

**UNIVERSIDAD DE OTAVALO**  
**ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN: LA GAMIFICACIÓN COMO  
ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN ELEMENTAL  
BÁSICA CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E  
HIPERACTIVIDAD (TDAH)**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN  
EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORA: MELANY JOSETH TOAPANTA FERNÁNDEZ**

**TUTOR: Msc. ANDREA CRISTINA VALENCIA ALTAMIRANO**

**Otavalo, septiembre, 2023**

UNIVERSIDAD DE OTAVALO  
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA  
APROBACIÓN DE TRABAJO FINAL DE GRADO

Otavalo, 11 de septiembre de 2023


Se aprueba el empastado más el Cd correspondiente al trabajo de grado con el tema:  
**La gamificación como estrategia didáctica para niños de educación elemental básica con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).**

Correspondiente al estudiante:

Nombre: Toapanta Fernández Melany Joseth

C.I.: 1750982223

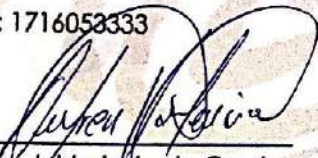
Para constancia firman los integrantes del tribunal evaluador:



Presidente de Tribunal de Grado

Nombre: PhD. Hernández Chacón Ledys


C.I.: 1716058333



Tutor del trabajo de Grado

Nombre: Msc. Valencia Altamirano Andrea Cristina

C.I.: 1003010830



Evaluador del trabajo de Grado

Nombre: Msc. Armas Sánchez Karen Andrea

C.I.: 1003973532



Evaluador del trabajo de Grado

Nombre: PhD. Gonzales Alonso Jesús Francisco

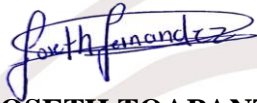
C.I.: 1757008535

---

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

Yo MELANY JOSETH TOAPANTA FERNÁNDEZ, declaro que este trabajo de titulación es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



**MELANY JOSETH TOAPANTA FERNÁNDEZ**

**C.I. 175098222-3**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado “La gamificación como estrategia didáctica para niños de educación elemental básica con déficit de atención e hiperactividad (TDAH)” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Licenciado/a en Educación Básica, de la estudiante Melany Joseth Toapanta Fernández y cumple con las condiciones requeridas por la Universidad de Otavalo.



Msc: ANDREA CRISTINA VALENCIA ALTAMIRANO  
C.I. 1003010830

## ÍNDICE

<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....</b>	<b>2</b>
<b>CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....</b>	<b>3</b>
<b>1 Resumen.....</b>	<b>5</b>
<b>2 Abstract.....</b>	<b>5</b>
<b>3 Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>3.1 La Gamificación. ....</b>	<b>8</b>
<b>3.1.1 Metodología de la gamificación.....</b>	<b>8</b>
<b>3.2 El TDAH .....</b>	<b>9</b>
<b>3.2.1 Diagnóstico del TDAH. ....</b>	<b>10</b>
<b>4 Metodología .....</b>	<b>12</b>
<b>4.1 Presentación y discusión de resultados .....</b>	<b>16</b>
<b>5 Conclusión .....</b>	<b>24</b>
<b>7 referencias bibliográficas.....</b>	<b>24</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Estrategia de gamificación en el aula y motivación en los estudiantes .....	<b>16</b>
<b>Tabla 2</b> Características de la gamificación y enseñanza – aprendizaje del estudiante que presente TDAH.....	<b>19</b>
<b>Tabla 3</b> Importancia de la gamificación en estudiantes que presenten TDAH.....	<b>21</b>

## ÍNDICE DE FIGURA

<b>Figura 1</b> Escenarios y recursos para la enseñanza con tecnología: desafíos y retos.....	<b>15</b>
---	-----------

## La gamificación como estrategia didáctica para niños de educación elemental básica con TDAH

### Gamification as a didactic resource for children of basic elementary education with TDAH

\*Melany Joseth Toapanta Fernández\*; estudiante de la carrera “Educación Básica”, por la Universidad de Otavalo; [e\\_mstoapanta@uotavalo.edu.ec](mailto:e_mstoapanta@uotavalo.edu.ec)

\*\*Andrea Cristina Valencia Altamirano\*\*; Tutor

#### 1 Resumen

Las estrategias de la gamificación son relevantes para integrar a los estudiantes de educación elemental básica que presentan trastorno del déficit de atención e hiperactividad (TDAH), sin embargo, uno de los obstáculos es el desconocimiento de la gamificación como unas estrategias didácticas por parte de docentes para implementar en el proceso educativo. La investigación busca describir el uso de la gamificación como estrategia de la Enseñanza – Aprendizaje de los estudiantes en Educación Básica Elemental. Se realizó una revisión bibliográfica bajo el enfoque cualitativo, utilizando el método descriptivo y el paradigma interpretativo. El proceso de selección documental inicio con 30 publicaciones registradas en el gestor bibliográfico Zotero, luego del análisis documental se seleccionaron 16 publicaciones para su análisis en profundidad. Los resultados evidencian que la implementación de la gamificación en el proceso educativo, requiere el uso de las estrategias didácticas, a través del juego. La gamificación es un refuerzo fundamental para los niños en obtener resultados de su aprendizaje significativo, pueden ser integrados todos los estudiantes que presenten un problema de aprendizaje como el trastorno del déficit de atención e hiperactividad que muestra conductas inadecuadas del estudiante desde su espontaneidad en su vida diaria. La inclusión en las aulas es un proceso educativo, tanto para el docente y la comunidad educativa para generar su aprendizaje significativo construyendo un ambiente igualitario para garantizar la predisposición de aprender sin rechazo, aplicando varias habilidades, que facilitan la presencia de un ambiente creativo, y la construcción del conocimiento de forma adecuada.

**Palabras claves:** Gamificación, Trastorno del Déficit de Atención e Hiperactividad , Estrategias, Didáctica, Aprendizaje.

#### 2 Abstract

Gamification strategies are relevant to integrate basic elementary education students who present attention deficit and hyperactivity disorders (ADHD), however, one of the obstacles is the lack of knowledge of gamification as teaching strategies by teachers to implement in the educational process. The research seeks to describe the use of gamification as a Teaching-Learning strategy for students in Elementary Basic

Education. A bibliographic review was carried out under the qualitative approach, using the descriptive method and the interpretive paradigm. The documentary selection process began with 30 publications registered in the Zotero bibliographic manager, after the documentary analysis, 16 publications were selected for in-depth analysis. The results show that the implementation of gamification in the educational process requires the use of didactic strategies, through play. Gamification is a fundamental reinforcement for children in obtaining significant learning results, all students who present a learning problem such as attention deficit hyperactivity disorder who show inappropriate student behaviors can be integrated from their spontaneity in their lives. daily. Inclusion in the classroom is an educational process, both for the teacher and the educational community to generate meaningful learning by building an egalitarian environment to guarantee the willingness to learn without rejection, applying various skills that facilitate the presence of a creative environment, and the construction of knowledge appropriately.

**Keywords:** Gamification, ADHD, Strategies, Didactics, Mechanics.

### 3 Introducción

Esta investigación de revisión bibliográfica trata sobre la Gamificación como estrategia didáctica en niños de Educación Básica Elemental, se realiza porque los docentes no hacen el uso de la dinámica dentro del aula de clase para enseñar a estudiantes que presenten dificultad en el aprendizaje

El problema de esta investigación es la falta del uso de la gamificación con niños que presenten TDAH y la falta de conocimientos por parte del docente en la escuela. No obstante, el impacto social que tienen las unidades educativas con el TDAH está plasmado en un fracaso para el estudiante, esto se debe a la falta de una buena comunicación e interacción con el ambiente educativo en cuanto a los directivos, a la familia porque realmente no demuestran un interés adecuado, asumir las responsabilidades como padres y brindarles experiencias positivas donde pueda compartir un momento en familia y así puedan conocer las habilidades que tiene el niño.

Tomamos como referentes trabajos realizados con respecto a la gamificación como una ayuda para el desarrollo del proceso educativo en los estudiantes y la enseñanza en los docentes. Hacer uso de la gamificación como una de las estrategias significativas, que ayuden a fortalecer el aprendizaje a los estudiantes. (Lara et al., 2021). En los últimos años la gamificación ha sido útil para el docente, generando la motivación para enseñar y aprender, es una estrategia que permite la realización de

actividades interesantes en los estudiantes, fomentar las habilidades y destrezas en las cuales garantiza crear hábitos de esfuerzo.

Es importante considerar que es necesario que docentes y estudiantes puedan adaptarse a las posibilidades de enseñanza de las nuevas metodologías, para obtener un buen resultado en la mejora de la calidad de la enseñanza-aprendizaje en el aula de clase, considerando que la gamificación es una herramienta útil para incentivar y potenciar las destrezas de los niños, como podemos desarrollar habilidades, creatividad, etc.

Molina (2021) en su tesis titulada ALUMNADO CON TDAH Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA, OPORTUNIDADES Y RETOS, el autor se refiere a como los docentes aplican la gamificación en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, obteniendo la atención del estudiante implementando una gran diversidad de actividades con el alumnado que presente TDAH, así mismo con la pertinencia de una integración aplicando estrategias del docente. Es de suma importancia considerar que esta investigación es favorable con el proyecto, ya que implanta la importancia del uso de la gamificación en niños con TDAH para el aprendizaje.

Sigua (2020) en su tesis titulada “ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA CORNELIO CRESPO CORAL DEL CANTÓN CUENCA”. Se enfatiza como objetivo principal elaborar una propuesta metodológica a través de las estrategias activas y participativas utilizadas por los docentes, y obtener una mejora en el aprendizaje con los estudiantes diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. Está investigación contribuyó de manera explicativa a las estrategias que el docente debe aplicar en los alumnos con TDAH, apoyándose de la gamificación.

Suntaxi (2022) expuso en su tesis titulada “Estrategias Didácticas en el Déficit de Atención en niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Jacinto Jijón y Caamaño” en el periodo Julio 2022.” El trabajo tuvo como el fin de conocer estrategias didácticas que ayuden a mejorar el déficit de atención en los niños y niñas en la actualidad que por motivos de la

pandemia tanto docentes como estudiantes tuvieron que adecuarse a una nueva forma de educación, donde se establecieron ciertas estrategias didácticas que ayudan a mejorar la atención

### **3.1 La Gamificación.**

La gamificación es una estrategia que utilizan los docentes en la enseñanza aprendizaje que se basa directamente en los juegos en el ambiente educativo porque “nos ayudan a mantenernos motivados en nuestras clases, porque a quién no le gusta jugar, todos los docentes saben que, si queremos que nuestros alumnos aprendan algo, tenemos que estar constantemente motivados por ellos” (Arias, 2022, p. 4). Con la finalidad, de reflejar el aprendizaje más concreto, mediante este proceso lo que el docente busca es que el niño pueda aprender de manera más rápida y llamativa, que pueda aplicar sus habilidades, y hacer de eso un aprendizaje con un ambiente creativo donde el estudiante pueda sentirse en confianza.

#### **3.1.1 Metodología de la gamificación.**

Existen varios métodos de enseñanza- aprendizaje para los estudiantes en la cual una de la principal, seria trabajar por medio de la didáctica, haciendo despertar el interés y motivación del estudiante, lo cual el docente debe ser muy creativo para poder realizar varias actividades dentro del aula de clase, sin dejar a un lado la enseñanza tradicional, ya que el estudiante necesita de metas y reglas (Sánchez & Riaño, 2019). En este sentido, la metodología de la gamificación es muy importante para el docente dentro de su aula de clase, para mejorar la enseñanza de los estudiantes que presenten dificultades de aprendizaje.

#### **Estrategias Didácticas**

El apoyo visual es una de las estrategias ayudas con gráficos, diagramas, para ayudar al estudiante con TDAH a comprender la información de las actividades porque son prácticos ya que Garcia (2021) postula que “se incorporan las mecánicas de los juegos como niveles recompensas, resolución de problemas entre otros, con el fin de lograr ejercer una mayor motivación en el aprendizaje y desarrollo mediante la narrativa” (p. 16). Por lo que ayudan a mejorar su rendimiento académico y su concentración, atención, las instrucciones claras y precisas son utilizadas para instrucciones directas, referidos a paso a paso y repetirlas si es necesario, siempre y cuando el docente asegure que el niño comprenda lo indicado.

La estrategia didáctica ayuda al estudiante a optar por nuevas formas de aprender, sin tener un rango mayor de dificultad de atención al maestro. Sin embargo lo principal sería trabajar mediante la dinámica de la mano con la mecánica, que vienen a ser reconocidos los logros de los niños con TDAH que realicen las actividades planteadas por el docente (Van der Oord & Tripp, 2020). En cuanto a aplicar actividades motivadoras para el estudiante ayuda a estimular mejor su desarrollo en la enseñanza-aprendizaje, considerando que el docente debe ser creativo en sus clases.

### **3.2 EL TDAH**

Los niños que presentan el Trastorno por Déficit de atención (TDAH) son los que tienen ciertos problemas dentro y fuera con las personas que los rodean. En relación al ámbito educativo es un problema que no se puede controlar ya que esto tiende la conducta en un niño que es muy explosivo, actúan sin pensar lo que van a hacer, de manera muy agresiva e incluso son muy activos en sus actividades (Rusca & Cortez, 2020). Las dificultades en prestar atención y poder aprender mediante el juego, con los niños que están con hiperactividad todo el tiempo.

El TDAH puede frustrar al niño al darse cuenta de que el docente no presta la atención suficiente para poderlo tratar con calma y delicadeza, en este caso se dificulta su manera de poder socializar con los demás tanto en la escuela como en su casa, las personas que no conocen cómo tratarlo pueden llegar a molestarse por las actitudes impulsivas del niño.

Se caracteriza por dificultades persistentes en la atención, la hiperactividad y la impulsividad, es el nivel de desarrollo del individuo en la que interfieren múltiples entornos, familia, escuela y las relaciones sociales, la falta de atención en los niños con TDAH pueden tener dificultades en prestar atención a los demás, se dificulta mantener una concentración en cuanto a sus actividades escolares, problemas en seguir instrucciones en sus actividades y por lo general tienden a perder objetos fácilmente.

El estudiante que presente el TDAH cuenta con problemas de sus actitudes de hiperactividad que afectan a su desempeño académico, no presta atención adecuadamente, su principal dificultad es poder aprender de la misma forma que los

demás estudiantes, ya que su manera de vivir es mediante la impulsividad por ende tienen a obtener diferentes comportamientos con las personas que lo rodean dentro y fuera de clase (Valladares, 2021). Los estudiantes con dificultad de aprender en una clase tradicional, lo que el estudiante debe ser inquieto dentro del aula de clase, se distrae con cualquier objeto que mire, tienen un entretenimiento fácil.

### **3.2.1 Diagnóstico del TDAH.**

Los niños que presentan cierto diagnóstico tienen dificultades para su aprendizaje escolar en la cual afecta a que existan docentes y estudiantes que excluyan al niño, el cual el maestro no aplica la inclusión, afectando sus comportamientos y actitudes dentro del aula de clase, lo cual no tendrían resultados positivos en cuanto a poder desarrollar sus habilidades “como una forma de contribuir a la mejora de los procesos de inclusión educativa y social de niños con este diagnóstico y al desarrollo de la capacidad de gestión emocional tanto suya como de los niños sin este diagnóstico” (Acebes de Pablo, 2021, p. 11). Por otro lado, lo que se quiere potenciar es que los estudiantes sean siempre tomados en cuenta en las actividades a desarrollar dentro de la escuela, aplicando la inclusión con todos los niños

Por lo que se puede observar y recaudar información de los comportamientos de los estudiantes con TDAH, es de suma importancia dar a conocer a los padres de familia y autoridades de la escuela para buscar una solución mediante una evaluación diagnóstica, en la cual pasará a ser revisada por un profesional. El docente puede verificar el comportamiento del niño, identificar los problemas de comportamiento, lo más común es que los niños se mueven constantemente, no presentan debida concentración en las tareas, molestar a los demás compañeros, los docentes deben mantener un registro de las observaciones sobre su rendimiento académico y comportamiento inadecuado, las actividades grupales con los demás compañeros identificar sus actitudes.

El docente debe una buena comunicación con el encargado del niño ya sea su papá o mamá, en la cual se pone en conocimiento los comportamientos dentro del aula de clase de los estudiantes que presentan TDAH ya que es muy importante que los padres de familia sean parte del proceso para trabajar conjuntamente con el docente y autoridades en la cual poder buscar soluciones positivas, realizando tratamientos de personas profesionales.

## **TDAH Y EL APRENDIZAJE**

El aprendizaje puede ser un problema para los estudiantes que presentan TDAH, lo cual hace que no demuestren interés al docente y actividades que se les plantea dentro del aula de clase, tienen a obtener dificultades de atención, ya que la hiperactividad influye mucho en su comportamiento, por ende el docente debe crear clases que sean didácticas y llamativas para poder aprender tomando en cuenta que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, no todas las actividades van a ser de mucho interés para el estudiante, todos tienen otros intereses de poder aprender (Bertel et al., 2023). Por ende, la docente debe buscar varias estrategias para aplicar en la enseñanza – aprendizaje para que los estudiantes puedan lograr sus objetivos sin llegar a frustrarse.

Los niños que presentan TDAH puede afectar en el proceso educativo, son problemas que deben enfrentar los niños en su ámbito educativo, la dificultad de la capacidad para poder entender reglas o instrucciones, al momento del docente impartir una tarea, prestar atención es uno de sus grandes dificultades, en cuanto a la falta de estrategias didácticas del docente, disminuye las habilidades del niño para poder ser más organizado, los niños con TDAH no pueden cumplir un horario determinado, esto afecta a poder tener sus cosas en una buena organización.

La gamificación como motivación para los estudiantes con dificultades en su proceso educativo. Los niños con TDAH suelen tener comportamientos y actitudes muy espontáneas, lo cual su hiperactividad no les permite desarrollar bien sus habilidades en el aprendizaje ya que esto puede retrasar sus avances de poder aprender (Gallagher y otros, 2023). Por lo tanto, la gamificación es una estrategia de apoyo para la motivación en los estudiantes con TDAH, aplicando juegos de interactividad con actividades participativas dentro de su aprendizaje.

### **Objetivos y fines de la investigación.**

En el siguiente ensayo se va a describir el uso de la gamificación como estrategia de la Enseñanza – Aprendizaje de los estudiantes que presenten TDAH en Educación Básica Elemental, para así poder identificar información sobre los elementos de la gamificación en el aula para aumentar la motivación en los

estudiantes , en la cual proporcionará explicar las características más importantes de la gamificación para poder ayudar al proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante que presente TDAH, así mismo para exponer la importancia del uso de la gamificación como estrategia , para garantizar un aprendizaje significativo de los estudiantes que presenten el TDAH.

Los aportes de fortalecer la gamificación como estrategia didáctica en Educación Básica Elemental , que es la aplicación de dinámicas con juegos no lúdicos ,se ha verificado el uso de la estrategia didáctica que efectiva para los niños con TDAH ( Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad ), la gamificación es utilizada mediante la mecánica de juegos , como son , misiones , logros ,proporcionando una estructuras claras, la motivación y compromiso en los niños con TDAH suele tener dificultad para prestar atención y aplicar la motivación para realizar las tareas , la gamificación hace énfasis a brindar un momento interactivo y atractivo que obtiene su interés ,atención, los cuales motiva a la participación de una forma más activa en el aprendizaje.

La gamificación puede ser una estrategia didáctica de mucha ayuda para los niños que presenten TDAH en Educación Elemental Básica, ayuda a aumentar la motivación, compromiso y participación en su proceso de enseñanza – aprendizaje, sin embargo, también presenta varias limitaciones que se deben tomar en cuenta. La gamificación no puede ser efectiva para todos los niños, algunos pueden tener dificultades para seguir las instrucciones de un juego o tarea y mantenerse atentos en las actividades. Los niños que presentan TDAH requieren de una supervisión constante por el docente, para poder garantizar que los niños estén involucrados adecuadamente a las actividades, en cuanto a las estrategias de la gamificación se utilizan herramientas tecnológicas y digitales, si el profesor no dispone de un acceso a dispositivos, esto limita la implementación de estrategias a excluir a los niños.

#### **4 Metodología**

La presente investigación se encuentra bajo un enfoque cualitativo ya que debe ser muy cuidadosa desde el principio, todo debe de estar soportado por métodos y técnicas que permitan, en un momento dado, demostrar que existe validez y

confiabilidad en el manejo de la información y en los resultados finales (Borjas, 2020). Por tanto, es importante mencionar que, con el enfoque cualitativo, las teorías a investigar son científicas y académicas, relacionadas con el uso de la gamificación para niños con dificultades de aprendizaje.

La investigación descriptiva “consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (Alban, 2020, p. 171). Por consiguiente, la investigación descriptiva permite explicar hechos sobre el objeto de estudio a través de la revisión documental.

La investigación descriptiva con un enfoque cualitativo para poder describir y identificar como los docentes hacen uso de la gamificación en los niños que presenten el TDAH y como incide el proceso de Enseñanza – Aprendizaje y si esto aporta para obtener un aprendizaje significativo. El trabajo es descriptivo porque se busca describir en forma general el uso de la gamificación como estrategia que influya un aprendizaje de calidad para el estudiante ya que es una investigación de revisiones a profundidad sobre información que es documental, documentos sobre los criterios personales de cada persona que experimento en su vida diaria.

Mediante un paradigma interpretativo se analizó la recolección de los datos en diferentes grupos focales teniendo en cuenta las experiencias expuestas por los participantes, que fueron plasmadas mediante un cuaderno de notas. (Cabrera, 2019). Con el fin de poder analizar si el docente hace el uso de la gamificación y aplica como una de las estrategias didácticas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con TDAH.

La investigación del ensayo académico a realizar, fue no experimental porque no se realizó una investigación directa, no se estuvo en contacto, ni se modificó. Las variables no se modifican ya que no se tuvo un contacto directo dentro de la investigación (Gonzales & Gallardo, 2021). Por lo que, no se cambian las variables en este diseño de investigación.

La investigación documental compila datos y información textual de cualquier tipo de documento académica, con la finalidad de analizar el texto e interpretar datos

para integrar nuevos conocimientos. La siguiente investigación documental se basa en la recopilación información de revistas o libros en las cuales se podrá obtener información clara y concisa de lo que se quiera saber (Reyes & Alvarado, 2020). Por consiguiente, mediante la búsqueda de información científica y verificada, garantiza obtener saberes nuevos y claros.

**Unidades de análisis:**

En este apartado, la investigación se encuentra en desarrollo de la primera fase correspondiente a la búsqueda documental. De acuerdo con esto, los artículos analizados se obtuvieron mediante el siguiente filtro de búsqueda, tanto en español como en inglés: (“Gamificación”); (“Estrategias para TDHA”); (TDHA en educación elemental”); (“gamification”) y (“Strategies for TDHA”) & (“gamification elements”). Para el proceso de búsqueda se consultó en Dialnet, Scopus y Scielo, bases de datos internacionales que proporcionan información confiable y que son relevantes para la revisión de artículos en el campo de la educación.

**Criterios de selección de fuentes:**

La revisión documental contempla estos criterios: primero, publicaciones de los últimos 5 años, de 2019 a 2023, segundo, revisar información confiable en artículos en revistas y repositorios para el análisis de resúmenes, metodología, posturas teóricas, conclusiones y fuentes bibliográficas. Al mismo tiempo, estas revisiones aportan datos esenciales a considerar en los temas y subtemas relacionados a la gamificación y estrategias para niños con TDHA en educación elemental.

Las revistas y repositorios en las que se encontraron artículos para esta revisión fueron: Revista Polo de Conocimiento; Revista de Neuro-Psiquiatría; Revista ResearchGate; Revista de Pensamiento Psicológico; Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. Y en cuanto a los repositorios, estos pertenecen a: Universidad Internacional de Andalucía; Universidad Politécnica Salesiana; Universidad Central del Ecuador; Universidad Técnica de Babahoyo; Universidad de Girona; Universidad de Santander; Universidad Católica de Perú;

En las bases de datos anteriormente mencionadas, se consultaron 30 artículos, de los cuales se descargaron y almacenaron en el gestor bibliográfico Zotero, luego de

analizar los títulos, año de publicación, resumen y resultados de estos artículos, se excluyeron 14 artículos. En la Tabla 1 se facilita la información de artículos. Como se observa, 16 artículos corresponden a la consolidación de rastreo documental con las categorías: Elementos de la gamificación, características de la gamificación en el proceso educativo del estudiante que presente TDAH y el uso de la gamificación como estrategias.

### Figura 1

#### *Procedimiento de rastreo documental*

<b>Definir el periodo histórico.</b>	Artículos de revista Repositorios	<b>Búsqueda de categorías preliminares</b>	Scopus Scielo Dialnet
La búsqueda contempla publicaciones de los últimos 5 años	<b>Tipos de documentos consultados</b>	Elementos de la gamificación. Características de la gamificación en el proceso educativo del estudiante que presente TDAH Uso de la gamificación como estrategias	<b>Resultados en bases de Datos</b>

Fuente: Adaptado de *La competencia digital docente en educación superior* (p. 58), por Parra et al., 2022, Escenarios y recursos para la enseñanza con tecnología: desafíos y retos

En cuanto a la muestra analizada, a continuación, se facilita la Tabla 2 en la que se recoge información relativa a la autoría, el año de publicación, el título de la investigación y aspectos relevantes para el estudio y análisis.

El sistema para la muestra analizada, contribuye a la categorización que fue desarrollada a partir de los objetivos de investigación y a través de la revisión de teoría y contenido, surgieron nuevos temas de revisión que se relacionan con los temas y subtemas que aborda este estudio.



#### 4.1 Presentación y discusión de resultados

En el análisis revisado a fondo de los 15 artículos explicados, se pueden relatar los resultados según los objetivos planteados. El análisis nos ha permitido obtener información a profundidad documental en las categorías: La gamificación como estrategia didáctica para niños de educación elemental básica con TDAH. La revisión teórica hace énfasis en propuestas de cambio en un plano educativo para cada tema presentado. Por otro lado, la gran parte de los artículos fueron escritos en el idioma español, en cuanto a lo analizado se recopiló información basada en la ausencia y desconocimiento en los docentes, sobre el uso de la gamificación dentro del aula de clase, lo cual ayuda al estudiante con TDAH a obtener un aprendizaje significativo.

**Tabla 1**

*Estrategia de gamificación en el aula y motivación en los estudiantes*

Autor/es	Título	Año	Tipo de publicación	de Información relevante
Xiomara Liberio	El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial	2019	Artículo revista	La gamificación como un recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje.
William Borja	“Gamificación y el aprendizaje de la actividad física”	2020	Tesis Licenciatura	El proceso de enseñar para mejorar las habilidades y destrezas a desarrollar



					trabajos dentro de clase.
Hurtado et al.	Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca	2022	Tesis de Maestría		Las estrategias didácticas como una técnica para obtener un mejor desenvolvimiento
Mejillón de la Elizabeth	Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años	2022	Tesis de Licenciatura		La gamificación ayuda al proceso de comprensión del estudiante mediante el juego.
Povis et al.	Enseñar ciencias sociales: Un desafío del Siglo XXI	2022	Artículo de revista		Estrategias didácticas de aplicando la gamificación para el proceso de enseñanza.

Fuente: Elaboración propia, 2023

Con respecto al primer objetivo se logró a través de la revisión bibliográfica identificar los tipos de estrategias de la gamificación en el aula y motivación en los estudiantes. En un primer aspecto, las estrategias didácticas ayudan a formar un aprendizaje diferente a lo común, el cual garantiza una buena calidad de enseñanza. En la actualidad se ha podido verificar que los docentes no hacen uso de las estrategias didácticas, en lo que conlleva a fortalecer que los docentes apliquen el uso de la gamificación como estrategia didáctica para poder desarrollar destrezas de los estudiantes (Liberio, 2019). Por lo tanto, es muy importante que los niños aprendan de una manera diferente mediante una gran variedad de estrategias.

Así mismo aplicar una nueva manera de enseñanza ayudara a poder tener resultados positivos de los estudiantes tomando en cuenta que los docentes deben tener una iniciativa a poder dar uso a la gamificación como estrategia (Borja, 2022). Facilitar el acceso de poder aplicar sus habilidades y conocimientos mediante las estrategias para los que presenten dificultades.

En la actualidad existe una gran cantidad de metodologías, estrategias que ayuden al aprendizaje. El docente debe integrar a todos los estudiantes mediante actividades que son accesibles para los estudiantes, aplicando las estrategias como una ayuda al profesor (Hurtado & Lozano, 2022). Consiguiente que mediante actividades el niño aprende más rápido, despertando el interés y motivación de aprender cada día.

En cuanto en la aplicación de la gamificación ayuda mucho para poder aplicar a los estudiantes para un mejor aprendizaje aplicando estrategias. La enseñanza debe ser partida mediante las capacidades que tenga cada estudiante y plantear nuevas estrategias en la gamificación para aprender (Mejillón de la lidia, 2022). Tomando en cuenta que no todos los estudiantes tienen el mismo ritmo de poder aprender, algunos aprenden mediante la gamificación.

Las estrategias didácticas permiten ayudar en el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes que presenten dificultades para su aprendizaje. El docente aplica nuevas estrategias para que el estudiante pueda demuestre interés en su aprendizaje, aprendiendo mediante la practica que ayuda a la mejora del desarrollo



(Povis y otros, 2022). Los estudiantes aprenden mediante el juego y aplicando las estrategias que se aplican dentro del aula de clase.

**Tabla 2**

*Características de la gamificación y enseñanza – aprendizaje del estudiante que presente TDAH*

Autor/es	Título	Año	Base de datos/revista	de Información relevante
Lorena Collados, María de los Ángeles Hernández, Silvia Molina	Lectoescritura y TDAH	2021	Revista Cálamo FASPE	La importancia de realizar actividades acordes a su facilidad de aprendizaje.
Dolores Valarezo	Dificultades de aprendizaje e influencia del género en TDAH.	2022	Tesis Doctoral	Los niños con TDAH, tienden a tener dificultad en su comportamiento.
Rosa Lara	Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje	2020	Tesis de Licenciatura	La motivación para el aprendizaje a través de la gamificación
María Mite	Percepción de los Docentes Hacia la Incorporación de Estrategias de	2020	Tesis de Maestría	La gamificación como estrategias, mediante las plataformas digitales.



---

Gamificación y Videojuegos	
Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior	Artículo de revista
Jimmy Ardila 2019	La gamificación aplicando la mecánica y la dinámica en la enseñanza.

---

Fuente: Elaboración propia, 2023

Con relación al segundo objetivo se explicarán las características más relevantes de la gamificación respecto al proceso de aprendizaje en niños con TDAH, correspondiente a niños de Educación Básica Elemental, las características más influyentes son la mecánica y la dinámica. Hay que mencionar que estas características tienen un uso por parte del docente dentro del ámbito educativo con los estudiantes que presenten TDAH. La realización de actividades que sean accesibles para poder desarrollar con los estudiantes que presenten alguna dificultad en su aprendizaje, realizando una planificación con actividades para la ocasión (Collados et al., 2021). Así mismo los materiales didácticos deben ser llamativos para el estudiante donde genere interés de poder realizar cada tarea.

Una de las características principales es la actitud que reflejan dentro del ambiente escolar, el comportamiento con los compañeros, el cual afecta su aprendizaje. Los estudiantes tienen el don de actuar de manera espontánea, sin pensar en las consecuencias, realmente ellos viven el momento, demostrando varias actitudes (Valarezo, 2022). Por ende, los niños con TDAH, no tienen una concentración correcta, suelen distraerse con cualquier objeto al instante, lo que no le permite al docente prestar una adecuada atención.

La motivación como característica influye en los estudiantes, fortalece su aprendizaje, brindándoles, seguridad, tranquilidad, donde puedan desenvolverse con sus capacidades. Por otro lado, esto impulsa a que el niño pueda despertar su emoción de aprender mediante los juegos, la práctica que ayuda a desarrollar sus grandes habilidades (Lara R. , 2020). Además un niño que presente cualquier necesidad

educativa puede integrarse a aprender, mediante las actividades de juegos y dinámicas a realizarse.

La gamificación es una estrategia que permite poder trabajar mediante actividades, juegos, haciendo una clase más dinámica y llamativa para cada estudiante. Tomando en cuenta que en la actualidad las tecnologías son factibles para el uso del docente y poder practicar con herramientas digitales que sean del juego (Mite, 2020). Por lo tanto, aplicar la gamificación como estrategia con las plataformas virtuales ayuda a impulsar el aprendizaje en los estudiantes.

La característica de la gamificación haciendo el uso de la mecánica y la dinámica para poder trabajar con los estudiantes que tengan problemas para aprender. En cuanto al uso de la mecánica permite aplicar reglas, logros y las metas a que se debe llegar mediante el juego (Ardila, 2019). Por otro lado, las características son muy beneficiarias para cada estudiante que aprende mediante el juego.

**Tabla 3**

*Importancia de la gamificación en estudiantes que presenten TDAH*

Autor/es	Título	Año	Base de datos / revista	Información relevante
Elizabeth Viñolas, Liz Sepulveda	Gamificación y la evaluación de los aprendizajes en educación superior	2022	Libro	La importancia de aplicar la gamificación en niños con TDAH
Pere Cornellà1, Meritxell Estebanell1 y David Brusi	Gamificación y aprendizaje basado en juegos.	2020	Artículo de revista	Aprendiendo mediante la dinámica, juego aplicando la gamificación.
José García Jairo Vásquez	Mejoramiento de las	2021	Tesis Maestría	Un aprendizaje significativo en



<p>Competencias Matemáticas en Estudiantes de Grado Octavo a Través de la Gamificación.</p>	<p>los estudiantes con la gamificación.</p>
<p>Ospina et al. 2022</p> <p>La 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</p>	<p>Tesis de Maestría</p> <p>Es importante aplicar la gamificación como estrategia para el aprendizaje en niños con TDAH</p>

Fuente: Elaboración propia, 2023

En cuanto al tercer objetivo, se retoma la importancia de la gamificación en los estudiantes que presenten TDAH, para ello se tiene la intención de exponer las estrategias de gamificación para garantizar un aprendizaje significativo. Por consiguiente, es fundamental la importancia de la gamificación para el docente, para que pueda aplicar en sus clases, y enseñar a los estudiantes, que se motiven a aprender. En cuanto al proceso de poder incorporar la gamificación para relacionar a los estudiantes que presenten dificultades en su aprendizaje, garantiza obtener un

aprendizaje avanzado (Viñolas & Sepulveda, 2022). La gamificación ayuda a trabar la disciplina y comportamientos, mediante la dinámica, que vienen a ser los juegos obteniendo sus recompensas.

La gamificación no es solo jugar, se aprende y cambia la manera de enseñar a una clase más interesante, que ayuda tanto al docente y estudiante a prestar atención a las actividades. Es de valor que el docente tenga capacitación sobre la utilización de la gamificación para integrar a todos los estudiantes, incluyendo los niños que tienen TDAH (Cornellá et al., 2020). Así mismo, el juego tiene un rol muy importante para poder aplicar la inclusión con todos los compañeros de clase, aprendiendo mediante la gamificación.

En cuanto a la educación en los docentes que hacen el uso adecuado de la gamificación, tiende a ser una gran ventaja para los estudiantes, porque aprenden mediante el juego. Lo cual es gratificante que existan estrategias para poder ayudar a los estudiantes en seguir avanzando con su cuadro académico y puedan progresar más, sobre todo los niños con TDAH (García & Vasquez, 2020). Es importante que sea un beneficio en los estudiantes, así se puede evitar la frustración, al no poder aprender o prestar atención a clases, sin hacer el uso de la gamificación.

La importancia de la gamificación para garantizar un aprendizaje motivador en los estudiantes, que aprendan a desarrollar sus habilidades y destrezas. Aprender mediante las dinámicas y la práctica ayuda a que los estudiantes con TDAH, puedan ir adquiriendo el conocimiento a diferente ritmo (Ospina y otros, 2022). En cuanto al uso de poder implementar la gamificación, el docente ayuda al aprendizaje a los niños que presenten dificultades en su proceso educativo.

La investigación a través de esta revisión bibliográfica destaca los elementos de la gamificación, son la motivación, la creatividad, destrezas, habilidades, logros, esto ayuda a que los estudiantes que presenten TDAH desarrollen su aprendizaje en el aula, el docente debe recalcar que es importante motivar al niño. En segunda instancia se hizo un abordaje a las características más importantes de la gamificación para integrar al proceso educativo para los niños con TDAH, en la cual se hace énfasis y uso de la aplicación de la mecánica y la dinámica para los estudiantes que presenten la

hiperactividad, recibiendo una recompensa a través del juego , en relación a la importancia de la gamificación , no todos los niños van a un solo ritmo en su proceso de aprendizaje , aplicar los juegos de manera creativa ayuda mucho al desarrollo de la clase y su aprendizaje.

## 5 Conclusión

En la búsqueda de información sobre la gamificación se corrobora que al ser una técnica de aprendizaje que utilizan los docentes en la enseñanza, por medio del juego, se aumenta la motivación de los estudiantes, se refuerza la predisposición de aprender sin rechazo, aplicando varias habilidades, que facilitan la presencia de un ambiente creativo, y la construcción del conocimiento de forma adecuada.

La gamificación contribuye y ayuda al estudiante de TDAH en el proceso de enseñanza-aprendizaje, según las investigaciones muestran que al realizar actividades por medio del juego los proceso cognitivos de la atención, permite obtener un aprendizaje significativo construyendo conocimientos y habilidades cognitivas para el desenvolvimiento del estudiante en el transcurso de su vida escolar.

La gamificación es una estrategia en la docencia escolar que coadyuva entre el estilo de aprendizaje en la adquisición del conocimiento del estudiante con TDAH, modificando su comportamiento en la clase, involucrando los sentimientos de dominio y comportamiento, así como mejorar sus relaciones sociales, por medio del uso de la tecnología.

## 7 referencias bibliográficas

- Acebes de Pablo, A. (2021). Musicoterapia basada en técnicas de música e imagen (mi) como intervención en casos de niños con y sin diagnóstico de trastorno por déficit de atención/hiperactividad (tdah): un enfoque mixto [Tesis doctoral]. *Repositorio institucional*. Universidad de Valladolid, Castilla y León. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=296235>
- Alban, G. P. (1 de Julio de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 173. Obtenido de <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>



- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Arias, M. (2022). La gamificación y su incidencia en el aprendizaje cognitivo en niños del subnivel 2 de la escuela autora estrada y ayala [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio Institucional*. Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12132>
- Bertel, K., Correa, L., & Moreno, A. (2023). TDAH y rendimiento escolar [Tesis de Grado]. *Repositorio institucional*. Universidad Cooperativa de Colombia, Medellín. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/64ff10a9-3dd8-49fb-a7a9-3c3a57701207/content>
- Borja, W. (2022). Gamificación y el aprendizaje de la actividad física [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio Institucional*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/30884>
- Borjas, J. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *TRASCENDER, CONTABILIDAD Y GESTIÓN*, 79-97.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- Cabrera, A. (2019). La concepción de cliente y su repercusión en la calidad del servicio en el restaurante. *RES NON VERBA REVISTA CIENTÍFICA*, 9(2), 1-16.  
<https://doi.org/10.21855/resnonverba.v9i2.214>
- Cajal, A. (2020). Investigación de campo características, tipos, técnicas y etapas. *Jimcontent*, 13. Obtenido de <file:///C:/Users/MELANY/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo.pdf>
- Carrillo, M. E. (2020). *EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/394056/tmevc1de1.pdf?sequence=5>
- Collados, L., Hernández, M., & Molina, S. (2021). Lectoescritura y TDAH. *Revista Càlamo FASPE*(69), 66-76. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8404496>
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. (Vol. 28). Enseñanza de las Ciencias de la Tierra,. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Elizabeth, V., & Sepulveda, L. (2022). Gamificación y la evaluación de los aprendizajes en educación superior. 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.c.01.19>
- Gallagher, R., Kessler, K., Bramham, J., Dechant, M., & Friehs, M. (2023). A proof-of-concept study exploring the effects of impulsivity on a gamified version of the stop-signal task in children. *Frontiers in Psychology*, 14, 1-9.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1068229>
- García, J., & Vasquez, J. (2020). Mejoramiento de las Competencias Matemáticas en Estudiantes de Grado Octavo a Través de la Gamificación [Tesis de Maestría]. *Repositorio Institucional*. Universidad de Santander, Bucaramanga. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/0ef22f36-1fd3-44c4-b649-17184e295c64>



- García, S. (8 de Noviembre de 2021). Implementación de Prácticas Pedagógicas con Aprendizajes Basados en Proyectos Mediados por Estrategias de Gamificación en la Educación Inicial. [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio institucional*. Universidad de Santander, Bucaramanga. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/ced7b729-3d59-489c-b99e-5f1d1a377587>
- Gizapedia. (2 de Junio de 2022). *Gizapedia*. Obtenido de Gizapedia: <https://gizapedia.org/observacion-sistemica-y-observacion-asistemica>
- Gonzales, J. A., & Gallardo, M. C. (Junio de 2021). Diseño y metodología de la investigación. 134. Obtenido de [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- González, A. C. (2020). INVESTIGACION DE CAMPO COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS. 10. Obtenido de <http://ujgh.edu.ve/wp-content/uploads/2021/03/IJIP-27.pdf>
- Hurtado, V., & Lozano, M. (2022). Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca [Tesis de Maestría]. *Repositorio Institucional*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Obtenido de <https://repositorio.libertadores.edu.co/handle/11371/4967>
- Lara, D., González, B., Giler, M., & Alcivar, D. (20 de Febrero de 2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Polo del conocimiento*, 6(3), 1639-1646. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2460>
- Lara, R. (2020). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje [Tesis Doctoral]. *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2343>
- LEONOR, M. A. (2020). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN CON "EDUCAPLAY" PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES INVESTIGATIVAS PARA ESTUDIANTES CON TDAH. UN ESTUDIO DE CASO*. Obtenido de [file:///C:/Users/MELANY/Downloads/Estrategia\\_Did%C3%A1ctica\\_Basada\\_en\\_Gamificaci%C3%B3n\\_con\\_Educaplay\\_%20Para\\_el\\_Desarrollo\\_de\\_Habilidades\\_Investigativas\\_Para\\_Estudiantes\\_con\\_Tdah\\_un\\_Estudio\\_de\\_Caso.pdf](file:///C:/Users/MELANY/Downloads/Estrategia_Did%C3%A1ctica_Basada_en_Gamificaci%C3%B3n_con_Educaplay_%20Para_el_Desarrollo_de_Habilidades_Investigativas_Para_Estudiantes_con_Tdah_un_Estudio_de_Caso.pdf)
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext)
- Mejillón de la Alidia, E. (2022). Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio Institucional*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, La libertad. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7573>
- Mite, M. (2020). Percepción de los Docentes Hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos [Tesis de Maestría]. *Repositorio Institucional*.



- Universidad Casa Grande, Guayaquil. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2270>
- Molina, P. (31 de Julio de 2021). Alumnado con TDAH y gamificación en el aula: oportunidades y retos [Tesis de Maestría]. *Repositorio Institucional*. Universidad Internacional de Andalucía, Andalucía. Obtenido de [https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/6515/1188\\_Molina.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/6515/1188_Molina.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ospina, G., Ruiz, L., & Cogollo, M. (2022). *La 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 [Tesis de Maestría]*. Universidad de Cartagena, Cartagena. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16282>
- Povis, M., Santa Maria, K., Urcia, V., & Coca, G. (2022). Enseñar ciencias sociales: Un desafío del Siglo XXI. *Revista Sinergias Educativas*, 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.37954/se.vi.210>
- Reyes, R., & Alvarado, C. (2020). *Investigación documental*. Universidad Simon Bolivar [Tesis Doctorado], Simon Bolivar. Obtenido de <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/6630>
- Rojas Maravilla, L., Solovieva, Y., Pelayo González, H., & Quintanar Rojas, L. (2019). Análise de tarefas para as funções espaciais em crianças escolares com diagnóstico de TDAH. *SciELO*, 17(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi17-1.atfe>
- Rusca, F., & Cortez, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatria*, 83(3), 148-156. <https://doi.org/https://doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>
- Sánchez, C., & Riaño, J. (2019). Estrategia de Educomunicación como metodología de innovación educativa en el programa de Comunicación Social de la Universidad Cooperativa de Colombia [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio Institucional*. Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/29224a71-aec6-4b73-910c-85e0009b7b96/content>
- Santos, M. A. (2020). *“Trastorno por déficit de atención e hiperactividad en las . Obtenido de <http://www.bvs.hn/TMVS/pdf/TMVS34/pdf/TMVS34.pdf>*
- Sigua, M. (2020). Estrategias para mejorar el deficit de atencion en los niños del tercer grado de la escuela de educacion genral basica [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio Institucional*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18538/1/UPS-CT008713.pdf>
- Sordo, S. Á. (2021). *TDAH e inteligencia en muestra clínica: comparación del perfil intelectual del WISC-IVentre niños con TDAH y Trastorno de Aprendizaje*. Obtenido de <file:///C:/Users/MELANY/Downloads/Dialnet-TDAHEInteligenciaEnMuestraClinica-8175339.pdf>
- Suntaxi, M. (2022). Estrategias Didácticas en el Déficit de Atención en niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Jacinto Jijón y Caamaño” en el periodo Julio 2022. [Tesis de Licenciatura].

- Repositorio institucional.* Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27781>
- Taiman, A. V. (Marzo de 2022). La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación. 57. Obtenido de <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>
- Valarezo, D. (2022). Dificultades de aprendizaje e influencia del género en TDAH [Tesis Doctoral]. *Repositorio Institucional.* Universidade da coruña, Coruña. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=307142>
- Valladares, D. (2021). La conducta en el alumno con TDAH [Tesis de Licenciatura]. *Repositorio Institucional.* Universidad de la Laguna, San Cristóbal de La Laguna. Obtenido de <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25147>
- Van der Oord, S., & Tripp, G. (2020). How to Improve Behavioral Parent and Teacher Training for Children with ADHD: Integrating Empirical Research on Learning and Motivation into Treatment. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 23(4), 577-604. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10567-020-00327-z>
- Viñolas, E., & Sepulveda, L. (2022). *Gamificación y la evaluación de los aprendizajes en educación superior*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.c.01.19>