

**UNIVERSIDAD DE OTAVALO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y PEDAGÓGICAS**  
**CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**TÍTULO FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN: “ANÁLISIS DE LA  
GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS CON  
TDAH”**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORA: NAYELI LIZBETH RUIZ MORENO**

**TUTOR: JULIANA ELIZABETH CAICEDO PANTOJA**

**Otavalo, diciembre, 2024**

**UNIVERSIDAD DE OTAVALO**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
**APROBACIÓN DE TRABAJO FINAL DE GRADO**

Otavalo, 24 de marzo del 2025

Se aprueba el trabajo de grado con el tema:

Análisis de la gamificación en la atención en niños de 8 a 10 años con TDAH.

Correspondiente al estudiante:

Nombre: Ruiz Moreno Nayeli Lizbeth

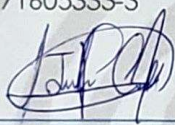
C.I: 105010003-9

Para constancia firman los integrantes del tribunal evaluador:

  
\_\_\_\_\_  
Presidente de Tribunal de Grado

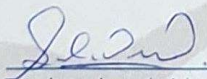
Nombre: Hernández Chacón Ledys, PhD.

C.I: 171605333-3

  
\_\_\_\_\_  
Tutor del trabajo de Grado

Nombre: Caicedo Pantoja Juliana Elizabeth, Msc.

C.I: 100329663-7

  
\_\_\_\_\_  
Evaluador del trabajo de Grado

Nombre: Caiza Cumbajín Mireya Soledad, Msc.

C.I: 172014322-9

  
\_\_\_\_\_  
Evaluador del trabajo de Grado

Nombre: Armas Sánchez Karen Andrea, Msc.

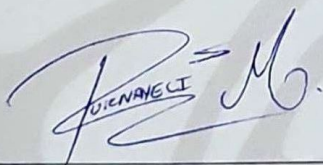
C.I: 100397353-2

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **Nayeli Lizbeth Ruiz Moreno**, declaro que este trabajo de titulación: Análisis de la gamificación en la atención en niños de 8 a 10 años con TDAH es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



**Nayeli Lizbeth Ruiz Moreno**

C.C. 105010003-9

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado “ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS CON TDAH” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Licenciada en Psicología Educativa, del estudiante Nayeli Lizbeth Ruiz Moreno y cumple con las condiciones requeridas por la Universidad de Otavalo.



Firmado electrónicamente por:  
JULIANA ELIZABETH  
CAICEDO PANTOJA

MSc. JULIANA ELIZABETH CAICEDO PANTOJA

C.I. 1003296637

[jcaicedo@uotavalo.edu.ec](mailto:jcaicedo@uotavalo.edu.ec)

## DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico con todo mi amor a mis padres, Franklin y Yajaira, por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo y dedicación, por acompañarme en cada paso, brindarme su apoyo incondicional y enseñarme que los sueños pueden hacerse realidad con trabajo y perseverancia; a mis hermanos, Kevin y Sebastián, por estar siempre para mí, dedicarme su tiempo, apoyarme y darme consejos que han sido valiosos a lo largo del tiempo; a mi primer sobrino Noah Ruiz Moreno, que llegó a mi vida a llenarla de felicidad; a mi abuelito Jairo Moreno, por sus palabras de aliento, su sabiduría y su amor, que me recuerdan siempre lo verdaderamente importante en la vida; a Alejandro, quien, con su amor, ha creído en mí incluso cuando yo dudaba, convirtiéndose en un gran apoyo en esta etapa; y a mis demás familiares y amigos, por ser parte de este proceso y acompañarme en cada momento. A todos, gracias por ser mi razón para seguir adelante y mi mayor fortaleza. Este logro también es suyo.

Nayeli Lizbeth Ruiz Moreno

## AGRADECIMIENTOS

Principalmente, agradezco a Dios, quien ha sido mi guía en cada etapa de mi vida y, con su amor y bendiciones, me ha permitido llegar hasta aquí, superando cada obstáculo. A mis padres, Franklin y Yajaira, por ser mi mayor apoyo, brindarme un amor inquebrantable y enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A mis hermanos, Kevin y Sebastián, por estar a mi lado en los momentos más difíciles, haciéndome saber que nunca estoy sola. A mis primas, Angie, Antonella y Doménica, por su apoyo incondicional a lo largo de esta travesía y por acompañarme en esta etapa hasta la culminación de mi carrera universitaria. A Alejandro, por motivarme siempre a salir adelante y por brindarme su amor y apoyo en este proceso. Y a todos quienes fueron mi fortaleza y me ofrecieron palabras de aliento. Este logro no habría sido posible sin su apoyo y amor incondicional.

Quiero agradecer a mis docentes por compartirme sus conocimientos, su dedicación, apoyo y sabiduría que fueron esenciales para mi formación profesional. Agradezco a todos quienes me ofrecieron palabras de aliento.

Nayeli Lizbeth Ruiz Moreno

## ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTOS .....	IV
ÍNDICE.....	V
ÍNDICE DE TABLAS .....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VI
1. Resumen.....	VII
2. Abstract.....	VIII
3. Introducción .....	1
3.1. Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad .....	3
3.1.1. Etiología del TDAH.....	4
3.1.2. Cuadro clínico del TDAH en niños.....	6
3.1.3. Diagnóstico del TDAH .....	6
3.1.4. Procesos Atencionales.....	7
3.1.5. Atención.....	7
3.1.6. Tipos de atención .....	8
3.1.7. Atención sostenida.....	8
3.2. Gamificación.....	10
3.2.1. Tipos de gamificación.....	10
3.2.2. Elementos de la gamificación .....	10
3.2.3. Características de la gamificación .....	12
3.2.4. Importancia de la gamificación en la educación.....	13
4. Metodología.....	13
4.1. Nivel de la investigación.....	13
4.2. Enfoque de la metodología .....	14
4.3. Tipo de investigación .....	14
4.4. Unidad de análisis .....	15
4.5. Criterios de inclusión y exclusión.....	15
5. Presentación y discusión de resultados .....	16
	V

5.1.	Resultados de la categoría 1 .....	16
5.2.	Resultados de la categoría 2.....	19
5.3.	Resultados de la categoría 3.....	22
5.4.	Discusión.....	25
6.	Conclusiones.....	28
7.	Referencias bibliográficas.....	29

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Los elementos de la gamificación .....	10
<b>Tabla 2</b>	Criterios de inclusión y exclusión .....	15
<b>Tabla 3</b>	Categoría 1 - Relación entre los elementos de la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	16
<b>Tabla 4</b>	Categoría 2 - Características del TDAH en niños de 8 a 10 años en relación con la atención sostenida.....	20
<b>Tabla 5</b>	categoría 3 - Efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH.....	22

### ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Etiología y factores de riesgo del TDAH.....	4
-----------------	--	---



**ANÁLISIS DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 8 A 10  
AÑOS CON TDAH**  
**ANALYSIS OF GAMIFICATION IN THE ATTENTION SPAN OF 8 TO 10  
YEAR-OLD CHILDREN WITH ADHD**

“Nayeli Lizbeth Ruiz Moreno”; estudiante de la carrera “Psicología Educativa”, por la  
Universidad de Otavalo; “MSc. Juliana Elizabeth Caicedo Pantoja”; Tutor  
[e\\_nlruiz@uotavalo.edu.ec](mailto:e_nlruiz@uotavalo.edu.ec)

“MSc. Juliana Elizabeth Caicedo Pantoja”; Tutor

### **1. Resumen**

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es una condición neurobiológica que afecta el desarrollo de la atención selectiva, sostenida y dividida, que provoca dificultades para mantener el enfoque en tareas relevantes, filtrar distracciones y realizar actividades prolongadas sin perder la concentración. Por lo tanto, la atención sostenida genera un impactando por el esfuerzo mental prolongado que requiere y este afecta directamente en el rendimiento académico, es decir, los estudiantes con TDAH suelen enfrentar dificultades para concentrarse, seguir instrucciones y completar tareas de manera estructurada. Ante estos desafíos, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora que transforma el aprendizaje al incorporar elementos lúdicos, como recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso. De modo que, el objetivo de esta investigación fue analizar el impacto de la gamificación como herramienta en el desarrollo de la atención sostenida en niños de 8 a 10 años con TDAH. En este sentido, la metodología utilizada fue un enfoque cualitativo, de nivel exploratorio, de carácter documental, enfocándose en tres categorías de análisis que buscan identificar los elementos de la gamificación en relación con procesos de enseñanza-aprendizaje, describir las características de los niños con TDAH en relación con la atención sostenida y determinar la efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la concentración y la atención en el proceso académico de los niños con este trastorno. Por lo tanto, los resultados obtenidos evidenciaron la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en la atención sostenida de niños con TDAH, permitiendo mejorar la concentración, la memoria y el involucramiento del estudiante en su proceso de aprendizaje, creando un entorno inclusivo y dinámico.

**Palabras clave:** Gamificación, TDAH, proceso enseñanza – aprendizaje, estrategia educativa.

## 2. Abstract

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) is a neurobiological condition that affects the development of selective, sustained and divided attention, which causes difficulties in maintaining focus on relevant tasks, filtering distractions and performing prolonged activities without losing concentration. Therefore, sustained attention is impacted by the prolonged mental effort required and this directly affects academic performance, i.e., students with ADHD often face difficulties in concentrating, following instructions and completing tasks in a structured manner. Faced with these challenges, gamification has emerged as an innovative strategy that transforms learning by incorporating playful elements, such as rewards, levels and immediate feedback, with the aim of increasing motivation and engagement. Thus, the aim of this research was to analyze the impact of gamification as a tool in the development of sustained attention in children aged 8 to 10 years with ADHD. In this sense, the methodology used was a qualitative approach, exploratory level, documentary in nature, focusing on three categories of analysis that seek to identify the elements of gamification in relation to teaching-learning processes, describe the characteristics of children with ADHD in relation to sustained attention and determine the effectiveness of gamification as a tool to improve concentration and attention in the academic process of children with this disorder. Therefore, the results obtained evidenced the effectiveness of gamification as a pedagogical strategy in the sustained attention of children with ADHD, allowing to improve concentration, memory and student involvement in their learning process, creating an inclusive and dynamic environment.

**Key words:** Gamification, ADHD, teaching-learning process, educational strategy.

### 3. Introducción

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) es una condición neurobiológica que afecta a una proporción significativa de niños en edad escolar, caracterizándose principalmente por dificultades para mantener la atención, impulsividad y niveles elevados de hiperactividad (Rusca & Cortez, 2020). Estas características presentan un desafío tanto para los docentes como para los padres, quienes deben buscar estrategias innovadoras que permitan a los niños con TDAH desenvolverse adecuadamente en su entorno académico y social (Compean, 2024). Este trastorno, cuyo origen combina factores genéticos, neurológicos y ambientales, no solo dificulta la atención, sino que también afecta la capacidad para organizar tareas, gestionar el tiempo y regular las emociones.

El diagnóstico más frecuente en la salud mental de niños y adolescentes es el TDAH, debido al impacto en el desarrollo cognitivo y emocional, el cual provoca problemas constantes como dificultad para prestar atención, impulsividad y movilidad excesiva. Los niños que llegan a padecer esta patología presentan cierto conflicto para planear tareas cotidianas provocando deficiencias en su entorno educativo (Lara, et al. 2021). En este contexto, el TDAH encabeza la lista de pronósticos psicológicos en la infancia, hasta el año 2017 se diagnosticaron 7.918 niños con este trastorno en entidades educativas públicas en Ecuador. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) alrededor del 5% y 6% de los casos de TDAH se presentan aproximadamente antes de los 18 años (Toapanta, 2023).

El desarrollo cognitivo es fundamental para la adquisición de conocimientos y la adaptación al entorno, pero en niños y adolescentes con TDAH, este proceso puede verse afectado debido a dificultades en la atención, la memoria de trabajo y el control ejecutivo (Valda, et al, 2018). Según Piaget, el aprendizaje ocurre de manera progresiva a través de la interacción con el entorno, pero en niños con TDAH, la impulsividad y la falta de atención pueden interferir en la asimilación y acomodación de la información, dificultando su avance en las etapas del desarrollo cognitivo (Piaget, 1964).

Desde la perspectiva de Vygotsky, el aprendizaje se fortalece mediante la interacción social y el apoyo de un mediador, lo que sugiere que los niños con TDAH pueden beneficiarse de estrategias pedagógicas estructuradas y andamiaje para mejorar su autorregulación (León & Alchundia, 2025). Asimismo, Russell plantea que el desarrollo cognitivo se potencia cuando los niños se enfrentan a formas de pensamiento más avanzadas dentro de una comunidad. Sin

embargo, en el TDAH, la dificultad para mantener la atención sostenida y procesar información de manera eficiente puede limitar este proceso, haciendo necesario un entorno de aprendizaje adaptado a sus necesidades (Ivizate, 2012). Por lo tanto, comprender el desarrollo cognitivo desde estas teorías permite diseñar estrategias más efectivas para abordar las dificultades del TDAH y favorecer un aprendizaje más significativo.

De acuerdo con Escofet et al. (2022) el cuadro clínico del TDAH se caracteriza por patrones de comportamiento inadecuados, una actividad motriz desmedida y dificultades significativas en el proceso de aprendizaje. Estas manifestaciones, en algunos casos, pueden complicar el diagnóstico diferencial, lo que a su vez retrasa una evaluación precisa y la implementación de un tratamiento adecuado. Como consecuencia, los niños que padecen este trastorno suelen enfrentar desafíos en múltiples aspectos de su vida, desde su desempeño académico hasta la construcción de relaciones interpersonales saludables.

Otra característica del TDAH es la falta de atención sostenida, la cual se define como la capacidad cognitiva que permite al ser humano comprender y responder a estímulos, especialmente en el ámbito educativo. Este trastorno, particularmente en niños, tiene un impacto significativo dentro de las aulas, manifestándose en la falta de compromiso, errores frecuentes, distracción constante, evitación de actividades que requieren un esfuerzo cognitivo elevado, fatiga y tensión emocional.

En Ecuador, según los estudios de Pacheco (2019), entre el 5 % y el 6 % de los niños de 8 a 10 años con TDAH presentan una atención sostenida reducida, lo que afecta negativamente su desarrollo cognitivo y rendimiento diario. Esta condición dificulta su capacidad para mantener un aprendizaje constante en tareas académicas y actividades cotidianas, haciendo que el proceso educativo para estos niños requiera un esfuerzo adicional y estrategias específicas de apoyo.

Por ello, uno de los métodos propuestos para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH, según investigaciones como la de Vieites (2019), es la gamificación. Esta estrategia de aprendizaje integra dinámicas lúdicas en el entorno educativo con el objetivo de favorecer el desarrollo de conocimientos y destrezas en los niños, logrando resultados positivos en su proceso de aprendizaje.

Según Niño (2021), este tipo de metodología se ha convertido en una herramienta de gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños con TDAH, porque contribuye

a reforzar su rendimiento educativo al incrementar la atención sostenida. Además, ha demostrado hacer que el aprendizaje sea más estimulante, efectivo y natural, facilitando una experiencia educativa más adecuada a sus necesidades.

Teniendo en consideración estos datos, este estudio tiene como propósito evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la atención sostenida en niños de 8 a 10 años con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), a través de una revisión sistemática de la literatura científica que pretende explorar los elementos de la gamificación en relación con los procesos de enseñanza aprendizaje así como describir las características del TDAH y su relación con la atención sostenida y determinar la efectividad que tienen las clases gamificadas como herramienta de mejoramiento en la atención sostenida.

### **3.1. Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad**

El TDAH es un síndrome neurológico común que se manifiesta a través de la hiperactividad, la impulsividad y dificultades en la atención. Estas alteraciones son desproporcionadas en relación con el nivel de desarrollo del niño y constituyen uno de los diagnósticos más habituales en la infancia (Llanos, et al. 2019).

Según Fernández et al. (2020) el TDAH puede llegar a afectar a las personas de distintas maneras en situaciones de la vida diaria, siendo más visible en el área educativa, los niños pueden necesitar apoyo de sus docentes y padres de familia para poder llevar una vida educativa acorde a su edad y poder desarrollar su potencial. Otro autor señala que, aunque este trastorno no tiene cura, su identificación a temprana edad permite implementar un seguimiento integral que incluye evaluaciones más completas. Esto beneficia al niño al favorecer su desarrollo y manejo adecuado de la condición (Moreno, 2019).

En este contexto, el TDAH es un trastorno del neurodesarrollo que se caracteriza por síntomas persistentes de inatención, hiperactividad e impulsividad, los cuales afectan significativamente el desempeño académico, social y emocional de quienes lo padecen, especialmente en la infancia. Estas manifestaciones pueden variar en intensidad y presentarse de manera combinada o predominante. Por consiguiente, analizar el TDAH es fundamental porque permite comprender las dificultades que enfrentan las personas diagnosticadas, identificar estrategias de intervención efectivas y promover un entorno inclusivo, tanto en el ámbito educativo como en el social, es decir, se requiere contar con programas de apoyo que

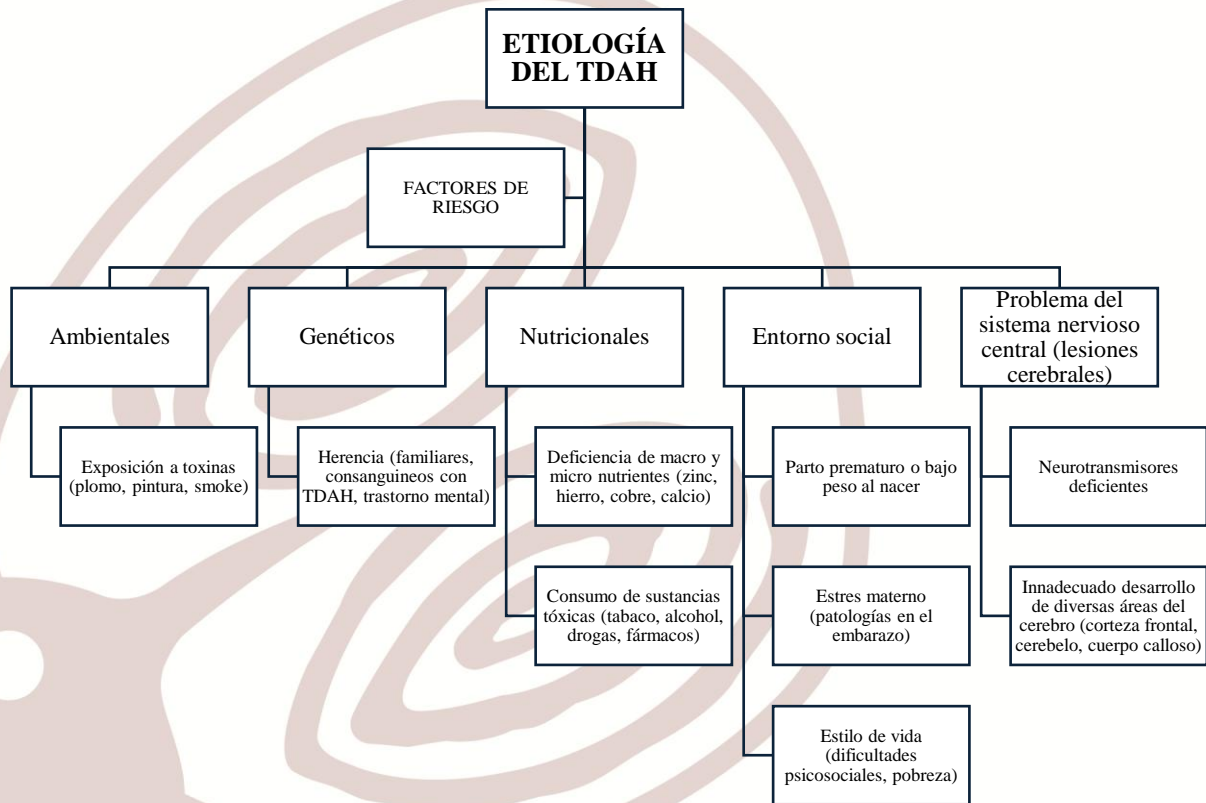
mejoren el desarrollo integral para de esta forma facilitar la adaptación y éxito en diversas áreas de la vida.

### 3.1.1. Etiología del TDAH

Actualmente, las causas específicas del TDAH son desconocidas; sin embargo, se estima que diversos factores, como los ambientales, genéticos, nutricionales y sociales, pueden influir en su aparición, afectando el desarrollo del sistema nervioso central, especialmente durante la etapa embrionaria (Rusca & Cortez, 2020). En la figura 1 se presentan los diferentes tipos de factores de riesgo que pueden manifestarse en las primeras etapas de la vida.

**Figura 1**

*Etiología y factores de riesgo del TDAH*



Nota. Esta información fue tomada por Mental, (2018) en su investigación Trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH

En este sentido, Martinhago et al. (2019), mencionan que los factores de riesgo ambientales como la exposición a la radiación o toxinas (plomo, magnesio, etc.) entre otros pueden provocar problemas en el sistema nervioso central afectando las vías dopaminérgicas

que se consideran las principales en producir los síntomas de falta de atención, hiperactividad y afectividad en los niños. De acuerdo con Casas (2022), el TDAH es un trastorno con un componente potencialmente hereditario relacionado con factores genéticos. Se manifiesta desde la infancia y, con frecuencia, persiste en la adultez. Su origen está asociado con alteraciones en la división del material genético que pueden afectar la secuencia del ADN, provocando cambios en el fenotipo, particularmente en los genes DRD4 y DRD5. Estas alteraciones generan un desequilibrio en la dopamina, la noradrenalina y otros neurotransmisores ubicados en el área frontal del cerebro, que son responsables del control de los impulsos, las acciones y la toma de decisiones.

Por consiguiente, Uchida, et al. (2023) señalan que las investigaciones genéticas han evidenciado que el TDAH puede heredarse de padres a hijos. Según sus hallazgos, en siete de cada diez casos, si uno de los padres porta el gen asociado, existe una alta probabilidad de transmitirlo a sus hijos. Además, cuando un hijo hereda el gen, la probabilidad de que los demás hermanos también desarrollen el trastorno se multiplica por cinco.

En cuanto a los factores nutricionales, Vázquez et al. (2022) proponen que el TDAH podría estar relacionado con la carencia de ciertos nutrientes o con la adherencia estricta a dietas restrictivas durante el embarazo. Aunque estas hipótesis no cuentan con suficiente evidencia empírica para ser consideradas definitivas, es fundamental mantener un balance nutricional adecuado y una buena hidratación para favorecer el desarrollo cerebral.

Los factores sociales ejercen una influencia significativa en el desarrollo cognitivo de los niños con TDAH, Burgos y Polanco (2019), han demostrado que componentes como la inequidad, la pobreza y la desnutrición puede limitar el potencial de un niño desde el vientre materno, impidiendo el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas esenciales para mantener una comunicación efectiva y un proceso de aprendizaje óptimo.

Por último, Casas (2022) menciona que un factor de riesgo para el TDAH es la afectación al sistema nervioso central, porque según estudios neuroanatómicos en pacientes con este trastorno revelan contracciones del volumen cerebral, con afectación particular en el cerebelo, cuerpo caloso, estriado y regiones frontales, especialmente el córtex prefrontal dorsolateral. Además, se observa un menor grosor cortical, en particular en el córtex prefrontal dorsolateral, y alteraciones en la integridad de la materia blanca, lo que ocasiona que el proceso cognitivo sea más difícil de asimilar.

### 3.1.2. Cuadro clínico del TDAH en niños

De acuerdo con Álvarez y Pinel (2015), menciona que un cuadro clínico con este trastorno puede presentar en primer lugar hiperactividad, la cual se establece como una forma de comportamiento en la que el niño tiende a estar en actividad constante; otra de las características es la impulsividad, caracterizada por la rápida respuesta y falta de control en respuesta a estímulos, por último, la falta de atención es otro elemento que se considera en este trastorno, definiéndose como una conducta que dificulta la capacidad de conservar la concentración en actividades, tareas o situaciones.

Por otra parte, los signos más frecuentes sobre esta patología descritos por padres de familia, docentes y también los niños pueden ser el conflicto para mantenerse quietos, dificultad al realizar actividades mentales o correr, saltar y jugar en momentos inapropiados, tendencia a interrumpir al hablar e impedir acciones de otros niños provocando problemas en su entorno educativo, social y familiar, de acuerdo con la investigación de (Mental, 2018).

### 3.1.3. Diagnóstico del TDAH

Para Pelaz y Autet (2015), el diagnóstico del TDAH se basa en una valoración absoluta que consiste en entrevistas con el niño, los padres, maestros y personas cercanas. Es relevante destacar que no todos los niños distraídos o impulsivos tienen TDAH. Un profesional de la salud mental capacitado en la identificación de este trastorno es quien puede determinar si los signos y síntomas cumplen con los criterios de diagnósticos establecidos. Galarza (2019) siendo primordial que se evalúe la constancia y el impacto de estas manifestaciones clínicas en la vida del niño.

El TDAH, según el DSM-5, es un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por síntomas de inatención, hiperactividad e impulsividad, los cuales deben manifestarse antes de los 12 años, en dos o más contextos (escuela, hogar, social) y afectar significativamente el funcionamiento diario. Para el diagnóstico, el niño debe presentar al menos 6 síntomas de inatención o hiperactividad/impulsividad durante 6 meses o más, como dificultad para mantener la atención, desorganización, impulsividad, inquietud excesiva o interrupción constante. El DSM-5 clasifica el TDAH en tres subtipos: predominantemente inatento, hiperactivo/impulsivo o combinado (Asociación Psiquiátrica Americana, 2014).

Abordar el TDAH en el ámbito escolar requiere una estrategia integral que involucre a docentes, padres, psicólogos y otros profesionales para proporcionar un ambiente adaptado a



las necesidades del estudiante. Es fundamental identificar los síntomas tempranamente, ofrecer instrucciones claras y simples, y utilizar apoyos visuales y tecnológicos que favorezcan la organización y concentración. Además, el entorno debe estar estructurado para minimizar distracciones, y se deben implementar pausas activas y refuerzos positivos. La colaboración continua entre padres y docentes es esencial para reforzar las estrategias en casa y en el aula, mientras que el apoyo emocional y el fomento de habilidades sociales y de autorregulación son clave para el bienestar y éxito académico del niño con TDAH (Fundación Cantabria Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad - Fundación CADAH, 2006).

### 3.1.4. Procesos Atencionales

Los procesos atencionales lo describen Gómez et al. (2019) como un filtro mental que nos permite seleccionar y concentrar información relevante, mientras bloqueamos los estímulos irrelevantes. Estos mecanismos cognitivos son fundamentales para organizar y dar sentido al mundo que nos rodea, porque permiten dirigir los recursos cognitivos hacia lo que es importante en cada momento. En otras palabras, la atención funciona como un sistema de control que regula el flujo de información, siendo una guía hacia los objetivos planteados y adaptando recursos cognitivos en función de las demandas del entorno.

Por consiguiente, se estima que la atención es un proceso de conocimiento fundamental que permite escoger y fijar la atención en la información importante, mientras se filtran los estímulos distractores. Lorenzo y Sanchez (2015) mencionan que los procesos atencionales son las habilidades que permiten al hombre recopilar y mantener el foco en la información relevante como una máquina de selección mental que organiza y da sentido al entorno porque dirige las capacidades mentales hacia lo que es importante en cada momento, la atención ayuda a alcanzar objetivos y a adaptarse a las demandas en los distintos contextos.

### 3.1.5. Atención

De acuerdo a lo detallado por Ramos et al. (2016) “la atención es una función neuropsicológica que posee subprocesos de focalización, selectividad, sostenibilidad, división y alternancia, que permiten al ser humano identificar un determinado estímulo para realizar un procesamiento cognitivo y cerebral” (p.34). En este sentido, la atención es un estado neurocognitivo que precede a la percepción y acción, y surge de una red de conexiones corticales y subcorticales, principalmente en el hemisferio derecho. Las neuronas encargadas

de la atención se encuentran en diversos segmentos del sistema nervioso central, formando patrones de conectividad complejos que conforman un sistema neuronal distribuido con nodos en diferentes niveles (Machado, et al., 2021).

La atención es un proceso cognitivo que permite seleccionar y focalizar recursos mentales en estímulos o tareas específicas, ignorando otros estímulos irrelevantes. Es fundamental para el procesamiento de la información, ya que permite que el cerebro se concentre en lo que es relevante en un momento dado, facilitando la percepción, el pensamiento y la acción. La atención puede ser influenciada por diversos factores, como el interés, la motivación, el contexto y el estado emocional (Chaves & Yáñez, 2021).

### **3.1.6. Tipos de atención**

Los tipos de atención se componen por cinco subprocesos: (a) atención focalizada, que es la respuesta básica a estímulos, como el reflejo de orientación; (b) atención sostenida, que implica mantener la atención durante un tiempo determinado; (c) atención selectiva, que permite concentrarse en un estímulo mientras se ignoran distracciones; (d) atención alternante, que es la capacidad de cambiar el foco de atención de manera flexible; y (e) atención dividida, que es la habilidad para manejar dos actividades al mismo tiempo (Ramos, et al., 2016).

De acuerdo a lo manifestado por Villarroig & Muiños, (2018) existen tres tipos de atención fundamentales: la atención selectiva, que permite enfocarse en un estímulo específico mientras se ignoran distracciones irrelevantes; la atención dividida, que es la capacidad de atender y responder a dos o más tareas simultáneamente, distribuyendo los recursos cognitivos entre ellas; y la atención sostenida, que implica mantener el enfoque y la concentración sobre un estímulo o tarea durante un período prolongado, sin perder la vigilancia o caer en distracciones. Cada tipo de atención es esencial para el procesamiento eficiente de la información y desempeña un papel crucial en el rendimiento cognitivo en diversas actividades diarias.

### **3.1.7. Atención sostenida**

Como afirma, Ulloa y Torres (2021), la atención sostenida está determinada como el grado de concentración a una tarea señalada durante un tiempo definido de larga duración, valorando su capacidad para adquirir o atraer información. En cuanto a las características según Arroyo y Camarena (2022), indican que la atención sostenida tiene como finalidad no perder

el enfoque o fatigarse cognitivamente; otra característica es que este tipo de atención es fundamental para actividades que demandan una dedicación constante con el propósito de maximizar los resultados de las tareas prolongadas.

La atención sostenida es un aspecto fundamental en la psicología y la educación, especialmente durante la infancia. Al evaluar la capacidad de atención sostenida en los niños, se puede identificar sus funciones cognitivas en desarrollo y detectar posibles dificultades que puedan afectar su aprendizaje. Esto permite intervenir de manera temprana y proporcionar el apoyo necesario para fortalecer sus habilidades de atención y mejorar su desempeño académico y social (Oliveriea & Peticarrari, 2022).

Al nivel educativo la implementación de estrategias lúdicas, pedagógicas y familiares ayudan a desarrollar de manera correcta y acertada el desarrollo de la atención sostenida en los estudiantes ya que según Cortés y Velázquez (2024), estas técnicas son fundamentales porque impulsan la participación activa, beneficia a la concentración y aumentan la capacidad para solucionar inconvenientes de una manera lógica.

En relación con el ámbito psicológico, la falta de atención sostenida en los niños, conforme a la investigación realizada por Álava et al. (2021), sugiere que se debe al alteramiento de la memoria, comprensión, entusiasmo y emociones, lo que conlleva a disminuir su capacidad de aprendizaje debido a que se modifica su recepción ante estímulos, permitiendo que cualquier acción los distraiga. De esta manera, su mecanismo de adaptación influye directamente en la conducta, ya que impacta en diversos aspectos de su vida, como el entorno social, familiar, educativo e interpersonal, así como en su vida cotidiana.

Entre los 8 y 10 años, los niños atraviesan un período clave de desarrollo cognitivo, emocional y social. Según Piaget, se encuentran en la etapa de operaciones concretas, donde comienzan a pensar de manera lógica y a comprender conceptos como la conservación. En el ámbito emocional, describe esta fase como industria frente a inferioridad, donde el éxito en actividades y tareas escolares fortalece su confianza y sentido de competencia (Piaget, 1964). Vygotsky resalta la importancia de la interacción social, ya que los niños desarrollan habilidades para trabajar en grupo y resolver problemas en conjunto. Además, a nivel motor, los niños mejoran su destreza en actividades físicas y en el control de habilidades finas, como la escritura y el deporte (León & Alchundia, 2025).

### 3.2. Gamificación

Como señala Nivelá et al. (2021), la gamificación es un método de aprendizaje que incorpora elementos propios a través de juegos en ambientes no lúdicos de forma eficiente y atractiva, con la finalidad de potenciar la colaboración, la responsabilidad, el aprendizaje y la estimulación en los niños. Así mismo, Prieto et al. (2022), manifiesta que la gamificación se ha ganado un espacio significativo de reflexión y análisis, puesto que incentiva al infante en su evolución académica. Esta metodología favorece la cooperación y el beneficio en alumnos de diferentes niveles de habilidad, lo que hace pertinente para promover nuevos contextos de aprendizaje. A través de ella, es viable estimular tanto el compromiso como el rendimiento escolar de manera interna o externamente.

En este sentido, la gamificación genera diversas actividades académicas basándose en juegos que permitan estimular la motivación, creatividad, resolución de problemas al crear una experiencia divertida con las temáticas planificadas previamente por el docente para alcanzar los objetivos de aprendizaje, de acuerdo con lo planteado por (Veas, 2021).

#### 3.2.1. Tipos de gamificación

Citando a Muñoz (2024), describe que coexisten dos tipos de gamificación que se utilizan para mejorar el desarrollo de los procesos educativos, entre ellas tenemos la gamificación superficial, la cual se utiliza con tiempo restringido y en actividades concretas por medio de juegos como recompensa, desafíos creativos y elementos lúdicos que inciten el interés de intervención y motivación en el método de enseñanza.

El segundo tipo es la gamificación profunda que se emplea por medio de una programación completa e inmutable de elementos durante todo el desarrollo académico, incluyen variedad de actividades lúdicas que se ejecutaran en la asignatura desde su planeación y evaluación animando el compromiso, colaboración a través de juegos de rol, simulaciones y plataformas, promoviendo el pensamiento crítico y ayudando a los estudiantes a enfrentar con confianza desafíos en su vida cotidiana.

#### 3.2.2. Elementos de la gamificación

De acuerdo con el estudio realizado por Zambrano et al. (2020), la gamificación se sustenta en tres elementos fundamentales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, los cuales, al interactuar entre sí, transforman tareas cotidianas en experiencias lúdicas y agradables para que resulten más entretenidas y estimulantes.

**Tabla 1**

*Los elementos de la gamificación*

Dinámicas del juego	Emociones
	Relaciones
	Narración
	Progresión
	Restricciones
Mecánicas del juego	Retos
	Cooperación
	Competición
	Feedback
	Recompensas
Componentes del juego	Puntos
	Avatar
	Niveles
	Logros

**Nota:** La tabla muestra las características propias que tiene los elementos de la gamificación para innovar el aprendizaje propuesta por (Zambrano, Lucas, Luque, & Lucas, 2020)

En cuanto a la dinámica, se precisa mencionar que es la estructura general del juego, en donde consta la narrativa la cual busca generar emoción en los jugadores, así como también se evidencia el nivel de avance que tendrá el juego, de acuerdo con lo mencionado por (Ortiz et al., 2018). De modo que, al diseñar un juego orientado al ámbito educativo le permitirá al docente evidenciar el progreso del estudiantado en cuanto al alcance de los objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, la mecánica hace referencia a las reglas, retos y tipos de recompensas que tendrá el juego, por lo tanto, este elemento indica como se deberá jugar y que normativa debe considerarse para lograr ganar Acosta et al. (2022). Por lo tanto, la mecánica de un juego rige las acciones que los jugadores deberán realizar para culminar el juego, fomentando la competición para alcanzar la recompensa declarada al inicio de la actividad gamificada.

Finalmente, los componentes del juego según Reyes et al. (2020), son los materiales y herramientas de diseño necesarios para implementar el juego, representando los elementos tangibles o visibles que permiten llevar a cabo las dinámicas y mecánicas de manera efectiva.

Estos refuerzan el interés del jugador y ayudan a concretar las mecánicas y dinámicas en experiencias específicas.

### 3.2.3. Características de la gamificación

La gamificación se caracteriza, por fomentar la motivación intrínseca en el ámbito educativo, porque impulsa a los estudiantes a participar por el propio disfrute del aprendizaje, sin necesidad de recompensas externas. Esta motivación se genera a través de una progresión visual, que incluye recompensas, niveles y puntos, lo que permite a los alumnos percibir su avance de manera clara y mantener el interés en la actividad (Oda, 2024). Además, la gamificación incorpora la competencia y los desafíos, los cuales no solo refuerzan la motivación intrínseca, sino que también estimulan la superación de metas y objetivos.

A su vez, de acuerdo con Zambrano (2020), la gamificación integra diversas características clave que apoyan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estas incluyen un sistema de recompensas inmediatas, que refuerzan el esfuerzo y mantienen la motivación; objetivos de aprendizaje claramente definidos, que orientan las actividades hacia metas específicas; reglas de participación establecidas, que generan un marco estructurado; y la determinación de niveles a superar, que permite medir el progreso y fomenta la persistencia.

Por lo tanto, de acuerdo a lo detallado por Franco (2023) la gamificación fomenta la intervención voluntaria porque despierta el interés y la autonomía del participante al ofrecer actividades atractivas y significativas que se alinean con sus intereses. También promueve una participación creativa y activa, al incentivar la búsqueda de soluciones originales y la toma de decisiones. Mediante el uso de técnicas de retroalimentación inmediata, los participantes reciben información constante sobre su desempeño, lo que permite mejorar continuamente.

Asimismo, impulsa la resolución de misiones o retos al estructurar actividades que combinan desafíos progresivos con recompensas tangibles y emocionales, lo que incrementa el compromiso y el deseo de alcanzar metas. Finalmente, los jugadores desarrollan características como la ambición, sociabilidad y exploración, porque la gamificación estimula la competitividad saludable, la interacción con otros participantes y la curiosidad por descubrir nuevas experiencias (Quispe & Vilca, 2023).

De acuerdo con lo antes mencionado, la gamificación como herramienta educativa, se caracteriza por su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentando una experiencia de aprendizaje inmersiva. A través de la aplicación de

reglas claras, objetivos definidos, recompensas instantáneas y retroalimentación constante, la gamificación promueve un entorno dinámico donde los estudiantes perciben el aprendizaje como una actividad divertida y retadora. Además, facilita la socialización y el desarrollo emocional y cognitivo, al involucrar a los alumnos en desafíos y misiones que requieren colaboración y participación activa.

### **3.2.4. Importancia de la gamificación en la educación**

Al incorporar elementos de juego en el proceso educativo, la gamificación busca transformar la forma en que los estudiantes aprenden, fomentando la participación, la colaboración y el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI (García, et al. 2018). La gamificación puede llegar a ser una herramienta esencial en la formación educativa de los niños, ya que puede ayudar a transformar el proceso de aprendizaje como una experiencia motivadora y con esto captar la atención de los infantes de una manera valiosa, fomentando así su participación en la resolución de dificultades para mejorar sus resultados y optimizar la enseñanza al alcanzar sus metas.

De acuerdo con Molina (2022), sugiere a la gamificación como metodología que favorece el progreso de enseñanza y aprendizaje a profesores y estudiantes, la inclusión de dinámicas y juegos en el aula de clase generan un cambio inmediato, sembrando la duda y la motivación en los alumnos, lo que conlleva a acrecentar su voluntad de aprender.

En la investigación realizada por Cáceres y Gómez (2022), determina que la gamificación ha beneficiado a muchos docentes dentro y fuera de las aulas de clase disminuyendo el desinterés, desamparo y malogro escolar además les ha permitido tener una mejor relación con sus alumnos y la obtención de conocimientos fortaleciendo un entorno académico divertido.

## **4. Metodología**

### **4.1. Nivel de la investigación**

La investigación exploratoria para Ramos (2020) se enfoca en obtener una comprensión inicial de un tema poco conocido, identificar patrones o variables relevantes, y generar preguntas para investigaciones futuras. Se caracteriza por su flexibilidad y se basa en métodos cualitativos, como entrevistas o análisis de contenido, para explorar el fenómeno desde diversas perspectivas. Por lo tanto, se aplicó esta investigación debido a que el tema era relativamente nuevo y poco estudiado en profundidad, lo que requirió una comprensión inicial de cómo la

gamificación podía influir en la atención sostenida. Este enfoque permitió identificar patrones, estrategias efectivas y posibles áreas de mejora en el uso de la gamificación, además de generar preguntas clave para investigaciones posteriores más detalladas.

#### **4.2. Enfoque de la metodología**

La investigación cualitativa de acuerdo con lo manifestado por Salazar (2020) es un enfoque que se dedica a explorar y entender los aspectos subjetivos y contextuales de los fenómenos sociales, culturales o psicológicos. A través de la recolección de datos no numéricos, como entrevistas, observaciones y análisis de textos, busca identificar patrones, significados y perspectivas que revelen la complejidad de los comportamientos humanos. Su propósito principal es generar una comprensión profunda y detallada de cómo las personas interpretan y experimentan su entorno.

Se utilizó este enfoque para explorar de manera profunda y analítica los textos científicos, investigaciones previas, artículos, informes y otras fuentes relevantes sobre la gamificación en la atención sostenida de niños con TDAH. A través del análisis de documentos, se buscó interpretar las teorías, resultados y enfoques previos que han tratado el tema, identificando patrones, tendencias y hallazgos clave que ofrecieran una comprensión integral del impacto de la gamificación en este contexto educativo. Este enfoque permitió generar una visión más completa y detallada de cómo la gamificación ha sido abordada en investigaciones previas, cuál ha sido su efectividad y cómo se ha aplicado a niños con TDAH para mejorar la atención sostenida.

#### **4.3. Tipo de investigación**

La investigación documental según Reyes & Carmona (2020) es una técnica de la investigación cualitativa que consiste en recolectar, seleccionar y analizar información proveniente de fuentes como libros, artículos, revistas, grabaciones y otros documentos. En este proceso, la observación juega un papel clave en la identificación y articulación de los datos con el objeto de estudio.

Se utilizó una investigación documental porque permite recolectar, analizar y seleccionar información relevante de diversas fuentes, como libros, artículos, estudios previos y otros documentos, sobre el TDAH y la gamificación. Este enfoque proporcionó una base teórica que facilitó la fundamentación de las categorías del estudio, como las estrategias de gamificación y su impacto en la atención de los niños con TDAH. Al consultar investigaciones



previas y teorías relacionadas, se logró una comprensión más profunda del tema y se validaron los conceptos y enfoques para el análisis.

#### 4.4. Unidad de análisis

Las categorías que respondieron a la determinación del análisis del impacto de la gamificación como herramienta en el desarrollo de la atención sostenida en niños de 8 a 10 años con TDAH fueron las siguientes:

- Categoría I. Relación entre los elementos de la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Categoría II. Características del TDAH en niños de 8 a 10 años en relación con la atención sostenida
- Categoría III. Efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH.

Los criterios para la selección de fuentes bibliográficas relacionadas con las categorías se basaron en la consulta de artículos científicos, libros y sitios web con información relacionada al tema, centrándose específicamente en base de datos como Redalyc, Google Académico y Dialnet, priorizando estudios publicados en los últimos 5 años y con alto impacto tanto a nivel nacional como internacional. Este análisis detallado permitió asegurar que la información utilizada estuviera alineada con los temas clave de la gamificación, el TDAH en niños y la atención sostenida, proporcionando una base sólida para abordar el tema de manera precisa y fundamentada.

#### 4.5. Criterios de inclusión y exclusión

De acuerdo con (Otzen, et al. 2017) los criterios de inclusión y exclusión son parámetros que se establecen en una investigación para definir qué información, documentos, participantes o datos serán considerados o descartados durante el desarrollo del estudio. Estos criterios garantizan la relevancia, precisión y calidad de los resultados obtenidos. Los criterios usados para este estudio se detallan a continuación.

**Tabla 2**

*Criterios de inclusión y exclusión*

Categoría de análisis	Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Categoría I. Relación entre los elementos de la gamificación y el	1. Estudios que exploren la interacción entre dinámicas, mecánicas y componentes de la	1. Estudios que no incluyan elementos específicos de la

proceso de enseñanza-aprendizaje	gamificación en el proceso educativo. 2. Publicaciones sobre gamificación en contextos educativos. 3. Análisis con evidencia empírica sobre impacto en aprendizaje.	gamificación. 2. Investigaciones que no se relacionen con procesos de enseñanza-aprendizaje.
Categoría II. Características del TDAH en niños de 8 a 10 años en relación con los procesos atencionales	1. Investigaciones centradas en niños de 8 a 10 años. 2. Estudios que aborden los procesos atencionales como atención sostenida o selectiva. 3. Publicaciones enfocadas en características específicas del TDAH.	1. Estudios que no aborden procesos atencionales. 2. Investigaciones en población fuera del rango de edad indicado. 3. Publicaciones que analicen solo aspectos generales del TDAH.
Categoría III. Efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH	1. Investigaciones que midan la efectividad de la gamificación en niños con TDAH. 2. Estudios que incluyan estrategias específicas de gamificación para mejorar la atención sostenida. 3. Publicaciones con resultados aplicados a niños diagnosticados con TDAH.	1. Estudios que no evalúen atención sostenida. 2. Investigaciones que no utilicen gamificación como herramienta. 3. Publicaciones que no incluyan población con TDAH.

*Nota:* En esta tabla se detalla los criterios de inclusión y exclusión para esta investigación

## 5. Presentación y discusión de resultados

### 5.1. Resultados de la categoría 1

En este apartado se muestran los resultados de la categoría

1. Relación entre los elementos de la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Encontrándose siete fuentes de investigación en revistas como: Contextos Educativos, Revista De Educación, Revista Cognosis, Revista Maestro y sociedad, Nexus Research Journal, Revista Científica Retos de la Ciencia, entre otras, que permitieron determinar el grado de relación e influencia que tienen los elementos de la gamificación dentro del proceso educativo.

**Tabla 3**

*Categoría 1 - Relación entre los elementos de la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Autor/es	Título	Año	Base de Datos/revista	Información relevante
Eva Pérez Gallardo y Felipe Gértrudix Barrio	Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en	2021	Contextos Educativos. Revista De Educación	La gamificación en la educación aumenta la motivación y participación activa de los estudiantes, promueve una competencia sana, y desarrolla habilidades sociales. Además, ofrece

	España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020			adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje y un feedback inmediato, creando un ambiente positivo que reduce el estrés y la ansiedad. En conjunto, mejora el compromiso y la efectividad del aprendizaje.
Carola Aguilera Meza, Carlina Santos Loor, Bernardita Pinargote Párraga, José Erazo Delgado	Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica	2020	Revista Cognosis	En la educación la gamificación mejora la motivación, la participación activa y la competencia sana de los estudiantes. Facilita el feedback inmediato, desarrolla habilidades sociales, se adapta a diversos estilos de aprendizaje y crea un ambiente positivo, reduciendo el estrés y la ansiedad. En resumen, actúa como un catalizador que aumenta el compromiso y la efectividad del aprendizaje.
Bélgica Alexandra Aguirre Avilés Juliana Gabriela Trujillo Zurita Carolina Dayana Laje Terán Delia Margot Padilla Molina	Gamificación y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Narciso Cerda Maldonado	2023	Maestro y Sociedad	La gamificación educativa incorpora elementos como la mecánica de juego en contextos no lúdicos para motivar y fomentar la participación activa en el aprendizaje. Entre sus componentes destacan puntos, desafíos, competencias, recompensas y niveles, que fortalecen el compromiso estudiantil. Esta estrategia impulsa la motivación, la retroalimentación continua y el aprendizaje significativo, vinculando al estudiante con los contenidos de manera efectiva.
Milenka Maribel Trámpuz-Toala	La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje	2023	Polo del Conocimiento	Una de las acciones de los docentes es la implementación de la gamificación en educación que integra mecánicas de juego en el entorno académico, potenciando la motivación y el seguimiento automatizado del progreso estudiantil mediante TIC. Existen diversas herramientas tecnológicas para su implementación, muchas accesibles desde la web, como Socrative, ¡Kahoot!, FlipQuiz, Duolingo, Ribbon Hero, ClassDojo y Goalbook. Además, BadgeOSTM y Mozilla Open Badges Project permiten la creación y reconocimiento de logros y habilidades adquiridas dentro y fuera del aula.
Andrea Carolina Merino Barona,	De los juegos a la gamificación: propuesta de un	2020	Revista Tecnologías de la Información y	La aplicación de la gamificación en el aula mostró una mejora significativa en la lectura crítica, porque sus dinámicas y mecánicas motivaron a los estudiantes

Elizabeth Magdalena Recalde Drouet, Luis Alberto Burneo Robles, Mercy Susana Idrovo Palaciosy Oscar Ruben Sánchez Pazmiño	modelo integrado		la Comunicación en la pedagogía.	a participar activamente en las actividades. Esto permitió analizar textos, identificar argumentos, comprender la intención del autor y relacionar la lectura con su entorno, generando satisfacción en su aprendizaje. El método de enseñanza del docente influye en la actitud de los estudiantes.
Juan Carlos Cobos Velasco	El uso de la gamificación para aumentar la participación y el compromiso estudiantil	2022	Nexus Research Journal	Los estudios muestran que la implementación de elementos de gamificación en diversas áreas educativas mejora la motivación y la satisfacción estudiantil. La gamificación es versátil y tiene un impacto positivo en diferentes niveles y campos de estudio. Sin embargo, se identifican algunos desafíos, como la necesidad de más investigación sobre sus beneficios reales y la determinación de mejores prácticas para su implementación. También se subraya la importancia de una capacitación adecuada para los docentes y la selección de herramientas y técnicas de gamificación apropiadas.
Dámaris Elizabeth Olmedo-Flores Ginger Jadira Gordon-Merizalde Heidi Matilde Jara-Zarria Mercedes Elena Chuqui-Shañay Soraya Ximena Lema-Coordonez Diego Armando	La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales	2024	Revista Científica Retos de la Ciencia	La gamificación en la educación enfrenta varios desafíos, entre ellos la personalización de los recursos adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes puede ser complejo. Además, su implementación efectiva requiere una formación docente adecuada, permitiendo que los educadores guíen a los estudiantes de manera óptima en entornos virtuales gamificados. Aunque esta estrategia mejora la motivación, su impacto depende del desarrollo de competencias transversales como el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico. Finalmente, la creación de entornos virtuales adecuados para cada asignatura es esencial para el éxito de la gamificación, pero implica desafíos técnicos y logísticos que deben

Palaguaray-Guagrilla	abordarse para garantizar su efectividad.
----------------------	---

*Nota.* Esta tabla detalla la relación entre los elementos de la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El análisis se sustenta en una revisión documental de estudios realizados entre 2020 y 2025, que abordan tanto la implementación de estrategias gamificadas en entornos escolares como su conexión con los procesos de enseñanza-aprendizaje. A partir de esta investigación, se destaca que los elementos de la gamificación influyen de forma efectiva en el aprendizaje de los estudiantes, identificando las ventajas y desafíos que presenta la aplicación de esta herramienta en la pedagogía.

Los resultados presentados permiten visibilizar cómo la gamificación puede constituirse en un recurso innovador que posiblemente puede ayudar a mejorar la atención sostenida y optimizar la experiencia educativa de los niños con TDAH, promoviendo su participación activa y su desarrollo integral.

De modo que, se puede mencionar que la gamificación se consolida como una estrategia innovadora con un impacto positivo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la mejora de la motivación y el compromiso estudiantil. Si bien su implementación presenta desafíos, como la adaptación tecnológica y la capacitación docente, los resultados analizados evidencian su potencial para transformar la educación.

## **5.2. Resultados de la categoría 2**

El presente análisis se enfoca en los resultados obtenidos sobre la categoría 2. Características del TDAH en niños de 8 a 10 años en relación con la atención sostenida; con el objetivo de comprender cómo las manifestaciones específicas de este trastorno afectan el desarrollo de la atención sostenida en contextos educativos. Encontrándose seis estudios en revistas como: Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades, Revista de Educación, Revista Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Asociación RedTDAH y la Revista Cuadernos de Pedagogía, AlfaPublicaciones y Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.

**Tabla 4**

*Categoría 2 - Características del TDAH en niños de 8 a 10 años en relación con la atención sostenida.*

<b>Autor/es</b>	<b>Título</b>	<b>Año</b>	<b>Base de Datos/revista</b>	<b>Información relevante</b>
Oscar Serrano Villavicencio y Carmita Villavicencio Aguilar	Valores de la Memoria de Trabajo desde el WISC-V en relación con el TDAH	2023	Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades.	Los niños con TDAH presentan bajos niveles de memoria de trabajo, lo que afecta su capacidad para seguir instrucciones y realizar tareas de manera secuencial, resultando en un rendimiento académico disminuido. Según el WISC-V, estos niños muestran valores más bajos en memoria de trabajo, lo que dificulta su capacidad para retener y procesar información, impactando negativamente su desempeño escolar.
Saldarriaga Rondón, Luisa Fernanda Cardona Londoño, Paula Andrea	Desarrollo de estrategias pedagógicas para padres y cuidadores de niños y niñas que presentan trastorno por déficit de atención con hiperactividad en los grados tercero a quinto de la Institución Educativa Las Palmas de Envigado	2020	Revista de Educación.	El TDAH se caracteriza por dificultades en la atención, impulsividad y distractibilidad, lo que afecta su desempeño en actividades académicas y cotidianas. Además, el TDAH suele asociarse con niveles elevados de inquietud motriz, dificultad para seguir instrucciones, problemas para organizar tareas y una baja tolerancia a la frustración. Estas características impactan no solo en el aula, sino también en el hogar, por lo que es fundamental desarrollar estrategias pedagógicas que incluyan a padres y cuidadores en el proceso educativo.
Villa de Gregorio Miguel	Análisis de las relaciones entre el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y el trastorno en el desarrollo de la coordinación (TDC) en la edad escolar en Educación Física	2020	Revista Ciencias de la Actividad Física y del Deporte	Con respecto a esta investigación los niños con TDAH pueden presentar un desarrollo motor deficiente, afectando su aprendizaje, coordinación y autoestima. El TDAH es un factor predisponente del Trastorno del Desarrollo de la Coordinación (TDC), debido a dificultades en la autorregulación y planificación motriz. Por ello, es clave implementar estrategias que aborden ambos trastornos para mejorar su adaptación escolar. Estas limitaciones, vinculadas al procesamiento cognitivo, pueden

					mejorar con estrategias de estimulación y terapias especializadas, favoreciendo su desarrollo integral y autonomía.
Ana Tchang Sánchez Duarte Falcó de la Cierva Javier Peris Escribá	Análisis del proceso de inclusión de estudiantes que presentan TDAH en Educación General Básica Superior.	2020	Asociación RedTDAH y la Revista Cuadernos de Pedagogía		De acuerdo con esta investigación los niños que presentan TDAH tienen dificultades en la atención sostenida provocando falta de concentración, seguimiento de instrucciones, interrupción frecuente de tareas, impulsividad, falta de consistencia en el rendimiento, desorganización, olvidos y regulación de su comportamiento. Estas características afectan su aprendizaje e interacción social, por lo que es fundamental implementar estrategias inclusivas que respondan a sus necesidades específicas.
Diego De la Cruz Vásquez, Luis Chacha Quisnancela, Lenin Loaiza Dávila y Giceya Maqueira Caraballo	Estrategias inclusivas para el desarrollo de destrezas imprescindibles dentro de las prácticas lúdicas en estudiantes con TDAH	2025	AlfaPublicaciones		Este trastorno impacta de manera significativa las habilidades emocionales, sociales, motrices y cognitivas, dificultando la participación activa de los estudiantes en actividades de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la implementación de estrategias inclusivas y actividades adaptadas han demostrado ser efectiva para integrar a los estudiantes con TDAH en dinámicas grupales, mejorando la interacción, el respeto y el trabajo en equipo dentro del aula. Estas prácticas, como los juegos tradicionales y colaborativos, no solo fomentan habilidades físicas y académicas, sino que también fortalecen competencias emocionales y sociales esenciales para la vida.
Danica Sotomayor Bricio Carlos Miranda Salas Matilde Gutiérrez Mora Lida Contreras Sánchez	Estrategias de Inclusión en Estudiantes con Déficit de Atención (TDAH) y su Impacto en el Rendimiento Escolar	2024	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria		El TDAH puede hacer que a los estudiantes se les dificulte desarrollar habilidades cognitivas, motrices o emocionales, impidiendo también su participación en actividades escolares. No obstante, el uso de estrategias inclusivas y actividades adaptadas, como juegos tradicionales y colaborativos, ha demostrado ser eficaz para fomentar la integración de estos estudiantes, promoviendo la interacción, el respeto y el trabajo en

Lucía Arteaga Baque	equipo, mientras refuerzan competencias emocionales, sociales y físicas fundamentales para su desarrollo integral.
---------------------------	--

*Nota.* En esta tabla se describe las características del TDAH en niños de 8 a 10 años en relación con los procesos atencionales.

Esta categoría resulta clave para establecer un diagnóstico más profundo de las necesidades y desafíos que enfrentan los niños con TDAH en el ámbito escolar. Además, permite analizar cómo los procesos atencionales se ven influenciados por factores como la estructura del entorno educativo, las estrategias de enseñanza utilizadas y el nivel de apoyo brindado por docentes y familias. Los resultados aquí presentados contribuirán a identificar oportunidades para implementar herramientas innovadoras, como la gamificación, que favorezcan el desarrollo de la atención y promuevan aprendizajes significativos en este grupo etario.

### 5.3. Resultados de la categoría 3

El presente análisis se enfoca en los resultados obtenidos sobre la categoría 3, la cual hace referencia a la efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH. Se revisaron ocho fuentes de investigación publicadas en revistas como: LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Revista Dialnet, Revista Multidisciplinaria Arbitrada de investigación científica, Polo del Conocimiento, Revista San Gregorio, como se detalla a continuación.

**Tabla 5**

*Categoría 3 - Efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH.*

Autor/es	Título	Año	Base de Datos/revista	Información relevante
Acedo, Wineidis Rosas, Alexandra Villasmil, María	La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa	2022	Revista Electrónica de Estudios Telemáticos	Este estudio analiza cómo la gamificación influye en la atención y el comportamiento de niños de 9 años con TDAH de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” en Santa Elena. Los resultados muestran que la gamificación mejora significativamente el comportamiento, el esfuerzo escolar y la atención. Se sugiere su integración en entornos educativos y terapéuticos. Además, se



Muñoz Gonzabay Ginger Zulema, Catuto Cacao, Yulexy Liseth, González, Luis Ángel	La incidencia de la gamificación en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños de 9 años	2024	Revista Dialnet	El estudio evidencia que la gamificación mejora la atención y el comportamiento en niños con TDAH, mediante actividades adaptadas a diversos estilos de aprendizaje. Estas dinámicas favorecieron la concentración, redujeron conductas impulsivas y promovieron la participación activa, además de potenciar la interacción social y el desarrollo emocional, logrando aprendizajes más efectivos.
Jordán Guerreo Janio, Abril Iza Fernanda	El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH	2020	Revista Multidisciplinaria Arbitrada de investigación científica	El estudio muestra que la gamificación y el uso de herramientas tecnológicas, aplicadas por los docentes, mejoran significativamente el aprendizaje de niños con TDAH, facilitando la gestión de comportamiento y potenciando la atención y el desarrollo lógico-matemático. Se recomienda incorporar aplicaciones móviles en la educación básica para optimizar estos procesos.
Niño Urraca, Laura	Diseño de intervención educativa para mejorar la atención del alumnado de Educación Infantil con TDAH a través de la gamificación	2020	Polo del Conocimiento	El artículo aborda la implementación de la gamificación en centros educativos, enfocándose en mejorar la atención y concentración de los niños con TDAH en aulas de Educación Infantil. Utilizando misiones con objetivos claros, recursos específicos y evaluaciones adaptadas, se busca enseñar sobre las estaciones del año mientras se estimulan diversas áreas de desarrollo. La gamificación proporciona un enfoque lúdico y estructurado que facilita el aprendizaje y el desarrollo integral de estos estudiantes.
Lady Soto Flores y Lídice Álvarez, Román	Gamificación como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Inglés en Estudiantes con Déficit De Atención: Un	2020	Revista San Gregorio	La investigación realizada en la Escuela Municipal La Pradera en Loja, Ecuador, demuestra que la gamificación es efectiva para mejorar la atención sostenida de estudiantes con TDAH. Implementada varias veces a la semana, la gamificación aumenta la motivación y participación de los estudiantes. Sin embargo, la

	Enfoque Inclusivo				falta de espacios y herramientas tecnológicas adecuadas limita su impacto, subrayando la necesidad de superar estas barreras para maximizar sus beneficios y crear un entorno inclusivo para los estudiantes con TDAH
Ramírez Karla	Impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades de expresión oral de niños de 9 a 10 Años con TDAH y TDA en la Institución Educativa Stars Kids	2024	Revista Gregorio	San	Se identificaron habilidades específicas a mejorar y se diseñaron dinámicas como actividades interactivas y juegos estructurados que promovieron la colaboración y la toma de decisiones en grupo adaptadas para fomentar la participación y confianza de los estudiantes. Los resultados mostraron una mejora notable en la fluidez verbal y la participación de los niños, demostrando la eficacia de la estrategia lúdica en un entorno motivador y adecuado a sus necesidades.
Ginger Zulema Muñoz Gonzabay Yulexy Liseth Catuto Cacao Luis Ángel González Zambrano Fiorella Nayeli Mirabá Parrales Josdy Lisbeth Terán Hidalgo	La incidencia de la gamificación en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños de 9 años	2024	LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades		Se destaca la efectividad de la gamificación como una estrategia para mejorar la atención y el control del comportamiento en niños de 9 años con TDAH, subrayando su relevancia en contextos educativos y terapéuticos. Tanto los docentes como los psicopedagogos pueden crear actividades gamificadas que se ajusten a los distintos estilos de aprendizaje, facilitando que los niños con TDAH alcancen aprendizajes significativos y eficaces.
Joel Manuel Prieto-Andreu	Cómo Evitar Efectos Negativos al Gamificar en Educación: Revisión Panorámica y Aproximación Heurística hacia un	2024	Multidisciplinar y Journal of Educational Research		Los efectos negativos de la gamificación en los estudiantes surgen principalmente por la falta de un marco adecuado para su implementación y planificación en el ámbito educativo. Aunque la gamificación tiene el potencial de motivar y mejorar el aprendizaje, su diseño sin una base teórica sólida puede generar problemas como la

Modelo  
Instruccional

dependencia de recompensas externas, la distracción y la disminución de la autonomía en los estudiantes. Además, la literatura carece de estudios profundos sobre los impactos adversos de la gamificación, lo que dificulta la identificación de sus posibles efectos negativos. La falta de teorías de instrucción específicas para la gamificación contribuye a la ausencia de estrategias bien diseñadas que maximicen su potencial y minimicen sus riesgos. Sin un enfoque equilibrado, la manipulación de las dinámicas de la gamificación puede provocar efectos no deseados, como la frustración o la desmotivación, afectando negativamente la experiencia de aprendizaje.

*Nota.* En la tabla se determina la efectividad de la gamificación como herramienta para mejorar la atención sostenida en niños con TDAH.

Esta categoría permite identificar los efectos positivos de aplicar la gamificación en el proceso educativo de los niños que enfrentan el TDAH, permitiendo identificar mejoras en su concentración, memoria, participación activa e involucramiento. Además, permite analizar cómo los procesos atencionales se ven influenciados por factores como la estructura del entorno educativo, las estrategias de enseñanza utilizadas y el nivel de apoyo brindado por docentes y familias. Los resultados aquí presentados contribuirán a identificar oportunidades para implementar herramientas innovadoras, como la gamificación, que favorezcan el desarrollo de la atención y promuevan aprendizajes significativos en este grupo etario.

#### 5.4. Discusión

En el análisis de las tres categorías abordadas, se evidencian elementos clave que permiten comprender de manera integral la relación entre la gamificación, el TDAH, la atención sostenida y el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en niños de 8 a 10 años. De modo que, de acuerdo con Gómez (2021) manifiesta que la gamificación en el proceso educativo fomenta la motivación y la participación activa de los estudiantes, impulsando una competencia saludable y fortaleciendo sus habilidades sociales. Asimismo, permite ajustarse a diversos estilos de aprendizaje y proporciona retroalimentación inmediata, generando un entorno positivo que minimiza el estrés y la ansiedad. En general, esta estrategia potencia el compromiso y optimiza la efectividad del proceso de aprendizaje.

Sin embargo, para Cobos (2022) considera que el éxito de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se basa en una correlación idónea de sus elementos, dinámica, mecánica y componentes, los cuales permiten transformar la enseñanza en un proceso más atractivo y dinámico, sino que también optimiza el aprendizaje, promoviendo una educación más interactiva, colaborativa y alineada con los intereses y necesidades de las nuevas generaciones. Para que su implementación sea exitosa, es fundamental un diseño equilibrado que combine estos tres elementos de manera estratégica, asegurando que el juego no solo sea entretenido, sino también educativo y efectivo en la consecución de los objetivos de aprendizaje (Franco, 2023).

Por otro lado, estudios como los de Pérez y Gértrudix (2021), Aguilera et al. (2020), y Londoño y Rojas (2020), destacan cómo las mecánicas de juego (recompensas, desafíos, retroalimentación) contribuyen significativamente a la motivación y participación de los estudiantes, sobre todo aquellos con TDAH, sumado a ello, la gamificación puede mejorar la atención sostenida, ya que involucra a los estudiantes en una dinámica interactiva que favorece el aprendizaje. Esta misma idea es respaldada por el estudio de Boderó y Muñoz (2023), quienes destacan que la gamificación mejora la atención y el comportamiento de los niños con TDAH al transformar el aula en un espacio de desafíos lúdicos. Sin embargo, a pesar de los resultados positivos, algunos estudios mencionan que la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos, como la necesidad de adaptar las dinámicas a las características particulares de cada estudiante y de los recursos disponibles en el entorno educativo de acuerdo con lo que comenta (Parrales, et al. 2023).

Se precisa mencionar que los niños con este trastorno presentan rasgos como la impulsividad, la inatención y la dificultad para mantener el foco en tareas específicas, de acuerdo con lo expresado por Serrano y Villavicencio (2023). En esta misma línea, la memoria de trabajo disminuida ocasiona problemas en el rendimiento académico y capacidad para seguir instrucciones durante las clases, agravando estos síntomas en entornos educativos que no están estructurados para adaptarse a las necesidades de los niños con TDAH, de acuerdo con lo abordado con Ortiz et al. (2018).

Los resultados de Saldarriaga y Cardona (2020) corroboran esta observación, señalando que la falta de conocimiento de los padres y cuidadores sobre el TDAH y la escasa implementación de estrategias adecuadas impactan negativamente el desarrollo académico y

socioemocional de los niños. Es esencial, por lo tanto, que los docentes y las familias cuenten con las herramientas necesarias para abordar de manera efectiva las necesidades específicas de estos estudiantes.

De modo que, la gamificación como herramienta para fortalecer la atención sostenida puede ser una aliada que ayude a los niños con esta patología para enfrentar de mejor manera los desafíos escolares en referencia a lo detallado por (Acedo, et al. 2022). Estudios como el de Bodero y Muñoz (2023), sugieren que la gamificación permite una adaptación flexible a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo la atención sostenida a través de dinámicas lúdicas que reducen las distracciones y mejoran la concentración (Merino, et al. 2023).

Las estrategias de la gamificación pueden ser particularmente beneficiosas para los niños con TDAH, quienes a menudo requieren estímulos adicionales para mantener su concentración y compromiso con las tareas. Sin embargo, algunos estudios también advierten sobre la importancia de ajustar las dinámicas para evitar la sobrecarga de estímulos, lo que podría contrarrestar los beneficios de la gamificación (Villa de Gregorio, et al. 2020).

En este contexto, desde el punto de vista de Soriano y Carrera (2023), la gamificación surge como una estrategia educativa eficiente que, cuando se implementa adecuadamente, puede mejorar la atención y el rendimiento académico de los niños con TDAH. La combinación de elementos de juego con métodos pedagógicos tradicionales tiene el potencial de transformar el aula en un espacio más dinámico y estimulante, promoviendo no solo el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

No obstante, Linares y Pichucho (2021), afirman que es necesario considerar los desafíos asociados con la implementación de la gamificación, como la necesidad de formación docente, la adaptación a los estilos de aprendizaje individuales y la disponibilidad de recursos adecuados. Además, se requiere un enfoque integral que implique a las familias y a los cuidadores en el proceso educativo para asegurar que los niños con TDAH reciban el apoyo necesario tanto en el hogar como en la escuela.

Por consiguiente, aunque la gamificación tiene el potencial de motivar a los estudiantes, su implementación sin un marco teórico adecuado y relacional con sus elementos puede generar efectos negativos, según Pérez & Muñoz, (2024). Por otro lado, la falta de estudios sobre sus

impactos adversos y la ausencia de teorías de instrucción específicas dificultan el diseño de estrategias gamificadas eficaces en pro de mejorar la atención sostenida.

Si no se maneja adecuadamente, la gamificación puede provocar frustración y desmotivación, afectando negativamente el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, la gamificación se presenta como una herramienta valiosa para mejorar la atención sostenida y el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños con TDAH, porque fomenta la motivación, el compromiso y la interacción en el aula (Navarro, et al. 2021). Sin embargo, su implementación requiere un diseño estratégico que equilibre adecuadamente las dinámicas, mecánicas y componentes para evitar una sobrecarga de estímulos y garantizar una experiencia educativa efectiva.

## 6. Conclusiones

La revisión de la literatura científica confirma que la gamificación es una estrategia innovadora que incorpora elementos propios de los juegos, como narrativa, recompensas, niveles, misiones y retroalimentación inmediata, para mejorar la experiencia de aprendizaje. Estos elementos no solo fomentan la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que también facilitan la internalización de conocimientos al hacer que los procesos educativos sean más dinámicos, interactivos y participativos. Además, la gamificación permite una personalización del aprendizaje, adaptando las actividades a los diferentes estilos cognitivos y ritmos de cada estudiante, lo que favorece un enfoque inclusivo en el aula.

Las características del TDAH en niños de 8 a 10 años, particularmente las dificultades en la atención sostenida, requieren estrategias pedagógicas que permitan captar y mantener su interés de manera efectiva. La evidencia señala que entornos estructurados y metodologías dinámicas favorecen su desempeño académico, minimizando los efectos de la inatención y la impulsividad. En este contexto, la gamificación se presenta como una herramienta prometedora, porque, a través de desafíos progresivos, recompensas y retroalimentación inmediata, potencia la concentración y el compromiso con las tareas escolares. No obstante, su implementación debe adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, evitando una sobrecarga de estímulos que pueda generar el efecto contrario.

Además, se evidencia que las clases gamificadas tienen un impacto positivo en la mejora de la atención sostenida en niños con TDAH. La estructura de estas actividades, que incluye objetivos claros, desafíos alcanzables y recompensas inmediatas, proporciona un marco

de aprendizaje estimulante y atractivo para estos estudiantes. Además, el uso de plataformas tecnológicas interactivas y recursos digitales facilita un seguimiento personalizado del progreso, permitiendo adaptar la enseñanza a las necesidades individuales. Los estudios revisados indican que, particularmente en las áreas de lenguaje y matemáticas, los niños que participan en clases gamificadas desarrollan una mayor capacidad para enfocarse en tareas específicas, reduciendo la incidencia de distracciones y mejorando su rendimiento académico. Esto refuerza la importancia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes con TDAH.

## 7. Referencias bibliográficas

- Abril, M. (2020). El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH. Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1522>
- Acebes, A., & Giraldez, A. (2019). El papel de la Musicoterapia y las terapias alternativas en el tratamiento del TDAH: un estudio exploratorio. *MEDICINA NATURISTA*, 13(1). 15-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761080>
- Acedo, W., Rosas, A., & Villasmil, M. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa. *Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 21(2), 16 - 27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8758033>
- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., & Delgado, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación . *Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1)(Gamificación en la educación ), 28-35. doi:<https://doi.org/10.37843/rtd.v14i1.297>
- Álava, S., Cantero, M., Garrido, H., Sánchez, I., & Santacreu, J. (2021). Atención sostenida y trastorno de déficit de atención e hiperactividad: una comparación clínica. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 19(53), 117-144. doi:<https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/3778>
- Alvárez, S., & Pinel, A. (2015). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad en mi aula de infantil. *REOP - Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 26(3), 141–152. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.26.num.3.2015.16406>
- Andrade, Z., Sani, L., & Borja, T. (2023). *Estrategias lúdicas en función del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad(TDAH)*. Revista Dilemas Contemporáneos:



<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/articulo/view/3620>

Arroyo, D., & Camarena, E. (2022). *Atención en preescolares de 5 años de instituciones educativas públicas y privadas de San Agustín de Cajas-Huancayo*. Universidad Nacional del Centro del Perú.

<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/9042>

Asociación Psiquiátrica Americana. (2014). *DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales*. Estados Unidos de América: Editorial Médica Panamericana.

<https://www.federaciocatalanatdah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>

Ávila, L. G. (2021). Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, (Psicología y Educación), 329-349.

doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>

Burgos, A., & Polanco, A. (2019). Procesos atencionales como predictores cognitivos de la comprensión lectora. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 12(Procesos atencionales), 93-104. doi:10.33881/2027

Cáceres, M., & Gómez, D. (2022). Actitudes del profesorado hacia la gamificación. *Revista Dialnet*, 48 145-157. doi:<https://doi.org/10.33776/amc.v48i177.7185>

Carrión, G. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. *Universidad Internacional de Andalucía*(Gamificación), 978-84-7993-624-2. doi: <https://orcid.org/0000-0001-5235-0166>

Casas, I. (2022). *Etiología del TDAH: aproximación desde la neuropsicología*. <https://repositorio.comillas.edu/jspui/bitstream/11531/73554/1/TFG%20-%20Casas%20Campos%2c%20Irene.pdf>

Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la ciencia*. 1-8. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/>

Chaves, D., & Yáñez, J. (2021). Los modos de la atención. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (30), 225-244. <https://doi.org/10.17163/soph.n30.2021.08>





- Cobos, J. (2022). El uso de la gamificación para aumentar la participación y el compromiso estudiantil. *Nexus Research Journal*, 1(1), 34-42. <https://doi.org/10.62943/nrj.v1n1.2022.5>
- Colque, Y., & Cruz, S. (2023). "¿Jugar para aprender? El juego en el tratamiento psicopedagógico en niños con TDAH". Universidad del Gran Rosario. <https://rid.ugr.edu.ar/handle/20.500.14125/904>
- Compean, J. (2024). Estrategias Innovadoras para las Practicas Docentes con Alumnos de TDAH a nivel primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 10024-10042. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11716](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11716)
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(Juegos digitales y gamificación), 27-33. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Cortés, C., & Velázquez, R. (2024). *Herramienta Lúdico Pedagógica para mejorar la atención en preescolares: Un enfoque innovador*. Revista de Investigación Multidisciplinaria, Iberoamericana. <https://revistarimi.com/index.php/home/article/view/110>
- Cuba, E., & Perez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la educación a distancia. *Revista cubana de ciencias informativas*, 15(Gamificación y educación ), 366-380. <https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/>
- De la Cruz, D., Chacha, L., Loaiza, L., & Maqueira, G. (2025). Estrategias inclusivas para el desarrollo de destrezas imprescindibles dentro de las prácticas lúdicas en estudiantes con TDAH. *AlfaPublicaciones*, 7(1), 28-48. <https://alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/view/570/1475>
- Escofet, C., Fernández, M., Torrents, C., Martín, F., Ros, G., & Machado, I. (2022). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Asociación Española de Pediatría*(1), 85-92. <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/09.pdf>
- Fernández, L., Arias, V., Rodríguez, H., & Manzano, N. (2020). Estudio e intervención en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad de educación primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 34(2), 247-274. <https://www.redalyc.org/journal/274/27468087013/html/>



- Franco, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879>
- Fundación Cantabria Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad [Fundación CADAH] (2006). <https://www.adolescenciasema.org/usuario/documentos/tdahtdahok-111120161211-phpapp01.pdf>
- Galarza, C. R. (2016). La cara oculta del TDAH. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 6(Psicología), 226-243. doi:<http://www.scielo.edu.uy/pdf/pcs/v6n1/v6n1a11.pdf>
- Galarza, N. (2019). "Impacto en la percepción familiar posterior a intervención psicoeducativa en familias de menores con diagnóstico de Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)". Universidad autónoma de Nuevo León. <http://doi.org/10.17583/rimcis.2019.4637>
- García, R. R., Bonilla, M. R., & Mantecón, J. M. (Octubre de 2018). *Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje*. Gamificación en Iberoamérica. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60124162/Gamificacion\\_en\\_Iberoamerica\\_pag\\_YA20190726-116674-1e19yjr-libre.pdf?1564164710=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGamificacion\\_en\\_Iberoamerica\\_Experiencia.pdf&Expires=1730309995&Signature=GeN](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60124162/Gamificacion_en_Iberoamerica_pag_YA20190726-116674-1e19yjr-libre.pdf?1564164710=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGamificacion_en_Iberoamerica_Experiencia.pdf&Expires=1730309995&Signature=GeN)
- Gómez, C., Gutiérrez, Y., Machado, D., & Vicuña, J. (2019). ESTILOS DE ENSEÑANZA Y PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS EN EDAD ESCOLAR. *Retos XXI*, 3 1-47. doi:<https://revistaseug.ugr.es/index.php/RETOSXXI/article/view/24232/25459>
- Gonzalez, C., Guerrero, J., & Navarro, Y. (2019). *Uso de juegos serios como herramienta educativa para la enseñanza a niños con TDAH*. ResearchGate: <file:///C:/Users/Nayelly/Downloads/2.JuegosEducativos.pdf>
- Huilca, G., & Villacís, J. (2023). *La atención sostenida en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Isabel de Godín”, Riobamba*. Universidad Nacional de Chimborazo: Facultad De Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías: Carrera de Psicopedagogía .
- Ivizate, D. (2012). La pedagogía de Bertrand Russell. *Revista Letral. Revista electrónica de estudios trasatlánticos de literatura*. (9):135-145. <http://hdl.handle.net/10251/113365>



- Iza, M. F. (2020). *EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS NIÑOS CON TDAH*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Konkol, P., Mulvihill, T., & Christodoulou, N. (2022). *AERA*. <https://tecnicasdeinvestigacion.com/investigacion-documental/>
- Lara, E., Pazmiño, G., & Játiva, J. (2021). Principales dificultades para el diagnóstico del TDAH en niños en Ecuador. *Revista Científica - Artículo Arbitrado*, 6(22), 96-116. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.22.5.96-116>
- Latorre, C., Liesa, M., & Vázquez, S. (2020). Experiencias educativas e inclusivas con alumnado con TDAH: una revisión teórica. *Voces de la Educación*, 5. 75-89. doi:<file:///C:/Users/Nayelly/Downloads/Dialnet-ExperienciasEducativasEInclusivasConAlumnadoConTDA-7508513.pdf>
- León, M., & Alchundia, M. (2025). El impacto de la Teoría del Andamiaje de Vygotsky en niños y niñas con TDH en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 7986-8008. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i6.15506](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15506)
- Linares, I., & Pichucho, T. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva de la didáctica en Educación Inicial: Una revisión de literatura. *Revista Científica Élite*, 3(2), 1-9. <https://www.revistaelite.itsqmet.edu.ec/index.php/elite/article/view/32>
- Llanos, L., García, D., González, H., & Puentes, P. (2019). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=366661025018>
- Lorenzo, I. S., & Sanchez, A. (2015). Procesos atencionales en pacientes escolares con TDAH. *Revista de Psiquiatría infanto-juvenil*, 3. doi:Ciencias de la salud
- Luna, N. I., Vincés, Z. M., & Guzmán, E. V. (2020). *Recimundo*. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/937/1505>
- Machado, M., Másquez, A., Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59. 75-82. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/59/59\\_Machado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf)
- Malvido, A. (2019). *Gamificación para niños con TDAH*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>



- Martinhago, F., Lavagnino, N., Folguera, G., & Caponi, S. (2019). Factores de riesgo y bases genéticas: el caso del trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Salud colectiva*, 15, 1-17. <https://doi.org/10.18294/sc.2019.1952>
- Matos, A. (2020). *Investigación bibliográfica: definicion, tipos y técnicas*. JimContent.
- Mazurkiewicz, H., & Marcano, B. (2021). Calidad de vida en adultos jóvenes con TDAH diagnosticados en la adultez: revisión Sistemática. *Actualidades en Psicología*, 35(el TDAH en adultos y jóvenes), 97-113. doi:10.15517/ap.v35i130.38298
- Mental, I. N. (2018). *Trastorno de déficit de atención e hiperactividad TDAH*. Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos. doi:[https://www.oecd.org/Downloads/adhd\\_booklet\\_spanish\\_cl5082.pdf](https://www.oecd.org/Downloads/adhd_booklet_spanish_cl5082.pdf)
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)
- Molina, P. (2021). *Alumnado con TDAH y gamificación en el aula oportunidades y retos*. Universidad Internacional de Andalucía. <http://hdl.handle.net/10334/6515>
- Moreno, E. (2019). TDAH en niños de edad preescolar. Detección y Atención Temprana. *Publicaciones Didácticas*(88), 895 - 911. <https://core.ac.uk/download/pdf/235854882.pdf>
- Muñoz, G. (2024). *La incidencia de la gamificación en el TDAH en niños de 9 años*. Universidad Estatal de la península de Santa Elena.
- Navarro, C., Pérez, I., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42., 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Niño, L. (2021). *Diseño de Intervención educativa para mejorar la atención del alumnado de educación infantil con TDAH a través de la gamificación*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49023>
- Nivela, M., Otero, O., & Morales, E. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, págs. 165-176. doi:doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242
- Oda, H. (2024). *La gamificación: una revisión sistemática y proyecto innovador con relación a la motivación y percepción subjetiva del esfuerzo*. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/19788>



- Oliveriea, A., & Peticarrari, A. (2022). El aprendizaje basado en modelos mantiene a los alumnos activos y con atención sostenida. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 19(La atención sostenida en alumnos), 1-20. doi: [https://doi.org/10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2022.v19.i3.3102](https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2022.v19.i3.3102)
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*(44), 1 -17. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *La gamificación* , 44, 1-17. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Otzen, T., Manterola, C., Rodríguez, I., & García, M. (2017). La necesidad de aplicar el método científico en la investigación clínica: problemas, beneficios y viabilidad del desarrollo de protocolos de investigación. *International Journal of Morphology*, 35(3), 1031-1036. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000300035>
- Pacheco, C. (2019). *Propuesta de diseño de una plataforma digital interactiva que integre y planifique actividades para el seguimiento de los tratamientos a niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y síntomas relacionados entre 2 a 12 años.* <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/10925>
- Palma, P., Benavides, J., & Saltos, M. (2020). Los formatos bibliográficos en la redacción de textos científicos. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 53-61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270402>
- Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., & Fienco, V. (2023). Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(Gamificación, enseñanza y aprendizaje), 4-14. doi:<https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15>
- Parrales, M., Parrales, J., Fienco, M., & Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia Y Líderes*, 2(1), 4-14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Pelaz, A., & Autet, Á. (2015). Epidemiología, diagnóstico, tratamiento e impacto del trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista Española de Pediatría Clínica e*

- Investigación*, 71("Epidemiology, diagnosis, treatment and impact of attention deficit hyperactivity disorder"), 2-98. doi:Ciencias de la salud
- Penas, M. (2019). *TDAH: historia, concepto, evaluación, diagnóstico, sobrediagnóstico y tratamientos*. Univesidad de la Laguna: Facultad de Psicología y Logopedia.
- Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista De Educación*(28), 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pérez, I., & Navarro, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Revista electrónica de Educación Sinéctica*, 59(Gamificación y educación), 14-14. doi:[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)
- Pérez, P., & Muñoz, L. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista De Educación*, 249–274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>
- Piaget, J. (1964). *Seis estudios sobre psicología*, Editorial Labor, S. A. Arago 390. 08013 Barcelona. 1991 Grupo telepublicaciones. [https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)
- Pico, D. (2022). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 7mo año de E.G.B "Madre Gertrudis" Cevallos-Tungurahua, periodo 2020-2021*. Universidad Nacional de Chimborazo .
- Portela, A., Carbonell, M., Hechavarría, M., & Jacas, C. (2016). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: algunas consideraciones sobre su etiopatogenia y tratamiento. *Medisan*, 20. 556-607. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/3684/368445189016.pdf>
- Prieto, J., Gómez, J., & Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista electrónica Educare*, 26(Gamificacion en la educación), 251-273. doi:<https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>
- Quispe, M., & Vilca, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399-1410. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>



- Rambo, C., Losch, S., & Lima, J. d. (2023). La investigación exploratoria en el enfoque cualitativo en educación. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 18(Investigación), 1982-5587. doi:<https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.17958>
- Ramos, C., Paredes, L., Andrade, S. Santillán, W., González, L. (2016) Sistemas de Atención Focalizada, Sostenida y Selectiva en Universitarios de Quito-Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Neurología* 25(1).34-38 <https://revecuatneurol.com/wp-content/uploads/2017/05/Sistemas-atencion-focalizada-sostenida-selectiva-universitarios-quito-ecuador.pdf>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1(6), 1-6. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/622>
- Reyes, L., & Carmona, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. <https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/2af35a4b-2abf-4f78-a550-0a4e4764e674/content>
- Reyes, Y., Cañizares, R., Vargas, K., & García, M. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(Gamificación en el ámbito educativo), 158-178. doi:<file:///C:/Users/Nayelly/Downloads/Dialnet-EstudioDeLosPrincipalesBeneficiosDelUsoDeLaGamific-8590288.pdf>
- Rodríguez, Á., Gualoto, O., Cañar, N., Correa, J., & Morales, J. (2022). *Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la educación física: revisión sistemática*. Dominio de las Ciencias.
- Rusca, F., & Cortez, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. *Rev Neuropsiquiatr*, 83(3), 148-156. <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RNP/article/view/3794>
- Salazar, L. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 11(6). <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/327>



- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior . *Revista de investigación e innovación*, 5. 87-103. doi:file:///C:/Users/Nayelly/Downloads/jlenacurio,+paper\_7%20(1).pdf
- Soriano, I., & Carrera, A. (2023). Herramientas de gamificación en el rendimiento académico de Matemática en estudiantes con TDAH. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(6), 440 – 452. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1450>
- Tacuri, E. (2022). *Gamificación como estrategia educativa del proceso enseñanza-aprendizaje de mecanismo de trasmision en Bachillerato*. Pontifica Universidad Católica del Ecuador.
- Tchang, A., Falco, D., & Pérez, J. (2020). *Análisis del proceso de inclusión de estudiantes que presentan TDAH en Educación General*. <https://www.marcialpons.es/libros/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-el-tdah-en-la-etapa-de-aprendizaje/9788499872032/>
- Toapanta, D. (2023). *Conducta diagnóstica y terapéutica en el trastorno de déficit de atención e hiperactividad: una actualización*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12321>
- Uchida, M., DiSalvo, M., Walsh, D., & Biederman, J. (2023). The Heritability of ADHD in Children of ADHD Parents: A Post-hoc Analysis of Longitudinal Data. *PubMed Central*, 16(27), 250-257. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9969349/>
- Ulloa, C., & Torres, J. (2021). *Manual didáctico y pedagógico para la estimulación sostenida y las emociones*. Universidad Minuto de Dios- Uniimnuto. doi:Ciencias de la salud
- Valda, V., Suñagua, R., & Coaquira, R. (2018). Estrategias de intervencion para niños y niñas con tdah en edad escolar. *Revista de Investigacion Psicologica*, (20), 119-134. [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).
- Vázquez, M., Castejón, S., Alcón, M., Pitarch, E., Fernández, C., & López, M. (2022). TDAH en atención primaria: prevalencia y derivación a atención especializada. *Revista De Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 39(1), 3-9. <https://www.aepnya.eu/index.php/revistaaepnya/article/view/853>
- Veas, S. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la unidad educativa "Guayasamin"*. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.



- Vieites, T. (2019). Dificultades en atención y memoria en alumnado de Educación Primaria con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. *Revista de Psicología y Educación*, 14(2), 136-143. <https://doi.org/10.23923/rpye2019.02.178>
- Villa de Gregorio, M., Barriopedro, M., & Ruiz, M. (2020). Motor competence difficulties and attention deficit and hyperactivity disorder (ADHD) among secondary students. *Cuadernos de psicología del deporte*, 20(2), 47-62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7367093>
- Villarroig, L. Claramonte & Muiños, M. (2018). La atención: principales rasgos, tipos y estudio. <https://core.ac.uk/reader/162560826>
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de la ciencia*, 6(3), 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>
- Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11.32-44. doi:<https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>