asignatura, desde la planificación hasta el final de la evaluación, busca que los elementos de juego formen parte exhaustiva de la experiencia educativa. Finalmente, va más allá de la motivación breve, puesto que pretende modificar la dinámica general del aprendizaje, fomentando la participación activa y el compromiso a largo plazo.

## **Actividades de gamificación para niños con TDAH**

Las actividades pedagógicas deben ser desarrolladas por el docente, teniendo en cuenta la necesidad de cada estudiante sobre todo en niños con TDAH. Para tomarla en cuenta dentro de la planificación; el objetivo es brindar seguridad en todos sus ámbitos de educación para el rendimiento académico. Labarta (2017) menciona ciertas actividades:

- ✓ **Laberintos:** los juegos pueden variar en complejidad según la dificultad requerida. La estructura del juego es fácil de comprender, lo que permite al niño saber desde el principio qué debe hacer. Es importante señalar el camino correcto y no desalentar al niño si comete errores.
- ✓ **Puzzles:** los rompecabezas representan una forma muy completa de ejercitar la mente. Al participar en ellos, se fomenta la paciencia y se estimula la capacidad de visualizar la imagen mediante la percepción espacial. Esto se logra a través de una cuidadosa observación de los detalles y la creación de un plan ordenado para construir el rompecabezas.

- ✓ Sopa de letras: la actividad implica identificar y señalar ciertas palabras que están "ocultas" entre letras desordenadas. Estas palabras pueden estar relacionadas con un tema específico y se pueden encontrar en direcciones verticales, horizontales o diagonales. Resolver la Sopa de letras es una forma de ejercitar la paciencia y estimular la capacidad de visualizar mentalmente la imagen representada por las palabras encontradas.
- ✓ ¡Qué empiece el partido!: Se trata de un juego donde se deben reorganizar los balones de fútbol y baloncesto, los cuales se encuentran en constante movimiento. La actividad implica desarrollar habilidades como la planificación, la atención selectiva, la velocidad de procesamiento y la atención sostenida.

### **Importancia de la gamificación**

La gamificación en psicopedagogía puede ser una estrategia efectiva para trabajar con niños que tienen trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). La gamificación implica el uso de elementos y dinámicas propios de los juegos en entornos no lúdicos, como la educación. Manobanda (2022) menciona algunas maneras en que la gamificación puede incidir positivamente en niños con TDAH en el contexto de la psicopedagogía:

**Incremento de la motivación:** los juegos suelen ser intrínsecamente motivadores, y la gamificación puede aplicarse este principio a la enseñanza. Para niños con TDAH, que a menudo enfrentan dificultades para mantener la atención en tareas tradicionales, la gamificación puede aumentar su interés y motivación al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido.

**Mejora de la concentración:** los juegos suelen requerir un nivel más alto de concentración y atención, lo que puede ayudar a desarrollar estas habilidades en niños con TDAH. La gamificación puede estructurar el aprendizaje de manera que involucre a los niños de manera activa, promoviendo la atención sostenida.

**Adaptabilidad y personalización:** los elementos de gamificación a menudo permiten la adaptación y personalización de la experiencia de aprendizaje. Esto es crucial para niños con TDAH, ya que sus necesidades pueden variar significativamente. La gamificación puede proporcionar un enfoque más flexible y adaptativo a la enseñanza.

Refuerzo positivo: los juegos suelen incluir sistemas de recompensas y retroalimentación inmediata. Esto puede ser particularmente beneficioso para niños con TDAH, ya que les proporciona un refuerzo positivo instantáneo, incentivando el comportamiento deseado y el logro académico.

Desarrollo de habilidades sociales: algunas formas de gamificación fomentan la colaboración y la competencia amistosa entre los estudiantes. Para los niños con TDAH, esto puede ayudar a mejorar las habilidades sociales y promover un sentido de logro cuando trabajan en equipo.

Estructuración del tiempo: los juegos suelen tener una estructura clara en términos de reglas y objetivos. Esto puede ayudar a los niños con TDAH a comprender y gestionar el tiempo de manera más efectiva, proporcionando un marco estructurado para sus actividades.

Reducción del estrés: la gamificación puede reducir la ansiedad asociada con el aprendizaje tradicional. Al enfocarse en el aspecto lúdico, se puede disminuir la presión asociada con el rendimiento académico, lo que puede ser beneficioso para niños con TDAH que pueden experimentar altos niveles de estrés.

## METODOLOGÍA

La investigación que se presenta tiene como base fundamental el estudio del arte, el cual se enfoca en comprender el estado actual del conocimiento sobre un objeto de estudio específico en un momento determinado. En este contexto, se lleva a cabo una revisión sistemática y ordenada de la información disponible, este análisis se realiza desde diversas perspectivas con el objetivo de identificar duplicaciones que puedan existir en el cuerpo de conocimiento relacionado con el tema de investigación. En esencia, la investigación se sustenta en la exploración y evaluación crítica de las contribuciones existentes en la literatura científica o en otras fuentes pertinentes, con el propósito de establecer una base sólida para el desarrollo del nuevo conocimiento o la profundización en el entendimiento del objeto de estudio.

### **Método para realizar el estado del arte.**

El paradigma es un modelo cuyo objetivo es dar soluciones a una problemática de investigación; el presente trabajo utilizó el paradigma interpretativo. Para Miranda y Ortiz (2020) promueve el análisis situacional del fenómeno. Una vez que se entienden sus particularidades, se posibilita el desarrollo de metodologías que procuran entender y significar las relaciones que se establecen en la singularidad de las realidades que confluyen en los distintos escenarios sociales. Encuentra su razón de ser en las dimensiones, en el sentido de que toma en cuenta las experiencias para el entendimiento del mundo y reconoce en la configuración de las subjetividades la incidencia de aspectos históricos, culturales y sociales.

Por lo tanto, se aplicó el enfoque cualitativo debido que permite comprender el resultado de las puntos a evaluar en la ficha de observación para obtener mejor información. Según Sánchez (2019) el enfoque cualitativo se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo. Se busco adquirir una comprensión de la revisión bibliográfica que se realiza de los distintos medios de información sobre la aplicación de la gamificación, misma que permite medir la incidencia de esta en estudiantes con TDAH dentro del contexto pedagógico

Por tal motivo, se realizó una investigación descriptiva, Esteban (como se citó en Suárez, 2022) expone que los estudios descriptivos sirven para manifestar con precisión las profundidades, características y rasgos de un fenómeno, evento o situación presente en el lugar de estudio. Para ello, en la investigación se tuvo la capacidad de análisis para que pueda precisar lo que se iba a medir en relación con las categorías y a quiénes se les iba a aplicar los instrumentos, dependiendo de eso se puede evidenciar si la investigación llega a tener cierto nivel de profundidad.

La investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” ubicada en la provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, parroquia Colonche, comunidad de Palmar. Este proceso se realizó en el periodo lectivo 2023- 2024, tercer trimestre, en el que se eligió al docente de quinto grado debido que sus estudiantes comprendían la edad de 9 años. Para obtener fuentes bibliográficas sobre las categorías gamificación y TDAH fue esencial realizar la revisión bibliográfica de la literatura. Según Guirao (2015) es la operación documental de recuperar un conjunto de documentos o referencias bibliográficas que se publican en el mundo sobre un tema, un autor, una publicación o un trabajo específico. Es una actividad de carácter retrospectivo que nos aporta información acotada a un periodo determinado de tiempo. La revisión de la literatura estuvo centrada en la selección de artículos científicos ubicados especialmente en revistas Scielo, Dialnet, Google Academic, entre otras. Las fechas de cada documento fueron entre los años 2015-2023, considerando fuentes de años anteriores que pudieron representar un aporte teórico característico al estudio.

La población de investigación consiste en un grupo específico de casos delimitados y alcanzables, que se identifican como base para seleccionar una muestra que cumpla con los criterios previamente establecidos (Arias et al., 2016). Se escogió como población a 6 docentes de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” del cantón Santa Elena.

Una muestra puede ser descrita como un conjunto de casos seleccionados de la población, de los cuales se recopilan datos. El empleo de muestras puede ahorrar tiempo si se realiza una selección adecuada, lo cual contribuye a mejorar la precisión de los datos obtenidos (Arispe et al., 2020). Como muestra se eligió 1 docente de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” del cantón Santa Elena.

Dentro de la ejecución de la investigación se usó como técnica la observación participante. Para Campos y Lule (2012) el investigador se involucra dentro de los procesos de quienes observan, y éste es plenamente aceptado, por lo tanto, se estima que lo observado no se ve afectado por la acción del observador. Se observó la incidencia de la gamificación en el TDAH en niños de 9 años.

La elección de la ficha de observación como instrumento de investigación en este estudio demuestra una aproximación cuidadosa y detallada para evaluar el proceso de enseñanza y los resultados de la intervención psicopedagógica. A continuación, se argumenta sobre la idoneidad de este instrumento y los pasos subsiguientes llevados a cabo para procesar los resultados obtenidos:

La ficha de observación permite recopilar información cualitativa sobre el comportamiento de los estudiantes durante el proceso de enseñanza. Este enfoque cualitativo es esencial para comprender el nivel de participación, interacción y atención en las actividades propuestas. El análisis de los datos obtenidos es esencial para comprender la eficacia de la intervención psicopedagógica. La interpretación de los resultados brinda un más profundo entendimiento de cómo las actividades y estrategias propuestas afectan el desempeño y la participación del docente. La finalidad de este proceso es evaluar la incidencia de la gamificación en el TDAH y adaptar enfoques según las necesidades específicas identificadas durante la observación.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Resultado de la ficha de observación aplicada al docente

De acuerdo con el sustento bibliográfico utilizado, al trabajo de la ficha observación aplicado al docente, se logra la resolución de los objetivos propuestos con el tema de investigación la incidencia de la gamificación en el TDAH en niños de 9 años de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” de la provincia de Santa Elena, parroquia Colonche, comunidad de Palmar.

**PREGUNTA 1** ¿Adapta el formato y la presentación de las actividades gamificadas para acomodar diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes con TDAH?

**Discusión e Interpretación:** en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que CASI SIEMPRE adapta el formato y la presentación de las actividades gamificadas para acomodar diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes con TDAH. Según Labarta (2017) existen varias actividades de gamificación como laberintos y sopa de letras que pueden adaptarse a la necesidad o estilos de aprendizaje del niño, no obstante, el profesor implica que puede haber situaciones en las que no se realicen ajustes, pero en general, el profesor modifica la manera en que estructura las actividades gamificadas para compensar las necesidades específicas de diversos estilos de aprendizaje de manera que sean más accesibles y efectivas para un rango más amplio presentes en estudiantes con TDAH.

**PREGUNTA 2** ¿Integra elementos de competencia y colaboración en las actividades gamificadas para motivar a los estudiantes con TDAH?

**Discusión e Interpretación:** en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que A VECES integra elementos de competencia y colaboración en las actividades gamificadas para motivar a los estudiantes con TDAH. Según Valda et al. (2018) es fundamental tener intervención con todos los entes educativos y sociales ya sea implementando técnicas, colaborando con el cumplimiento de los objetivos a corto o largo plazo, fomentar la motivación a través de la retroalimentación. El docente incorpora ocasionalmente aspectos competitivos y colaborativos en las actividades gamificadas como táctica motivacional para los alumnos con TDAH.

**PREGUNTA 3** ¿Observa y ajusta dinámicamente las estrategias de gamificación según las respuestas y necesidades individuales de los estudiantes con TDAH?

**Discusión e Interpretación:** en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que CASI SIEMPRE observa y ajusta dinámicamente las estrategias de gamificación según las respuestas y necesidades individuales de los estudiantes con TDAH. Para Gaspar (2021) es necesario evidenciar qué tipo de gamificación es apta para aplicarla en el proceso de enseñanza según el estilo de aprendizaje del estudiante. En la mayoría de las situaciones el docente está atento a cómo los estudiantes con TDAH responden continuamente para abordar las necesidades específicas dentro del contexto educativo. Esta respuesta indica una alta sensibilidad y capacidad por parte del profesor para reconocer las variaciones individuales en el rendimiento y las necesidades de los estudiantes con TDAH.

**PREGUNTA 4** ¿Utiliza la gamificación como una herramienta para fomentar la autorregulación y la gestión del tiempo en estudiantes con TDAH?

**Discusión e Interpretación:** en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que SIEMPRE utiliza la gamificación como una herramienta para fomentar la autorregulación y la gestión del tiempo en estudiantes con TDAH. Manobanda (2022) resalta entre sus puntos más importante la estructuración del tiempo que es una manera más efectiva de proporcionar las actividades y obtener logros significativos. Esta respuesta indica un compromiso constante por parte del profesor en aprovechar la gamificación como una estrategia intencional para abordar las necesidades particulares de los estudiantes con TDAH en términos de autorregulación y gestión del tiempo. Es una práctica regular y sistemática en su enfoque pedagógico, indicando una atención consciente a las habilidades de autorregulación de los estudiantes con TDAH a través de la gamificación.

**PREGUNTA 5** ¿Proporciona retroalimentación constructiva y refuerzo positivo durante las actividades gamificadas para estudiantes con TDAH?

**Discusión e Interpretación:** en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que A VECES proporciona retroalimentación constructiva y refuerzo positivo durante las actividades gamificadas para estudiantes con TDAH. Valda et al. (2018) manifiestan que dentro de las adaptaciones en el contexto educativo es fundamental motivar

al alumno fomentando la retroalimentación y así obtener resultados efectivos tanto en el comportamiento como en el esfuerzo escolar. El maestro reconoce la importancia de la retroalimentación y el refuerzo positivo en las actividades, puede que no lo aplique de manera consistente, quizás dependiendo del rendimiento individual de los estudiantes. Aunque la respuesta indica que la práctica no es constante, el hecho de que se proporcione retroalimentación y refuerzo pedagógico en algunas ocasiones demuestra una consideración consciente por parte del profesor hacia el apoyo emocional y académico de los estudiantes con TDAH durante las actividades gamificadas.

## CONCLUSIONES

Se analizó la forma en cómo el docente implementa actividades gamificadas para tratar casos de niños con TDAH. La gamificación posee un potencial significativo para impactar positivamente en la experiencia de aprendizaje y en la gestión de los síntomas asociados al TDAH. La aplicación de elementos lúdicos y motivadores puede mejorar la atención, concentración y participación activa de los individuos con TDAH en entornos educativos.

Se describió las actividades pedagógicas según la necesidad de cada estudiante, debido que, los niños que poseen TDAH muestran alteraciones como falta de atención, impulsividad e hiperactividad. La gamificación se considera una herramienta eficaz para estimular la motivación intrínseca en personas con TDAH, posibilidad de establecer metas, recibir recompensas y experimentar un progreso gradual puede aumentar la implicación y el compromiso en tareas que, de otra manera, podrían resultar desafiantes.

Se describió la importancia de la gamificación como estrategia efectiva para trabajar en casos de niños con TDAH. La flexibilidad inherente a la gamificación permite adaptar las estrategias a las necesidades individuales de cada persona con TDAH. Al proporcionar un enfoque personalizado, se pueden abordar las variaciones en los síntomas y preferencias de aprendizaje, optimizando así los resultados.

Se determinó la importancia de la intervención psicopedagógica en niños con TDAH, puesto que, el rol que cumple el psicopedagogo es detectar aquellas Necesidades Educativas Especiales que los estudiantes presentan para proponer adaptaciones curriculares. A través de la gamificación, se pueden fomentar habilidades sociales como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas. Estos aspectos son fundamentales para el desarrollo integral de los individuos con TDAH, contribuyendo a su éxito no solo académico, sino también en la interacción social.

## RECOMENDACIONES

Promover la integración curricular de estrategias de gamificación en el diseño curricular, adaptándolas a los diferentes niveles educativos y materias. Esto permitirá abordar de manera más efectiva las necesidades de los estudiantes con TDAH y crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo.

Proporcionar formación a educadores sobre los principios de la gamificación y su aplicación específica para estudiantes con TDAH. Esto asegurará una implementación efectiva y ética de estas estrategias, maximizando los beneficios para los estudiantes.

Motivar a realizar investigaciones continuas que exploren a fondo la eficacia de la gamificación en contextos específicos del TDAH, así como la identificación de mejores prácticas y la creación de nuevas herramientas y recursos adaptados a las necesidades individuales.

Promover la colaboración entre profesionales de la educación, la psicología y la tecnología para desarrollar enfoques integrados y holísticos de gamificación que aborden no solo los aspectos académicos, sino también los emocionales sociales del TDAH.

Involucrar a los padres en el proceso de gamificación puede fortalecer el apoyo al estudiante fuera del entorno escolar. Esto podría incluir la implementación de estrategias similares en el hogar y el fomento de la continuidad entre el aprendizaje formal y el entorno cotidiano.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, M. (2020). *EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS NIÑOS CON TDAH*. Quito: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA.
- Aríspe, C., Yangali, J., Guerrero, M., R. O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica*. Guayaquil: Comité Editorial.
- Asunción, S. (2019). *Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente*. *Active Methodologies: Tools for teacher empowerment*. Venezuela: Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnologica-Educativa.
- Campos, G., & Lule, M. (2012). *LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD*. Universidad La Salle Pachuca.
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). *La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza*. Pol. Con. (Edición núm. 66) Vol. 7, No 1.
- Espinales, J., Muñoz, R., & Garcés, J. (2022). *Gamificación en la enseñanza de las matemáticas en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad*. *ConcienciaDigital*, 5(4.1).
- Espinoza, R., & Ríos, S. (2022). *EL DIARIO DE CAMPO COMO INSTRUMENTO PARA LOGRAR UNA PRÁCTICA REFLEXIVA*. CONGRESO NACIONAL DE INVESTIGACION EDUCATIVA COMIE .
- Gaspar, E. (2021). *LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y DINAMIZADORA DE LAS CLASES EN EL NIVEL SUPERIOR*. Perú : <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>.
- Guirao, S. (2015). *Utilidad y tipos de revisión de literatura*. <https://dx.doi.org/10.4321/S1988-348X2015000200002>.
- Labarta, P. (2017). *Juegos educativos tangibles para niños con TDAH*. Universidad Zaragoza .

- Manobanda, E. (2022). *La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB. de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua. Ambato .*
- Messi, L., Rossi, B., & Ventura, A. (2016). *LA PSICOPEDAGOGÍA EN EL ÁMBITO ESCOLAR: ¿QUÉ Y CÓMO REPRESENTAN LOS DOCENTES LA INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA?* Viña del Mar, Chile: Perspectiva Educativa, Formación de Profesores, vol. 55, núm. 2.
- Ospina, G., Ruíz, L., & Collogo, M. (2022). *a gamificación “el trencito del saber” como una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las competencias específicas del área de ciencias en estudiantes de 8 a 11 años con trastorno por déficit de atención e hiperactividad.* Colombia: Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena.
- Pelaz, A. (2023). *TDAH de andar por la consulta\**. Congreso de Actualización en Pediatría 2023. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2023. p. 237-240.
- Rusca, F., & Cortez, C. (2020). *Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. Revista de Neuro-Psiquiatría, 83(3).* <https://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>.
- Sánchez, F. (2019). *Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos e disensos.* Perú: Revista Digital de investigación en docencia universitaria .
- Sierra, C., & Juste, A. (2018). *Herramientas TIC para la gamificación en el aula.* Publicaciones Didácticas .
- Suárez, M. (2022). *JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB. .* La Libertad: UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
- Valda, V., Suñagua, R., & Coaquira, R. (2018). *Estrategias de intervención para niños y niñas con tdah en edad escolar. Revista de Investigación Psicológica, (20), 119-134.* Recuperado en 10 de enero de 2024,.

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322018000200010&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322018000200010&lng=es&tlng=es).

# **ANEXOS**

# Anexo 1 Certificado Antiplagio



## Muñoz Gonzabay Ginger Final

6%  
Textos sospechosos



6% Similitudes  
0% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes mencionadas  
0% Idioma no reconocido

Nombre del documento: Muñoz Gonzabay Ginger Final.docx  
ID del documento: 39de133dd08620bc38602fc6a9469f2eced76f24  
Tamaño del documento original: 64,7 kB

Depositante: LENIN MAURICIO INIGUEZ APOLO  
Fecha de depósito: 17/1/2024  
Tipo de carga: Interface  
fecha de fin de análisis: 17/1/2024

Número de palabras: 5962  
Número de caracteres: 40.045

Ubicación de las similitudes en el documento:



### Fuentes de similitudes

#### Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://www.mayoclinic.org/es/diseases-condiciones/sdhd/symptoms-causes/toc-20350889">www.mayoclinic.org</a>   El TDAH en niños - Síntomas y causas - Mayo Clinic <a href="https://www.mayoclinic.org/es/diseases-condiciones/sdhd/symptoms-causes/toc-20350889">https://www.mayoclinic.org/es/diseases-condiciones/sdhd/symptoms-causes/toc-20350889</a> 36 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (82 palabras)
2	<a href="https://www.dha.org/">www.dha.org</a>   Trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad en los ni... <a href="https://www.dha.org/10.1016/S1138-2074(11)70006-9">https://www.dha.org/10.1016/S1138-2074(11)70006-9</a> 36 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (82 palabras)
3	Documento de otro usuario #142660 El documento proviene de otro grupo 35 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (81 palabras)
4	<a href="http://www.scielo.org.mx">www.scielo.org.mx</a> <a href="http://www.scielo.org.mx/pdf/nde/v11n21/2007-7407-nde-11-21-e0064.pdf">http://www.scielo.org.mx/pdf/nde/v11n21/2007-7407-nde-11-21-e0064.pdf</a> 2 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (74 palabras)
5	Documento de otro usuario #124734 El documento proviene de otro grupo 15 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (61 palabras)

#### Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	132.248.9.195   Taller para padres de familia que tienen hijos con TDAH en la prim... <a href="http://132.248.9.195/psd2018/febrero/0770414/index.html">http://132.248.9.195/psd2018/febrero/0770414/index.html</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)
2	repositorio.upse.edu.ec <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/44006/9975/1/AUPSE-MPS-2023-0023.pdf">https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/44006/9975/1/AUPSE-MPS-2023-0023.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)
3	repositorio.utm.edu.ec   Estrategias de aprendizaje para incentivar las actividades... <a href="http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/122709/05/FCYT_3933_TRABAJO_GRADO.pdf.pdf">http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/122709/05/FCYT_3933_TRABAJO_GRADO.pdf.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
4	<a href="https://www.webconsultas.com">www.webconsultas.com</a>   Síntomas del trastorno por déficit de atención e hiper... <a href="https://www.webconsultas.com/salud-al-dia/hiperactividad-tDAH/sintomas-de-la-hiperactividad-o-tda...">https://www.webconsultas.com/salud-al-dia/hiperactividad-tDAH/sintomas-de-la-hiperactividad-o-tda...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)
5	<a href="https://www.doi.org/">www.doi.org</a>   Incidencia de la experiencia docente con el TDAH en los conocimie... <a href="https://www.doi.org/10.11144/JAVERIANA.UPSY18-4.IEDT">https://www.doi.org/10.11144/JAVERIANA.UPSY18-4.IEDT</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

## Anexo 2 Ficha de Observación al docente

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE				
<b>Institución</b>	Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús”			
<b>Docente</b>	Lcdo. Raúl Pozo Pozo			
<b>Asignatura</b>	Matemáticas			
<b>Grado</b>	Quinto			
Seleccione con una (x) la opción de respuesta con base a la siguiente categoría <b>SIEMPRE: 4    CASI SIEMPRE: 3    A VECES: 2    NUNCA: 1</b>				
<b>CRITERIOS A EVALUAR</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
¿Adapta el formato y la presentación de las actividades gamificadas para acomodar diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes con TDAH?		x		
¿Integra elementos de competencia y colaboración en las actividades gamificadas para motivar a los estudiantes con TDAH?			X	
¿Observa y ajusta dinámicamente las estrategias de gamificación según las respuestas y necesidades individuales de los estudiantes con TDAH?		x		
¿Utiliza la gamificación como una herramienta para fomentar la autorregulación y la gestión del tiempo en estudiantes con TDAH?	x			
¿Proporciona retroalimentación constructiva y refuerzo positivo durante las actividades gamificadas para estudiantes con TDAH?			X	
¿Evalúa el nivel de participación activa de los estudiantes con TDAH durante las actividades gamificadas en comparación con otras actividades convencionales?		x		