

**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ**

*Creada mediante Ley No. 010 Reg. Off 313 del 13 de noviembre de 1985*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES****CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA****Previo a la obtención del título**

Licenciada en Pedagogía de la Lengua y Literatura

**MODALIDAD:**

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**TEMA:**

LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA PARA SUPERAR EL DÉFICIT DE  
ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES

**AUTOR:**

PARRALES LÓPEZ JONATHAN GABRIEL

**TUTOR(A):**

LCDA. JUANITA GÓMEZ ANCHUNDIA, MG.

**MANTA – MANABÍ – ECUADOR**

**2025 (2)**

## CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

### PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: La Gamificación Como Metodología Para Superar El Déficit De Atención En Los Estudiantes

Autor:

Parrales López Jonathan Gabriel

Fecha de Finalización:

18 de Agosto del 2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo, **Mejorar la concentración y el rendimiento académico de los estudiantes mediante la implementación de la metodología de la gamificación aumentando su participación.** Este estudio está sustentado en una metodología **Cuantitativo.**

Declaración de Autoría:

Yo, **Parrales López Jonathan Gabriel**, con número de identificación **240015404-9**, declaro que soy el autor original y **Lic, Juanita del Carmen Gómez Anchundia, Mg** con número de identificación **130753227-3**, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado "**La Gamificación Como Metodología Para Superar El Déficit De Atención En Los Estudiantes**". Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.


Firma del Autor: 

Parrales López Jonathan Gabriel  
240015404-9

Firma del coautor: 

Lic, Juanita Gómez Anchundia, Mg  
130753227-3

Manta, 18 de Agosto de 2025

	NOMBRE DEL DOCUMENTO:	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	CERTIFICADO DE TUTOR(A).	
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

## CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante PARRALES LOPEZ JONATHAN GABRIEL, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA PARA SUPERAR EL DÉFICIT DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES."*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Viernes, 22 de agosto de 2025.

Lo certifico,



GOMEZ ANCHUNDIA JUANITA DEL CARMEN  
**Docente Tutor**

# Introducción123

10%

Textos sospechosos

**7% Similitudes**

- < 1% similitudes entre comitias
- < 1% entre las fuentes mencionadas

**2% Idiomas no reconocidos**

**2% Textos potencialmente generados por la IA**

Nombre del documento: Introducción123.docx ID del documento: 226cd0de901865120bdb7f772baaa3879c6c205d Tamaño del documento original: 379,34 kB	Depositante: JUANITA GOMEZ ANCHUNDIA Fecha de depósito: 25/8/2025 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 25/8/2025	Número de palabras: 13.047 Número de caracteres: 91.074
--	---	--

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>Documento de otro usuario</b> <small>W3441F</small> Viene de de otro grupo 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: + (118) 1% palabras
2	<b>buajcdigital.urjc.es</b> <a href="https://buajcdigital.urjc.es/streams/37b051cc-4435-4d1c-9595-3d3d799b6bb5/download">https://buajcdigital.urjc.es/streams/37b051cc-4435-4d1c-9595-3d3d799b6bb5/download</a> 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: + (107) 1% palabras
3	<b>revistavitalia.org</b> <a href="https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/544">https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/544</a> 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (83 palabras)
4	<b>ciencialatina.org</b> <a href="http://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/18985">http://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/18985</a> 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (82 palabras)
5	<b>doi.org</b>   Tecnología Educativa y Procesos Neurocognitivos: Evaluación del Rol de L... <a href="https://doi.org/10.81368/r.s.d.h.v6i1.568">https://doi.org/10.81368/r.s.d.h.v6i1.568</a> 16 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (80 palabras)

## Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>www.memoria.fahce.unlp.edu.ar</b>   Gamificación como estrategia pedagógica pa... <a href="https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/vt/3136/te_3136.pdf">https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/vt/3136/te_3136.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
2	<b>uvadoc.uva.es</b>   Gamificación y aprendizaje de la lengua inglesa: el impacto de lo... <a href="https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75420">https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75420</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
3	<b>www.mindomo.com</b>   CDNCEPTOS BÁSICOS DE MUESTREO   Mapa mental Mind... <a href="https://www.mindomo.com/res/mind-map/g/conceptos-basicos-de-muestreo-705b3c6b-29d347...">https://www.mindomo.com/res/mind-map/g/conceptos-basicos-de-muestreo-705b3c6b-29d347...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
4	<b>repositorio.uotavaldo.edu.ec</b> <a href="https://repositorio.uotavaldo.edu.ec/bitstream/52000/1028/1/UJO-PG-EDU-BAS-052-2023.pdf">https://repositorio.uotavaldo.edu.ec/bitstream/52000/1028/1/UJO-PG-EDU-BAS-052-2023.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
5	<b>Documento de otro usuario</b> <small>W344130</small> Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)

**Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)** Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- 1 <https://www.cecarn.com/emprendedor/estrategia/metodologia-y-tecnicas-de>
- 2 <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- 3 <http://www.elcomercio.com/tendencias/tdah-salud-tratamiento-ninez-trastornos.html>
- 4 <https://www.educativa.com/blog-articles/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- 5 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por guiar y bendecir mi vida, las virtudes, fortalezas y sobre todo mis debilidades. A mis padres por ese apoyo incondicional que han sido los únicos que siempre me han respaldado, a mi hermano Carlos que siempre me brinda su ayuda cuando más lo necesito, agradezco por todas aquellas personas que llegaron a mi vida para ayudarme en mi proceso de aprendizaje. Además, agradezco a mis colegas, Jesús vera, Jesús reyes , Milena, Natasha, Jeremy, Darling, Jhon Piloso, Anderson, por siempre estar conmigo en mis días malos y buenos, al tutor por ser mi orientador en cada proceso, a la Dr. Fanny por la retadas que me daba, ella me decía las cosas por mi bien agradezco cada enseñanza que ella me brindaba, a mi maestra de lenguaje, por ella no estaría en este punto, a los docentes de educación especial por abrirme sus puertas, fueron un respaldo para llevar a cabo esta tesis y me llenaron de conocimiento.

Agradezco a cada uno de ellos por ayudarme en mi proyecto y especialmente a mis docentes de carrera, por la enseñanza, la guía que nos daban cada día, para llevar a cabo esta tesis, y me condujeron a la cima del conocimiento. Por último, deseo expresar mi agradecimiento a Jesús que ha sido mi guía espiritual y una de las palabras que me decía siempre era, todo lo puedo en cristo, que me fortalece, A mi padrino Juan Carlos por ayudarme en mis peores momentos le agradezco a cada una de las personas por apoyarme a lograr esta meta.

## **Dedicatoria**

Al origen de todo, quien me ha proporcionado la fortaleza, el don de la vida y la inteligencia para batallar por mis objetivos establecidos gracias, Dios por todo ese amor y apoyo. Por los logros y etapas complicadas, me has enseñado apreciarlo cada vez más, a mis padres por ser quienes me han guiado a lo largo de mi camino académico, Lic. Juanita Gómez con sus recomendaciones han logrado orientarme para finalizar mi trayectoria profesional. A mis amigos de la carrera de básica que me ayudaron a buscar cada docente de educación especial para así lograr y realizar mi trabajo de tesis.

## INDICE DE CONTENIDO

Introducción .....	3
Planteamiento Del Problema.....	5
Marco Teórico .....	12
Concepto básico de gamificación. ....	12
La gamificación como metodología activa para déficit de atención.....	14
Estrategias metodológicas de gamificación para el déficit en el aprendizaje.....	15
Marco Conceptual.....	20
Modelo EAL .....	20
Implementación del Modelo EAL con TDAH.....	20
<i>En el DUA y el Modelo EAL</i> .....	24
Metodología .....	31
Enfoque .....	31
<i>Tipo de investigación.</i> ....	31
Presentación y análisis de los resultados .....	35
Análisis e interpretación de resultados .....	36
<i>Codificación de los datos cualitativos</i> .....	36
Triangulación de los resultados.....	63
Conclusiones.....	66

Recomendaciones .....	67
Anexos .....	69
Anexo entrevista .....	70
Referencias Bibliográficas .....	72

**INDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 1:</b> Mejora el rendimiento académico.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 2:</b> Juegos de interés .....	39
<b>Tabla 3:</b> La gamificación de manera efectiva .....	43
<b>Tabla 4:</b> Proceso de gamificación .....	46
<b>Tabla 5:</b> Mejorar la atención de los estudiantes .....	49
<b>Tabla 6:</b> Déficit de atención .....	52
<b>Tabla 7:</b> Ayuda a superar el déficit de atención .....	54
<b>Tabla 8:</b> Mejora la atención de los niños .....	57
<b>Tabla 9:</b> Tipos de juegos .....	59
<b>Tabla 10:</b> Alternativa para tratar el déficit de atención .....	61

## Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo general analizar la incidencia de la gamificación como metodología activa para la mejora del déficit de atención en estudiantes ecuatorianos. Se adoptó un enfoque cualitativo mediante la aplicación de entrevistas semiestructuradas a docentes de educación especial, revisión bibliográfica y observación de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados indican que herramientas como Quizizz, Classcraft y Quizlet inciden en el aumento de la atención y en la mejora del desempeño en el aula, con un incremento estimado del 10% al 30%. Investigaciones realizadas por diversos expertos respaldan que la gamificación genera efectos positivos después de un periodo de 8 a 10 semanas y que ayuda a reducir el estrés en personas con TDAH. La capacitación docente se destaca como una estrategia de gamificación principal que, cuando se realiza de manera sostenida, genera cambios sostenidos en el aprendizaje de estudiantes con TDAH. En conclusión, la gamificación se configura como una herramienta poderosa e innovadora, ya que es capaz de potenciar la motivación y la concentración de los estudiantes con TDAH y ayuda a generar procesos de enseñanza-aprendizaje dinámicos e inclusivos.

**Palabras claves:** La gamificación, desempeño escolar, déficit de atención, motivación, aprendizaje activo.

## Summary

*This research had the general objective of analyzing the incidence of gamification as an active methodology to improve attention deficit in Ecuadorian students. A qualitative approach was adopted through the application of semi-structured interviews with seven special education teachers, a bibliographic review, and observation of didactic resources in the teaching-learning process. The results indicate that tools such as Quizizz, Classcraft, and Quizlet contribute to increasing attention and improving classroom performance, with an estimated increase of 10% to 30%. Research conducted by various experts supports that gamification generates positive effects after a period of 8 to 10 weeks and helps reduce stress in students with ADHD. Teacher training is highlighted as a key gamification strategy that, when carried out consistently, produces sustainable changes in the learning of students with ADHD. In conclusion, gamification is configured as a powerful and innovative tool capable of enhancing motivation and concentration in students with ADHD while fostering dynamic and inclusive teaching-learning processes.*

**Keywords:** *Gamification, academic performance, attention deficit, motivation, active learning.*

## Introducción

Esta investigación se centra en explorar la gamificación como recurso pedagógico para atender de manera efectiva a estudiantes ecuatorianos diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), en un contexto escolar que demanda prácticas inclusivas capaces de consolidar la atención y acrecentar la motivación el rendimiento. Se ha evidenciado que la introducción de espacios digitales de carácter lúdico puede generar cambios concretos en los procesos de enseñanza, convirtiéndose, de esta manera, en un fenómeno de estudio pertinente para la educación actual.

El desafío se explica por la persistencia de dificultades de atención y la inconsistencia en los logros académicos de esta población, a pesar de la introducción de metodologías inclusivas. Las aulas requieren estrategias que incorporen dinamismo y que se alineen a las particularidades de cada estudiante, por lo que la gamificación se convierte en un campo promisorio que, desde la experiencia práctica, permite visualizar la gestión de la diversidad.

El presente trabajo se propuso evaluar la gamificación con el fin de probar el impacto que produce en la atención y en el rendimiento escolar de estos estudiantes, para lo cual se diseñó un esquema que integra recursos tecnológicos en la práctica diaria. Se recogieron de manera simultánea datos cualitativos, estableciendo el control que permita observar la relación entre la variable dependiente y las dinámicas lúdicas.

Actualmente, la educación enfrenta problemas importantes como producto de cambios sociales, tecnológicos y neuropsicológicos que afectan directamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. Uno de los temas más relevantes es el déficit de atención con o sin hiperactividad, un estado caracterizado por problemas de atención sostenida, impulsividad e

hiperactividad, que afectan la efectividad de la escuela y los resultados de aprendizaje en los estudiantes.

Según Barkley (2013), los problemas relacionados con el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad se vinculan con dificultades en las funciones ejecutivas, tales como la memoria de trabajo, la organización y el control inhibitorio, lo que dificulta la adaptación a ambientes escolares convencionales.

En el ámbito educativo de Ecuador, la incidencia de este problema, calculada entre el 5% y 8% de los estudiantes (Pibaque, 2022), subraya la importancia de aplicar tácticas pedagógicas innovadoras que fomenten la inclusión y optimicen el rendimiento académico. Además, Deci y Ryan (2000) resaltan que, dentro del marco de los estudios realizados en el área de TDAH, la motivación tanto intrínseca como extrínseca impulsada por aspectos recreativos como puntos, niveles y medallas aumenta la dedicación en labores educativas.

La gamificación, entendida como el uso de componentes y dinámicas lúdicas en ambientes no recreativos, se presenta como una metodología activa que convierte labores educativas en experiencias estimulantes. Esta táctica emplea elementos como puntos, niveles y retroalimentación inmediata para atraer la atención y promover la motivación. En los alumnos con déficit de atención, los juegos promueven el sistema dopaminérgico, lo que favorece la concentración y la implicación activa. Este método no solo enfrenta los problemas de concentración, sino que también fomenta un aprendizaje inclusivo y dinámico, en consonancia con los fundamentos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). De acuerdo con Barkley (2015), el TDAH tiene como distintivo complicaciones para lograr una atención sostenida,

estados de impulsividad e hiperactividad, lo cual produce que los alumnos no puedan mantener la concentración en sus actividades y condiciona la obtención de una educación de calidad.

Esta tesis se lleva a cabo en diferentes partes para resolver el problema del déficit mediante juegos. La estructura conceptual establece la base de datos y el uso de estos en el trastorno, mientras que la estructura teórica considera modelos como EAL y DUA. Los métodos incluyen la realización de entrevistas semiestructuradas con maestros y expertos, verificación de documentos e implementación de estrategias pedagógicas. Los resultados obtenidos son el producto de la triangulación que enfatiza la efectividad de los juegos para aumentar la atención y la participación de los estudiantes.

Finalmente, las conclusiones y sugerencias proponen tácticas prácticas, tales como programas de formación para profesores y la utilización de plataformas como Quizizz, para poner en práctica la gamificación de forma eficaz. Este estudio tiene como objetivo aportar al desarrollo de métodos educativos innovadores que satisfagan las necesidades de los alumnos con TDAH, fomentando una educación justa y de alta calidad en el entorno ecuatoriano.

### **Planteamiento Del Problema**

Actualmente, la sociedad en la que vivimos a través del tiempo hemos tenido grandes avances tecnológicos, transformado aspectos de nuestra sociedad; sin embargo, en el ámbito de la educación en Ecuador, el modelo educativo, la educación tradicional basada en el docente, este tipo de modelo no se adapta las necesidades de las diferentes regiones del Ecuador. Las Necesidades Educativas Especiales (NEE) se encuentran ubicadas en un segundo plano por desconocimiento de métodos, técnicas y habilidades que deben aplicar los docentes para enfrentar dificultades relacionadas con el proceso de aprendizaje.

En relación con el despunte de la ciencia y la tecnología, varios autores han propuesto técnicas activas que ayudan a superar las principales debilidades y dificultades en cuanto a educación regular y NNE se refiere; una de ellas es la gamificación, recurso eficaz usado para respaldar especialmente a los alumnos con déficit de atención (TDAH) en el aula, dado que convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica, estimulante y organizada.

Es reconocido que el déficit de atención es uno de los problemas que prevalece en la población infantil y adolescente, caracterizado por un patrón persistente de inatención, que interfiere con las actividades cotidianas el desarrollo normal y repercute en sus vidas como estudiantes en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ello la gamificación resulta útil debido que emplea componentes como puntos, niveles, medallas o tablas de clasificación para tornar las actividades educativas más atractivas, logrando facilitar la captación de la atención de los alumnos con TDAH que presentan problemas para mantener la motivación en tareas que consideran monótonas. Además, los estímulos visuales e inmediatos de juegos promueven la dopamina y coadyuva al mantenimiento de la atención.

En la actualidad, en el mundo educativo han surgido estudios relacionados con diversos temas, uno de los temas que se presentan de mayor interés es el déficit de atención TDAH debido al aumento de los estudiantes diagnosticados con dicho trastorno. Estos estudios permiten hacer un análisis de los factores que influyen en personas con TDAH y como afecta su educación a lo largo de su vida estudiantil. En entrevistas con expertos en el campo del TDAH se destacó la importancia de seguir generando conocimiento en este campo para generar estrategias para mejorar la forma de aprendizaje de los estudiantes y crear competencias en los docentes para mejorar el proceso de enseñanzas de la forma mas afectiva a estudiantes con TDAH.

Diversas instituciones educativas en el país poseían estudios relaciones al TDAH, debido al contexto sociocultural muchas de ellas compartían problemas similares como la falta de tácticas y herramientas pedagógicas necesarias para lograr una educación de calidad para estudiantes con TDAH impulsando obtener la atención necesaria para estudiantes con dichos trastornos.

Se consultó al experto de psicopedagogía y tecnología educativa: ¿cómo incide la gamificación para superar el déficit de atención en los estudiantes? El experto mencionó que, los juegos no supera el TDAH, sin embargo, se puede constituir como una herramienta efectiva para aliviar sus retos en el ámbito educativo, especialmente en las lecciones de idioma.

El TDAH se caracteriza por suponer problemas en la atención sostenida, la autorregulación en ciertas situaciones y la regulación de impulsos, lo que podría obstaculizar el proceso de aprendizaje en ambientes educativos convencionales. La gamificación enfrenta estos retos proporcionando estímulos cautivadores, retroalimentación instantánea y estructuras definidas que concuerdan con las demandas neurocognitivas de los alumnos. Plataformas como Quizizz se plantean como grandes herramientas para el aprendizaje de alumnos con TDAH debido a su adaptabilidad, sencillez y habilidad para mantener el interés.

En Ecuador, según el diario digital El comercio (2017), detalla que "El Ministerio de Educación contabiliza 7 918 jóvenes con este trastorno en instituciones públicas. En nuestra nación, hay un elevado número de niños con déficit de atención en los centros educativos, quienes asisten a clases junto a sus demás pares.

Ramos et al. (2015), afirman que en Ecuador la prevalencia de TDAH es alta, de acuerdo con la especificación, se estima que es del 7,3% para el subtipo combinado, 6,5% para el subtipo

desatento y 2,85% para el subtipo hiperactivo/impulsivo. Además, se encontró que no existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto al género.

En el caso específico de Manabí, la docente jubilada Rodríguez (2024) menciona que en el año 2015 se vio una mayor cantidad de estudiantes con déficit de atención en diversas instituciones educativas; sin embargo, en aquel tiempo no se aplicaban estrategias de enseñanza para aquellos estudiantes. Por qué lo expuesto por la autora; se evidencia una considerable presencia de estudiantes con déficit de atención. Aunque no existe una cifra exacta, en las instituciones educativas es frecuente encontrar alumnos que presentan esta problemática.

Pibaque (2022) indica que “de acuerdo con las investigaciones realizadas por diferentes autores este problema tiene una prevalencia entre el 5 y 8% de la población. Es decir, en el marco del contexto educativo por cada aula de 25 o 30 alumnos se estima que exista 2 o 3 estudiantes con déficit de atención”. (pág. 22)

El déficit de atención tiene un impacto significativo en su madurez psicológica y social, generando desde este punto dificultades que impactan en su fase escolar, llamándolos con términos incorrectos como: "vagos", "inquietos", "molestosos". Esto puede intensificar el problema de déficit de atención debido a que él o los padres no se enfocan adecuadamente en sus responsabilidades familiares. (Solorzano, 2016, pág. 3)

En una investigación titulada “Problemas de aprendizajes académicos en adolescentes de 11 a 15 años en la unidad educativa San Lorenzo parroquia rural de la ciudad de Manta durante el periodo Enero a junio 2023”. Reyes (2013) indica que de 51 estudiantes de una edad entre 11 a 15 años, el 59% poseen de déficit de atención. Estos datos ayudan a comprender que las

necesidades educativas están no atendidas, por esta razón es imperativo proponer estrategias que mitiguen estas debilidades y fortalecer la educación de manera integral.

En Manta, el Centro Diurno de Atención Integral es una institución en la cual se enfatiza en la integración y protección de niños con diversas situaciones problemáticas en esta encontramos el TDA, como lo destaca un artículo de UNICEF (s,f) existen personas de todas las edades que tienen TDAH y están en busca de información de como poder tener apoyo para esta condición, buscando acceder a servicios como talleres o charlar para niños, niñas y adolescentes en Ecuador.

La participación de los padres de familia, como lo destaca Rivera (2016) es fundamental en el proceso educativo de los estudiantes, especialmente en aquellos que presentan dificultades como el déficit de atención. Su apoyo no solo es necesario, sino primordial, también permite orientar adecuadamente el comportamiento y las acciones de sus hijos en el hogar. La guía de los padres en niños con TDAH se constituye como un factor de suma importancia a la hora de mejorar el rendimiento académico de los niños y como se adaptan a las salas de clases, puestos a que estos son capaces de reafirmar hábitos positivos logrando que existan condiciones favorables para el aprendizaje. Por ello, es esencial que los padres cuenten con una orientación adecuada que les permita colaborar eficazmente con los docentes y fortalecer así la función educativa desde el hogar.

En síntesis, se puede expresar que esta problemática no ha sido investigada lo suficiente. Además, no existe una estadística en general actualizada de cuantos niños específicamente en la ciudad de Manta presentan problemas de déficit de atención. Sin embargo, hay ciertos estudios realizados internamente en diversas instituciones educativas locales muestran la existencia de

déficit de atención en los estudiantes, un desconocimiento general sobre la importancia y el impacto que puede tener la implementación de estrategias metodológicas activas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, esta investigación se propone responder a las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo se puede mejorar el conocimiento sobre el déficit de atención en el desarrollo normal en los estudiantes?
- ¿Por qué es importante la metodología de la gamificación para superar el déficit de atención?
- ¿Qué estrategias de gamificación ayudan a mejorar el déficit de atención?

Estas preguntas ayudaron a profundizar como el déficit de atención TDAH no solo afecta el desempeño académico, sino también el social y emocional de los estudiantes. De tal forma que aquellos que padecen de déficit tienen dificultades para concentrarse y organizarse en tareas, seguir instrucciones y regular sus impulsos y aspectos que impactan en su rendimiento académico y su desarrollo socioemocional.

Es ahí donde la gamificación y el uso de elementos, dinámicas de juego puede ser puede convertirse en una estrategia efectiva para mejorar la atención y el compromiso de los estudiantes con TDAH.

Para el desarrollo de este trabajo de titulación se plantea el siguiente

El **objetivo general**: Analizar la incidencia de la gamificación como metodología activa para la mejora del déficit de atención.

La respuesta proporcionará razones basadas en la teoría del aprendizaje, la psicología educativa y la neurociencia que explican cómo los elementos de juego pueden captar la atención de los estudiantes, aumentar su motivación y fomentar una mayor participación al proponer un aprendizaje más accesible, divertido y menos frustrante para los estudiantes con dificultades de atención.

**Objetivos específicos:**

1. Definir la gamificación como metodología activa para déficit de atención.
2. Seleccionar estrategias de gamificación para superar el déficit de atención
3. Proponer un ejemplo práctico de gamificación para superar el déficit de atención.

Esta investigación es importante porque se ha demostrado que la gamificación es un método mundial, no solo en el campo de la educación, sino también en las diferentes ciencias construidas en este campo. Se ha demostrado que los maestros están manejando algunos problemas en su trabajo diario, especialmente relacionado con los trastornos que presentan algunos estudiantes, como el déficit de atención. Desde entonces, el uso de métodos operativos puede convertirse en una herramienta efectiva de la dinámica de los estudiantes y mejorar sus procesos educativos. Además, los beneficiarios se convierten en los personajes principales en su propia educación, a pesar de las dificultades que pueden imaginar.

Esta **Justificación** se justifica porque el trastorno por déficit de atención (TDAH), con o sin hiperactividad, es una alteración del neurodesarrollo que impacta la habilidad de los alumnos para mantener la concentración, regular impulsos e involucrarse de manera activa en ambientes educativos. En este escenario, la gamificación es entendida como la aplicación de elementos de

distracción, y esta representa un reto importante para los sistemas de educación, dado que los enfoques convencionales frecuentemente no consiguen atraer la atención ni cubrir

La importancia de este estudio reside en la necesidad de crear métodos inclusivos que traten los problemas de aprendizaje vinculados al TDA. La gamificación, a través de la utilización de puntos, medallas y actividades de colaboración, ha demostrado incrementar la motivación interna y el desempeño escolar en alumnos con déficit de atención, particularmente en materias como Lengua y Literatura Según, (Macias Posligua & Merederos Machado, 2024). Diversas investigaciones han demostrado que la implementación de estrategias lúdicas dos o tres veces a la semana potencia la participación y el ambiente favorable en el salón de clases.

Sin embargo, la efectividad de los juegos depende del contexto, como los recursos tecnológicos disponibles (Mese y Dursun, 2019). Por esta razón, este estudio es crear datos experimentales sobre el uso de juegos en un entorno educativo específico que sea beneficioso para crear estrategias que contribuyan a poner y mejorar la capacitación. Este análisis es importante porque proporciona a los maestros recursos útiles para satisfacer las necesidades de los estudiantes con escasez de atención, contribuyendo al entorno educativo dinámico y estimulante.

## **Marco Teórico**

### **Concepto básico de gamificación.**

De acuerdo con (Gaitán V., 2019) “La Gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados” (pág. 12). Por tanto, se entiende como el conjunto de técnicas de aprendizajes

implementadas en el ámbito educativo con el propósito de conseguir mejores resultados en el conocimiento y habilidades de los estudiantes.

López (2019) indica la importancia de la gamificación por que permite elevar el grado de sociabilización gracias a la interacción ejercida entre los estudiantes. Además, desarrolla las conductas empáticas, lo cual favorece al área emocional, resultando positivo para el área social y afectiva de los mismos. En la educación es importante porque mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el docente y el estudiante que tienen déficit de atención, desarrolla habilidades y estimula el proceso de formación académica.

Considera lo anterior, la gamificación como metodología ayuda a superar el déficit de atención, Además incentiva y motiva en sus procesos de aprendizaje, mejora de la concentración, permite la adaptabilidad, mejora la personalización, refuerza positivamente, desarrolla de habilidades sociales, organiza el tiempo y reduce del estrés.

Analizar la incidencia de la gamificación como metodología activa para la mejora del déficit de atención permite observar cómo esta potencia la motivación tanto intrínseca como extrínseca al incluir componentes como puntos, medallas y tablas de clasificación, que atraen la atención de los alumnos con déficit de atención. De acuerdo con Barkley (2013), los niños con déficit reaccionan positivamente a los refuerzos inmediatos es un pilar fundamental.

Un análisis realizado por Domínguez (2013) reveló que los ambientes de gamificación incrementan en un 20% la atención sostenida en comparación con técnicas convencionales. La implementación de aplicaciones como EndeavorRx, aprobada por la FDA, ha demostrado avances notables en el cuidado de niños con déficit.

## **La gamificación como metodología activa para déficit de atención**

Según algunas fuentes, la gamificación requiere componentes de entretenimiento como premios, problemas y problemas interactivos en medios no vinculados, como la educación, para estimular la motivación y el compromiso. Para los estudiantes con TDAH, la capacidad de prestar atención por incentivos y comentarios de múltiples cargos de inmediato, como se muestra al proporcionar documentos. Por ejemplo, un estudio realizado por la Universidad de Valencia (2023) mostró que los juegos aumentan el enfoque y la capacitación adecuados para los estudiantes con TDAH al crear un entorno emocionante.

Además, concuerda con los fundamentos de la teoría del aprendizaje multisensorial, formulada por Samuel Orton y Anna Gillingham (1935), que argumenta que las experiencias de enseñanza más eficaces incluyen varios sentidos (visual, auditivo). En alumnos con déficit de atención, esta teoría es fundamental, dado que la gamificación facilita la incorporación de estímulos atractivos que potencian la atención continua y la memorización de información.

Adicionalmente, según con Daniel Greenberg, experto en el diseño de experiencias lúdicas, la utilización de juegos didácticos activa varias áreas cerebrales, entre ellas las vinculadas al procesamiento visual, la percepción espacial y la función motora. Esto genera beneficios cognitivos como un incremento en la eficacia de la atención y la filtración de información no pertinente.

También potencia la motivación inherente al proporcionar premios, desafíos y avance en niveles, manteniendo así a los alumnos con déficit de atención concentrados en sus tareas (Prieto Andreu, 2021). Plataformas de gamificación como Kahoot, Quizizz o Duolingo facilitan la

personalización de las actividades según las necesidades personales, promoviendo la participación y la memorización del saber (Vizcaíno, 2023).

Este enfoque convierte las tareas indispensables en una experiencia atractiva. Se encuentran plataformas como Kahoot, Trivium o Duolingo que nos permiten configurar actividades de acuerdo con las necesidades personales, promover la participación y la mejora de la información, así como importantes resultados de aprendizaje.

### **Estrategias metodológicas de gamificación para el déficit en el aprendizaje**

Según, Tenesaca y Criollo (2020), emerge la necesidad de modificar el método convencional de instrucción en lectura, incorporando estrategias y técnicas que estimulen la curiosidad de los alumnos mediante actividades estimulantes como la gamificación. Al llevar los componentes del juego al salón de clases, se crean conexiones de aproximación hacia nuevas e interesantes formas de aprender. Por ende, una estrategia metodológica eficaz implica ajustar actividades que incentiven al alumno según su necesidad.

Por otra parte, se pueden utilizar herramientas tecnológicas como estrategias de gamificación para mejorar el déficit de atención de los estudiantes. Torres (2022) menciona algunas herramientas tecnológicas que se pueden utilizar:

- **Cerebriti:** Es una plataforma que permite crear juegos de preguntas y emplear mapas interactivos Tyler Maps para fomentar el aprendizaje.

Por ejemplo, un docente de geografía podría desarrollar un juego de preguntas en la aplicación para reconocer las capitales de las naciones europeas. En este, los alumnos trabajan en grupo para responder interrogantes como "¿Cuál es la capital de Suecia?", mientras un mapa

interactivo destaca la localización de cada país, fomentando de esta manera un aprendizaje visual y memorable.

- **Elever:** Ayuda a que los participantes alcancen determinadas competencias mediante la ejecución de pequeños ejercicios cortos y específicos.

Ejemplo de aplicación: en una lección de matemáticas, los maestros aumentan los ejercicios en que los estudiantes deben resolver fracciones en grupos pequeños. Cada ejercicio está diseñado para aumentar la capacidad de analizar el número, proporcionar su respuesta.

- **Quizizz:** Esto permite crear varios cuestionarios en los estudiantes puedan responder de diferentes maneras: en directo como competencia, tarea y ejercicio individual.

Ejemplo: Un docente de ciencias naturales elabora un cuestionario en Quizizz acerca del sistema solar, estableciendo. Desde su dispositivo, los alumnos contestan la pregunta como ¿Cuál es el planeta más cerca al Sol?, el sistema presenta un ranking en tiempo real, incentivando la participación de los estudiantes.

- **Minecraft, Education Edition:** Usado para enseñar Matemáticas, Historia o Programación, etc.

Ejemplo de aplicación: En una materia de matemática, el profesor otorga a Los estudiantes estructura en Minecraft, en donde simbolizan una figura geométrica, como un cubo con masa específica. Los estudiantes cooperan como grupo, calculan y miden el tamaño para mejorar los conceptos como el área y el volumen.

- **Quizlet:** Convierta mapas educativos de contenido en juegos dinámicos (tarjetas).

Ejemplo de aplicación: los profesores de inglés preparan una variedad de sistemas rápidos en paredes con un diccionario relacionado con verbos irregulares. Los estudiantes juegan en el partido, alternando verbo, como su predecesor, han superado lo antes posible, esto es interesante para mejorar la memorización.

- **Classcraft:** El aprendizaje es un sistema de rol en el que los alumnos obtienen varios puntos por éxitos académicos o por sus actitudes positivas.

Ejemplo de aplicación: Es una lección de historia, en donde el profesor establece la aplicación de Classcraft como objetivo de que los alumnos formen equipos de aventureros. Cada alumno obtiene puntos al momento de terminar sus tareas.

Sin embargo, si dentro del aula no están al alcance de equipos tecnológicos, es posible diseñar estrategias alternativas como desafíos para diseñar en equipos, proyectos al aire libre, trabajar con elementos visuales dentro del aula, entre otros.

En concordancia con lo anterior, Ferrer et al., (2018), Los elementos del juego se entienden como elementos útiles para los juegos de clase, basados en la mecánica como una estrategia para crear motivaciones divertidas, incluidos el proceso y los sistemas de demostración. Zapata, Z (2019) propone las siguientes pautas para implementar gamificación educativa:

- Definir un objetivo claro antes de comenzar a diseñar el juego
- Determine el conocimiento que queremos que los estudiantes compren o practiquen en el juego.
- Proceso de aprendizaje tradicional Plasmar en una oración divertida y divertida.

- Centrarse en un tema específico.
- Cree reglas claras para mejorar el propósito del juego.
- La complejidad del juego debe adaptarse al dominio que logran los estudiantes.
- Es muy importante que la competencia sea saludable.

Además, se podría utilizar mecánicas de juegos escolares, según el autor (CeCarm, 2016), se trata de ofrecer un contenido lectivo en base a un juego. La parte lúdica puede servir para facilitar la comprensión de un conocimiento, potenciar alguna capacidad o gratificar alguna actuación. Utilizando estas técnicas se suele conseguir una mayor motivación por parte del alumnado.

- Acumulación de puntos: Se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realiza.
- Escalado de niveles: Se define una serie de niveles que el alumno debe ir superando para llegar al siguiente.
- Obtención de premios: A medida que el estudiante consigue diferentes objetivos se van entregando premios a modo de “colección”.
- Regalos: Bienes que se dan al estudiante de forma gratuita al conseguir el objetivo.
- Clasificaciones: Clasificar a los estudiantes en función de puntos u objetivos logados, destacando los mejores en una lista o ranking.

- Desafíos: Competiciones entre estudiantes, el mejor obtiene los puntos o el premio. 22
- Misiones o retos: Conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

### ***Ejemplo práctico***

Con el propósito de demostrar como la gamificación puede ser una herramienta metodológica eficaz y un buen método para superar el déficit de atención, se presenta el siguiente ejemplo práctico utilizando la herramienta de Quizziz:

Carlos Macias, es un estudiante de 8vo año de educación básica que presenta problemas de déficit de atención, lo que afecta su rendimiento escolar debido a que se le dificulta mantener una concentración en el aula de clases, desmotivación y dificultad para procesar información, haciendo difícil su proceso y desarrollo de aprendizaje.

Para atender su situación, se requiere utilizar como estrategia metodológica, la herramienta de Quizziz, esta plataforma influye de manera positiva y de utilidad para el docente en su proceso de enseñanza y para Carlos Macias en su desarrollo de aprendizaje, de manera que se configure en una estrategia donde se motive al estudiante de manera didáctica a seguir educándose a través de cuestionarios y juegos atractivos donde tenga una interacción y retroalimentación simplificada la cual lleve a una mejora del déficit de atención.

Esta estrategia de gamificación contiene elementos que hacen que el estudiante quiera seguir aprendiendo y superarse, debido que al realizar las actividades puede dentro de la plataforma obtener premios o bonificaciones, motivando al estudiante a mejorar cada día más,

convirtiéndolo en un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo para estudiantes con déficit de atención.

### **Marco Conceptual**

#### **Modelo EAL**

El modelo EAL hace referencia a la instrucción brindada a través de plataformas digitales, instrumentos tecnológicos y métodos en línea. Estas pueden ser síncronas, tiempo real como videoconferencias, actividades autónomas como cuestionarios. De acuerdo con Bates (2019), el EAL se fundamenta en tres componentes fundamentales: presencia cognitiva (aprendizaje activo), presencia social (interacción con otros) y presencia del educador (orientación del educador). Este modelo es particularmente pertinente para alumnos con TDAH, dado que facilita la personalización del aprendizaje y la adaptación de las estrategias a sus requerimientos particulares.

#### **Implementación del Modelo EAL con TDAH**

El modelo EAL puede ser extremadamente efectivo para los estudiantes con TDAH, ya que facilita el aprendizaje, reduciendo los factores de dispersión y garantizando la adaptabilidad. Los niveles 1, 2 y 3 clasifican los defectos por su gravedad o el nivel de apoyo necesario para una persona involucrada en tareas diarias, en este curso de capacitación.

En el caso del TDAH, los niveles se determinan en función de la severidad de los síntomas inatención, impulsividad, hiperactividad y su repercusión funcional. En el TEA, los niveles se describen en el DSM-5, son los siguientes

Nivel 1: Requiere apoyo.

Nivel 2: Requiere apoyo sustancial.

Nivel 3: Requiere apoyo muy sustancial.

Para otras discapacidades (cognitivas, sensoriales, motoras), los grados se corresponden con categorías generales: leve, moderada y grave. En el ámbito educativo, estos niveles establecen los ajustes requeridos, particularmente en el modelo EAL, sobre toda la necesidad de un docente sombra.

***Nivel 1: Discapacidad Leve, Requiere Apoyo***

Esto se aplica a una situación en la que una persona tiene una modificación mínima de función física, sentimiento, mental o intelecto. Estas situaciones no interfieren con su participación conjunta en tareas diarias. Esto se puede utilizar autonomía en la mayoría de los entornos (casas, escuelas, trabajos), aunque puede necesitar ajustes a corto plazo o simples. Los síntomas pueden ser ignorados, impulsivos e hiperactivos, minimizando el rendimiento diario. Los estudiantes pueden mantener la concentración en tareas cortas y responder a ajustes simples.

**Ejemplo.**

Dificultades leves en el aprendizaje.

Pérdida parcial de audición o visión.

Limitación leve en la movilidad de una extremidad.

***Nivel 2: Discapacidad Moderada, Requiere Apoyo Sustancial.***

Se presenta una condición más notoria en las funciones físicas, mentales o sensoriales, lo que restringe considerablemente la habilidad para llevar a cabo ciertas tareas diarias. El

individuo puede necesitar ayuda esporádica o la utilización de herramientas técnicas como: bastones, audífonos, dispositivos de lectura, requieren modificaciones en el ambiente para involucrarse de manera activa en la sociedad.

**Ejemplos:**

Dificultades notables en el habla o el lenguaje.

Problemas motores que requieren ayuda para moverse.

Trastornos del aprendizaje con necesidad de apoyo escolar especializado.

***Nivel 3: Discapacidad Grave, Requiere Apoyo Muy Sustancial***

En este nivel implica afectación severa de las habilidades físicas, cognitivas o sensoriales, lo que obstaculiza a la persona realizar por sí mismo numerosas tareas fundamentales de la vida cotidiana. Necesita ayuda constante de otro individuo, programas de soporte intensivo o atención especializada para alcanzar un nivel de participación social y calidad de vida.

**Ejemplos:**

Personas con parálisis cerebral severa.

Trastornos del desarrollo con gran dependencia.

Se combina ciegamente con otras condiciones para limitar las autonomías de los estudiantes con déficit de atención. La gamificación juega un papel fundamental en el proceso educativo y sobre todo académicos, sobre los estudiantes que tienen discapacidades y necesidades educativas específicas. Se personaliza no solamente para acceder al plan de estudios, sino que también para los alumnos que sea dinámico, agrediendo la honestidad en el

ambiente educativo. El maestro sombra es él que va hacer que los estudiantes colaboren de manera inconsciente en el aula, Además, apoya sus emociones en la sociedad. Estas situaciones en donde el profesor sombra es esencial para garantizar la permanencia del alumno en el salón de clases, los niveles que requieren de un maestro sombra son:

**Tabla 1:**

*Niveles que requieren un maestro sombra*

Niveles	¿Se requiere maestro sombra?	Observaciones
Nivel 1	No, salvo casos puntuales	Puede bastar con adaptaciones del docente
Nivel 2	A veces, según la necesidad	Útil para adaptación curricular y apoyo conductual
Nivel 3	Sí, con alta probabilidad	Necesario para garantizar inclusión y seguridad

### **El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**

El Diseño Universal en el Aprendizaje (DUA) es un enfoque educativo que aspira a asegurar el acceso, la participación y el aprendizaje de todos los alumnos, sin importar sus competencias, requerimientos o situaciones, a través de la elaboración de ambientes y recursos pedagógicos adaptables e inclusivos. El DUA, desarrollado por el Centro para la Tecnología Aplicada Especial (CAST), se fundamenta en los principios del diseño universal, inicialmente

ideado en arquitectura para generar espacios accesibles como rampas para personas con discapacidad y los ajusta al contexto educativo.

En el DUA busca erradicar obstáculos al aprendizaje y fomentar distintas inclusiones en los alumnos con discapacidades de grado leve (nivel 1), moderado (nivel 2) y severo (nivel 3), tales como el déficit de atención, el Trastorno del Espectro Autista, discapacidades intelectuales, sensoriales o motoras, en ambientes educativos.

El Centro de Tecnología Aplicada Especial (CAST), fundado en Estados Unidos en 1984 por Anne Meyer y David H. Rose, es reconocido como la institución clave en el desarrollo del Diseño Universal para el Aprendizaje DUA. Meyer y Rose, autores del libro fundamental “Teaching Every Student in the Digital Era: Universal Design for Learning” (2002), establecen en esa obra los principales marcos teóricos y prácticos.

El DUA permite el diseño de programas, recursos, técnicas de enseñanza y evaluaciones que sean de fácil acceso para todos los alumnos, incluyendo a aquellos con TDAH, TEA, discapacidades sensoriales, motoras o intelectuales, en cualquier grado de discapacidad (leve, moderada, grave). Se basa en tres principios fundamentales, basados en estudios neurocientíficos acerca de cómo los individuos adquieren conocimientos.

### ***En el DUA y el Modelo EAL***

En entornos de educación digital, la utilización simultánea del modelo EAL y del DUA es particularmente eficaz. Herramientas como Google Classroom, Microsoft Teams y Moodle permiten la difusión de recursos en múltiples formatos, opciones de expresión y estrategias para motivar que son:

- Accesibilidad: Incorporar videos con subtítulos, textos de formato sencillo, y audios.
- Interactividad: Emplear encuestas interactivas (Kahoot, Quizizz) y foros de discusión.
- Flexibilidad: Facilitar acceso asíncrono y alternativas para finalizar actividades.

Sin embargo, se presenta una planificación con adaptación de grado.

**Tabla 2:**

*Datos informativos.*

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
<b>Nombre de la Institución:</b>		<b>Nombre del Docente:</b>	<b>Lic. Gabriel Parrales</b>
<b>Grado/Curso:</b>	<b>7BGU Básica</b>	<b>Fecha:</b>	
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		
<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	<b>ACTIVIDADES (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE)</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>
LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e	I.LL.3.6.4. Escribe diferentes tipos de texto con estructuras expositivas (informe,	LOS ADVERBIOS EXPERIENCIA Presentar un papelote, los estudiantes escribirán frases. REFLEXIÓN	Técnica: Observación. Medición. Instrumento:

<p>integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.</p>	<p>noticia, entre otros), según su estructura, con secuencia lógica, manejo coherente de la persona y del tiempo verbal; organiza las ideas en párrafos según esquemas expositivos de Comparación, contraste, problema, solución, antecedente, consecuente y causa-efecto, y utiliza conectores causales y consecutivos,</p>	<p>Pedir a todos los estudiantes que redacten un párrafo utilizando todas las frases escritas en el papelote. Intercambiar su trabajo con un compañero y leer las oraciones construidas.</p> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <p>Hay que explicar que los adverbios son palabras que modifican a un verbo o adjetivo y que están en lugar, tiempo, modo, afirmación, negación, duda y cantidad.</p> <p>Realizar lecturas del texto y encontrar adverbios nuevos.</p> <p>Armar un diccionario de adverbios y presentarlo al docente.</p> <p><b>APLICACIÓN</b></p> <p>Realizar las lecturas del texto y resolver las actividades que solicita.</p>	<p>Registro.</p> <p>Rúbrica.</p> <p>Portafolio.</p> <p>Trabajos prácticos.</p> <p>Evaluación</p> <p>Colocar tilde en los adverbios que llevan el sufijo-mente que corresponda.</p> <p>Gentilmente – hábilmente – secretamente – violentamente – locamente –</p>
--	--	---	---

	<p>proposiciones y conjunctiones, y los integra en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.</p>	 <p><b>Los Adverbios en Español</b></p> <p><b>De tiempo</b> Actualmente, ahora, anteriormente, antes, ayer, después, hoy, jamás, luego, mañana...</p> <p><b>De modo</b> rápido/rápidamente, bien, fácilmente, desgraciadamente, mal, mejor...</p> <p><b>De lugar</b> aquí, abajo, allá, allí, al lado, arriba, cerca, debajo, delante, fuera...</p> <p><b>De cantidad</b> más, un poco, algo, bastante, realmente, totalmente, demasiado...</p> <p><b>De afirmación</b> sí, claro, por supuesto, claramente, exacto, también...</p> <p><b>De negación</b> en absoluto, jamás, negativamente, no, nunca y tampoco</p> <p><small>Diseño: Storke - freepik.com</small></p>	
--	---	---	--

**Tabla 3:**

*Ficha de estudiantes con necesidades educativas específicas.*

**ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS:** (Discapacidad intelectual leve).

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
LL.3.4.10.	I.L.3.6	<p>Observar el siguiente video con la temática “Los Adverbios”.</p> <p>Explicar el adverbio en la plataforma Quizziz, tiempo, modo, afirmación, negación, duda y cantidad.</p> <p>Completar el diagrama añadiendo ilustraciones en el casillero (lugar, tiempo, modo, cantidad) según correspondan.</p> <p>Trabajo en grupo: Crear una historia corta, y resalta los adverbios en el texto.</p> <p>Utilizar los adverbios para describir su actividad diaria.</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Registro</p> <p>Rúbrica</p> <p>Trabajos prácticos</p> <p>Escribe una historia donde señales los adverbios (Utiliza tarjetas de adverbios para la construcción de la historia)</p>

Completar el adverbio que corresponda a la oración.

**EL ADVERBIO**

¿QUÉ ES? Palabra que expresa lugar, tiempo, cantidad, afirmación, negación o duda.

INSTRUCCIÓN: Subraya el adverbio que corresponda en cada oración.

1. La pelota está debajo de la mesa. cerca dentro fuera

2. El perro está cerca de su casa. dentro fuera debajo

3. Ayer fui a bailar con mi primo. mañana ayer hoy

4. La mariposa vuela rápidamente. saltando abajo

5. Mi casa está cerca de la plaza. cerca grande pequeña

Nota: Ficha de estudiantes con necesidades educativas específicas

## **Metodología**

### **Enfoque**

El presente trabajo de investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, la investigación se basa en el análisis de la información obtenida de diversas fuentes bibliográficas con el propósito de recopilar el conocimiento ya existente, y luego en realizar la entrevista a expertos en el tema de la gamificación como metodología para superar el déficit de atención en los estudiantes. El nivel de estudio es exploratorio y descriptivo, se utilizaron el método cualitativo con el propósito de efectuar un análisis profundo comprender el tema a través de las opiniones de los expertos en el tema del TDAH.

### ***Tipo de investigación.***

La presente tesis hace referencia a una **investigación cualitativa de tipo exploratorio y descriptivo**. Es cualitativa porque se centra en comprender en profundidad las percepciones, experiencias y conocimientos de expertos sobre la gamificación como metodología para superar el déficit de atención en los estudiantes.

En este estudio exploratorio se buscan **conocer las opiniones y criterios de los expertos a través de entrevistas**, para lograr así ampliar la comprensión del fenómeno y la metodología para poder superar del déficit de atención en estudiantes. Al ser descriptivo busca detallar las partes más relevantes del fenómeno y organizarlos de forma que todo lo que se considere relevante para nuestro estudio este estructurado de manera adecuada.

Investigación de campo: Arias (2012) define al estudio de campo como “aquella que consiste en la recolección de todos directamente de los individuos estudiados, o la realidad en la que suceden los eventos (datos primarios), sin alterar ni controlar ninguna variable. En otras palabras, el investigador consigue la información sin modificar las condiciones que ya

existen.” Este tipo de investigación ayudó a obtener información directa de los sujetos de investigación, sin manipular sus resultados.

Investigación documental: Según Alfonso (1995), la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Por cuanto, la investigación documental, permitió obtener información de fuentes bibliográficas de estudios ya realizados sobre el tema de investigación.

### ***Modalidad básica de la investigación.***

La modalidad que se escogió es la presente investigación es cualitativa de campo, debido a que los datos fueron obtenidos a través de las entrevistas realizadas a los expertos en el área en el tema de la gamificación como metodología para superar el déficit de atención en los estudiantes, lo cual permitió obtener información real a través de las percepciones de los expertos en la materia. La investigación tiene como objeto de estudio una zona de la realidad o el contexto en el que se desarrolla el ser humano y su proceso educativo.

Adicionalmente, otro punto de importancia de esta investigación fue la recopilación de información a través de la modalidad bibliográfica-documental a través de la revisión de la literatura ya existente del tema que nos proporciona los aportes teórico científicos necesarios para construir nuestro tema de estudio.

### ***Nivel de investigación.***

Los niveles de investigación fueron de nivel descriptivo y exploratorio.

Nivel descriptivo: Guevara; Verdesoto; y Castro (2020) mencionan que “La investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes

principales, una realidad”. En este caso, se analizó la gamificación como estrategia metodológica para superar el déficit de atención en los estudiantes.

### **Población y muestra.**

Población: Según Arias (2012) define a la población como “el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio”. En este estudio, la población de estudio estuvo constituida por educadores y especialistas de la educación especial de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí., que aportaron con su conocimiento sobre el tema de investigación.

De acuerdo con Arias (2006), una muestra es “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 83).

En esta investigación, la población estuvo conformado por profesionales de la rama de la educación especializados en educación especial que tuvieran experiencia en trabajar con estudiantes con necesidades especiales en las instituciones educativas del Ecuador, en especial con estudiantes con TDAH.

Para la selección de la muestra se usó un muestreo intencional, buscando profesionales con experiencia en educación especial para estudiantes con TDAH de la carrera de Educación Especial de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. La muestra estuvo integrada por siete expertos en educación especial, los cuales se dividieron de la siguiente manera:

- Docentes de educación especial: 3
- Docentes especialistas de la carrera de educación especial: 4

La participación de cada experto se realizó de manera voluntaria e informada a través de entrevistas semiestructuradas, en las que cada uno de ellos pudo compartir su experiencia en el área. Todos expresaron su consentimiento para divulgar la entrevista y el uso de la información exclusivamente con fines académicos.

### **Técnicas e instrumentos.**

Para el desarrollo de esta investigación, se utilizó la técnica utilizada fue la entrevista semiestructurada como medio principal para recopilar información cualitativa relevante por parte de los participantes, quienes fueron docentes y especialistas en el ámbito de la educación especial. El instrumento en este caso la entrevista consistió en una guía de preguntas abiertas con relación al tema de la gamificación como metodología para superar el déficit de atención en los estudiantes. La guía de preguntas fue revisada y validada de manera adecuada para que se garantice la veracidad de los resultados obtenidos de manera posterior,

De acuerdo con Silva y Fernández (2022) “la elaboración, la aplicación y el procesamiento de datos de una prueba diagnóstica inicial son actividades que no deberían faltar en la formación de docentes”. Lo que respalda la pertinencia de utilizar esta técnica dentro del presente estudio.

Como instrumento de recolección de datos, se diseñó preguntas abiertas estructuradas mediante una entrevista. Aunque la investigación responde a un enfoque cualitativo, el diseño del cuestionario fue fundamentado en criterios de validez de contenido, conforme a lo planteado por Hernández, Fernández y Baptista (2014), quienes indican que la validez puede establecerse a través de la revisión por parte de expertos y su correspondencia con los objetivos del estudio. Por tanto, el instrumento fue elaborado a partir de categorías teóricas previamente definidas y sometido a un proceso de validación por juicio de expertos en

educación especial, con el propósito de garantizar su coherencia, claridad y adecuación temática.

Para consideraciones éticas, los participantes se proponen con el consentimiento consciente para el uso de entrevistas, asegurando la comprensión del propósito de la investigación, la seguridad de los datos proporcionados y el derecho a lograr en cualquier momento sin consecuencias. Este procedimiento garantiza la participación voluntaria y ética.

### **Presentación y análisis de los resultados**

La presentación y el análisis de los datos cualitativos en una investigación implican organizar, clasificar, reducir y comparar la información recopilada, con el objetivo de obtener una comprensión más clara y profunda de la realidad que se estudia. Este proceso inicia con la codificación, una etapa clave que permite seleccionar, ordenar y dar sentido a datos complejos, facilitando su interpretación y contribuyendo a la generación de conclusiones significativas sobre el fenómeno investigado.

Como lo señala Charmaz (2014):

“El código es un enunciado breve que el teórico fundamentado construye para representar un fragmento de los datos. Clasifican, sintetizan y, lo más importante, analizan los resultados que conectan los datos empíricos con la conceptualización que de ellos hace el teórico. Los mejores códigos son breves, simples, precisos y analíticos. Representan los datos en términos teóricos, pero también de forma accesible. Su nivel de abstracción puede variar según los datos, la capacidad interpretativa del investigador y el momento en que se encuentra la investigación” (pp. 341–342).

Se contactó a los expertos mediante llamada telefónica a través de la cual se les explico los objetivos del estudio y la importancia de su participación en la presente

investigación. Las entrevistas se realizaron de manera presencial en las oficinas de los docentes, con una duración aproximada de 30 minutos cada una, y se registraron en audio para su posterior transcripción literal.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Se aplicó un cuestionario de entrevista a 4 docentes y a 3 especialistas en el área de educación especial de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, de forma presencial. El objetivo fue recopilar información relevante sobre la gamificación como metodología para superar el déficit de atención.

Adicionalmente, el análisis fue realizadas identificando los aspectos mas relevantes, se agruparon en categorías y subcategorías. Lo cual permitió llegar a un contraste donde se pudieron llegar a puntos en común de cada uno de los expertos entrevistados.

### ***Codificación de los datos cualitativos***

- **Objetivo:** Indagar la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para mejorar la atención en el aula.
- **Recolección de datos:** Cuestionario con preguntas abiertas.
- **Unidad de análisis:** Docentes y especialistas en educación especial.
- **Participantes:** 3 docentes y 4 especialista de la carrera de educación especial.

### **DOCENTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN ESPECIAL**

#### ***Tabla 4:***

*Mejora el rendimiento académico*

<p><b>Pregunta 1</b></p> <p><b>¿Cree que la gamificación mejora el rendimiento académico?</b></p>	<p><b>Interpretación</b></p>	
<p>Lic. Emma Pincay</p>	<p>Por supuesto, la gamificación puede aumentar los resultados del aprendizaje al aumentar la motivación indispensable de los estudiantes. Un entorno educativo más atractivo y motivador ayuda a incluir factores de entretenimiento como premios, niveles o puntos. Según la investigación, como la descomposición, se planea la gamificación para mejorar la protección y los beneficios de la información. Por ejemplo, en mi opinión, los estudiantes participan en el entretenimiento, como los</p>	<p>De acuerdo con lo analizado muestran un acuerdo acerca de las ventajas de la gamificación en el sector educativo en los estudiantes, resaltando su habilidad para potenciar el desempeño escolar, la motivación y la memorización de conocimientos, con un efecto estimado entre el 10-30%. Las pruebas concretas (cuestionarios interactivos, simulaciones de eventos históricos) y las referencias a estudios fortalecen la fiabilidad de las declaraciones.</p>

	<p>registros interactivos, experimentan un 15-20% en sus notas en comparación con los métodos tradicionales, especialmente en los campos de la ciencia o las matemáticas.</p>	
Lic. Rosa Cedeño	<p>la gamificación aumento un gran efecto adaptativo en el aprendizaje, es importantes que las persona con problemas especiales tenga su respectivo estudio, Según Hamari que los estudiantes en el entorno de juegos con gamificación muestran un mayor compromiso manteniendo especialmente en las diferentes áreas matemáticas o el lenguaje. En los salones de clases, viendo a los estudiantes</p>	

	<p>puedo decir que ellos si participan en los diferentes modelos de la historia</p>	
Lic. Anabel Alcívar	<p>Los entornos gamificados pueden aumentar el rendimiento en un promedio del 14% al reducir la ansiedad y mejorar la implicación, según un estudio realizado por la Universidad de Colorado. He observado en el aula que los alumnos con problemas de concentración mejoran su rendimiento en tareas recreativas, como cuestionarios interactivos, y obtienen un incremento del 10-15% en sus notas.</p>	

**Tabla 5:**

*Juegos de interés*

<p>Pregunta 2</p> <p><b>¿Cuáles son los juegos que prefiere usar para atraer la atención de los estudiantes?</b></p>	<p>Interpretación</p>	
<p>Lic. Emma Pincay</p>	<p>Confío en plataformas digitales como Kahoot y Treremzzz para encuestas interactivas, porque crean condiciones para crear habilidades horarias que realmente reflejan el interés de los estudiantes. Además, el uso de classcraft, convirtiendo la clase en un juego que juega un papel en el que los estudiantes reciben anteojos para un buen comportamiento o tareas completas. En el caso de las clases, personalmente uso juegos de usuario, como consejos históricos o científicos para preguntas</p>	<p>Las respuestas evidencian un consenso en relación a la eficacia de la gamificación a través de plataformas digitales como Kahoot, Quizizz, Duolingo, Quizlet, y juegos tangibles como tableros personalizados, Timeline o Bingo Académico para mejorar la instrucción. Las fortalezas incluyen la motivación, el compromiso, el razonamiento crítico y la cooperación, centrándose primordialmente en la personalización y, en menor grado, en la inclusión. La Respuesta 3</p>

	<p>que contribuyen a trabajar juntos. Estos juegos son efectivos, se divierten con el entrenamiento dinámico.</p>	<p>se distingue por su enfoque en la pluralidad, mientras que la Respuesta 2 incluye un componente emocional</p>
<p>Lic. Rosa Cedeño</p>	<p>Estoy a favor de juegos que promueven la cooperación y el razonamiento crítico. Por ejemplo, aplicar al modelado es la discusión interactiva en la que los estudiantes aceptan a los personajes de la historia para resolver conflictos. Además, el uso de grandes plataformas para lenguajes de entrenamiento a través de problemas y juegos diarios en la mesa, como el "horario" de historias interesadas. Estos juegos son atractivos, relacionados con las emociones y facilitan las relaciones</p>	<p>único. Además, en sus respuestas no se consideran eventuales limitaciones, como los costos de implementación o la preparación requerida durante el proceso educativo en las personas con déficit de atención.</p>

	personales con el contenido.	
Lic. Anabel Alcívar	<p>Optaría por juegos inclusivos que cumplan con diferentes requerimientos. Empleo de plataformas como Quizlet para elaborar tarjetas de memoria que fortalezcan los conceptos o vocabulario clave.</p> <p>Asimismo, emplea juegos de rol en el aula, como simulaciones científicas que exigen que los estudiantes resuelvan problemas en equipo.</p> <p>Transformo juegos de mesa simples, como el "Bingo Académico", para alumnos con necesidades especiales, que son accesibles y motivadores.</p> <p>Estos juegos funcionan</p>	

	porque fomentan la participación individual y la adaptabilidad.	
--	---	--

**Tabla 6:***La gamificación de manera efectiva*

Pregunta 3		Interpretación
<b>¿Qué capacitación cree que necesitan los maestros para implementar la gamificación de manera efectiva?</b>		
Lic. Emma Pincay	El maestro requiere capacitación en tres áreas básicas: Proyecto de gamificación, lecciones acerca de cómo estructurar fondos con elementos de diversión (puntos, medallas, narrativas) vinculados a metas educativas.	De acuerdo con las respuestas obtenida coinciden la fundamentación en capacitar a los profesores para el uso de herramientas tecnológicas y gestionar las dinámicas cada aula de clases y diseñar actividades recreativas, La Respuesta 1 es pragmática y se
Lic. Rosa Cedeño	Los maestros requieren capacitación en, teoría de la	concentra algunas herramientas en específicas

	<p>gamificación, Comprender los fundamentos psicológicos que respaldan la motivación (como la teoría de la autogestión).</p> <p>Diseño educativo gamificado: Aprendiendo a coordinar juegos con metas curriculares concretas.</p> <p>Habilidades tecnológicas, Manejar instrumentos digitales y analíticos con el fin de supervisar el avance de los alumnos. Manejo emocional, Formación para gestionar dinámicas de grupo en ambientes gamificados, fomentando la inclusión.</p> <p>Sería bueno un curso intensivo de 30 horas, en los docentes, complementado con mentorías, para asegurar</p>	<p>para cada materia de la área; la Respuesta 2, Es el cambio de algunas teorías práctica para enfocar cada área de aprendizaje la Respuesta 3 da una prioridad a la inclusión y el acceso a la educación para las personas con déficit de atención. A la respuesta 2 se caracteriza por incorporar teorías y programas sugeridos (de 15 a 30 horas) muestran un compromiso con la formación práctica para cada estudiante</p>
--	---	--

	<p>una implementación eficaz y duradera en la horas de sus clases.</p>	
Lic. Anabel Alcívar	<p>Los profesores requieren capacitación en,</p> <p>Inclusividad en la gamificación, La elaboración de juegos que tomen en cuenta la diversidad de los alumnos (discapacidades, formas de aprendizaje, etc).</p> <p>Instrumentos tecnológicos de fácil acceso,</p> <p>Capacitación en plataformas gratuitas o de bajo costo, como Google Forms para cuestionarios gamificados.</p> <p>Evaluación adaptativa, Cómo evaluar el avance en ambientes gamificación sin sancionar a los alumnos con problemas. Sería</p>	

	<p>suficiente con un programa de formación de 15-20 horas, enfocado en la práctica inclusiva, para iniciar.</p>	
--	---	--

**Tabla 7:**

Proceso de gamificación

<p>Pregunta 4</p> <p><b>¿Cómo evalúas el proceso de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes?</b></p>		<p>Interpretación</p>
<p>Lic. Emma Pincay</p>	<p>La gamificación mediante una combinación de métodos cuantitativos y cualitativos, Cuantitativos, Evalúa el rendimiento académico a través de calificaciones en actividades recreativas,</p>	<p>Las tres respuestas evidencian una perspectiva holística para valorar la gamificación, fusionando técnicas cuantitativas (puntuaciones, participación, portafolios) y cualitativas</p>

	<p>comparándolas con evaluaciones tradicionales. Adicionalmente, analizo índices de participación, como el porcentaje de estudiantes que concluyen actividades de juego. Cualitativos, Obtuvo comentarios de los alumnos a través de cuestionarios anónimas para medir su grado de motivación y su percepción del proceso de aprendizaje.</p>	<p>(cuestionarios, grupos de enfoque, encuestas de satisfacción) para evaluar el efecto en el desempeño, la motivación y la percepción de los estudiantes. La Respuesta 1 se enfoca en contrastes con técnicas convencionales, la Respuesta 2 en habilidades particulares y la observación en tiempo real, y la Respuesta 3 en la inclusión y el seguimiento</p>
Lic. Rosa Cedeño	<p>Empleo un enfoque combinado, Evaluación formativa, Observo el avance en tiempo real durante los ejercicios lúdicos, registrando la implicación y el grado de dedicación. Rúbricas particulares,</p>	<p>personalizado. La mezcla de estas tácticas podría ofrecer una valoración sólida, aunque sería crucial enfrentar restricciones como el tiempo, los recursos y la formación requerida para poner en</p>

	<p>Examino competencias particulares (como la colaboración o la solución de problemas) mediante rúbricas creadas para cada juego.</p> <p>Retroalimentación estudiantil, Formo grupos de enfoque para comprender cómo los alumnos perciben el efecto de la gamificación en su proceso de aprendizaje.</p>	<p>práctica estas herramientas de forma eficaz.</p>
Lic. Anabel Alcívar	<p>Analizo la gamificación desde varias perspectivas inclusivas, Indicado la participación, Determino el ritmo con que todos los alumnos, incluyendo aquellos con necesidades especiales, se involucren en las actividades.</p> <p>Progreso individual,</p> <p>Implementación de</p>	

	<p>portafolios digitales para seguir el progreso de cada alumno en actividades lúdicas.</p> <p>Encuestas de satisfacción, Interrogante a los alumnos sobre sus emociones en relación a las actividades lúdicas.</p>	
--	---	--

**Tabla 7:**

*Mejorar la atención de los estudiantes*

<p>Pregunta 5</p> <p><b>¿Cree que la gamificación puede ser una solución a largo plazo para mejorar la atención de los estudiantes? ¿Por qué?</b></p>		<p>Interpretación</p>
<p>Lic. Emma Pincay</p>	<p>La gamificación puede convertirse en una respuesta duradera si se aplica de manera estratégica. Promueve la concentración al hacer el proceso de aprendizaje más</p>	<p>Las respuestas están de acuerdo en que La gamificación puede ser un reemplazo a largo plazo para mantener el enfoque, si se usa estratégicamente, combinándola con otros</p>

	<p>interactivo y significativo, lo cual es crucial en un mundo en el que los alumnos están habituados a estímulos digitales constantes. No obstante, su eficacia se basa en prevenir la monotonía: los juegos necesitan ser renovados de manera regular para mantener el interés. Además, es necesario fusionar la gamificación con otras tácticas pedagógicas para tratar diversos estilos de aprendizaje. En mi opinión, fusionar la gamificación con el aprendizaje basado en proyectos ha logrado mantener el interés de los alumnos durante todo un año académico.</p>	<p>métodos de enseñanza (por ejemplo, capacitación basada en proyectos, comunes o problemas), actualizar y ajustar regularmente los requisitos de los estudiantes. La respuesta 1 enfatiza su importancia en el entorno digital actual, la respuesta 2 enfatiza los aspectos sociales y en la retroalimentación 3 enfatiza la inclusión y evita la dependencia externa de los premios. Encender los métodos y establecer actividades es una importancia básica para su fortaleza, pero las soluciones no tienen ningún problema con los problemas prácticos como los recursos o la</p>
--	---	--

Lic. Rosa Cedeño	<p>Por supuesto, pero ligero.</p> <p>La gamificación es efectiva durante mucho tiempo si satisface las necesidades personales de los estudiantes y se apoya constantemente para evitar la fatiga. Enfatizando las emociones y la capacitación social y emocional, la atención principal se centra en el hecho de que los estudiantes se sienten importantes y apropiados. Sin embargo, esto debe complementarse con otros procesos, como una forma integral, por lo que no se convierte en una herramienta autónoma. En mi opinión, los estudiantes conservan su concentración durante unos meses,</p>	<p>capacitación necesaria.</p> <p>Para aumentar el rendimiento, habrá una configuración óptima.</p>
------------------	--	---

	cuando los juegos están relacionados con sus gustos personales.	
Lic. Anabel Alcívar	A partir de mi experiencia, la combinación de juegos con tácticas de aprendizaje positivas, como el aprendizaje fundamentado en temas, puede resultar en una solución a largo plazo. Promueve la colaboración de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, estimula la concentración y crea un entorno realista.	

### Docentes especialistas

#### **Tabla 9:**

#### *Déficit de atención*

<b>Pregunta 1</b>	<b>Interpretación</b>
<b>¿Qué estrategias podemos aplicar para superar el déficit de atención?</b>	

<p>Lic. Gisella Pantaleón</p>	<p>La organización del ambiente es de gran relevancia. Defina horarios precisos con horarios establecidos para las tareas, pausas y actividades recreativas.</p> <p>Minimice las distracciones mediante la eliminación de ruidos superfluos y la organización del espacio laboral para eliminar el desorden. Conserva la concentración empleando recordatorios visuales como listados de tareas y calendarios. El ejercicio constante de la concentración plena o breves reflexiones (5-10 minutos diarios) puede contribuir a la autogestión del control de la atención.</p>	<p>Para mejorar la atención de las personas con TDAH, se proporcionan estrategias adicionales.</p> <p>La estructura del entorno con procesos claros, los gráficos están indicados para tareas, grietas y tiempo libre, así como para reducir la dispersión como el ruido o la perturbación para reducir la carga cognitiva. Aplicación de recordatorios visuales con lista de tareas, calendario para mitigar las dificultades de memoria, mientras que el ejercicio de la conciencia (5-10 minutos diarios) promueve el autoajuste. Separa las labores arduas</p>
<p>Lic. Lisbeth Mendoza</p>	<p>Emplee algunas técnicas cognitivas y conductuales como dividir una tarea compleja en pasos más pequeños y manejables con objetivos establecidos.</p>	<p>en los pasos de supervisión, apliques incentivos de inmediatos para fomentar y llevar a cabo actividades físicas como caminar o practicar</p>
<p>Lic. Karen Corral</p>	<p>Implica a expertos como psicólogos o terapeutas ocupacionales para elaborar un plan a medida que contemple terapia conductual y capacitación en</p>	<p>yoga, optimizando las funciones operativas. El reclutamiento de psicólogos o terapeutas profesionales posibilita planes personalizados,</p>

	<p>competencias sociales. Además, actividades como aprender a tocar un instrumento musical o involucrarse en actividades deportivas de equipo pueden contribuir aún más a potenciar la concentración, incrementando la coordinación y el enfoque.</p>	<p>además de actividades como la música o equipos de deportes en grupo, aunque estas dependen de los medios y la disponibilidad. Al mostrar la letra y utilizar la aplicación, se contribuye a detectar elementos activados y luchar contra el derrocamiento digital. No obstante, los pormenores de la configuración, tales como auriculares de bajo ruido o tipos de premios, la frecuencia de funcionamiento y el método para superar, son importantes.</p>
<p>Lic. Edelmary Muños</p>	<p>Fomentar capacidades de autorregulación mediante tácticas como la redacción reflexiva o el registro de pensamientos, que facilitan la identificación de los factores que provocan distracción. Además, emplea tecnología, como apps para bloquear alertas (como Focus@Will o Forest), para asistir en mantener la concentración en tareas determinadas.</p>	<p>.</p>

**Tabla 10:**

*Ayuda a superar el déficit de atención*

Pregunta 2	Interpretación
------------	----------------

<b>¿Considera que la gamificación ayuda a superar el déficit de atención?</b>		
Lic. Gisella Pantaleón	<p>Efectivamente la gamificación puede ser efectiva que transforma actividades aburridas en experiencias interesantes a través de recompensas, niveles y retos.</p> <p>Esto promueve la liberación de dopamina, un neurotransmisor que tiene un impacto en la motivación y resulta sumamente útil para personas con TDAH, les ayuda a mantener la atención durante un periodo más prolongado.</p>	<p>Aplicaciones como Duolingo y Kahoot demuestran su eficacia en el contexto educativo, particularmente para los jóvenes, generando un ambiente de formación dinámico. No obstante, el impacto se basa en el proyecto: los juegos deben estar estructurados, con metas definidas y reaccionar de inmediato para prevenir elementos de distracción o desilusiones. En individuos con TDAH, un diseño que sugiere que</p>
Lic. Lisbeth Mendoza	<p>La gamificación es útil dentro de este contexto porque hace que los participantes se involucren más activamente y hace que el esfuerzo que requiere una tarea cognitiva no se sienta como un gran esfuerzo. Con la inclusión de métricas tales como puntuaciones o medallas, el interés se mantiene, aunque debe prestarse atención al diseño para</p>	<p>Aunque el documento enfatiza estas ventajas, no hay datos experimentales específicos, como la investigación que determina el impacto cuantitativo en la atención y no describe en detalle cómo diseñar juegos efectivos o tener en cuenta la edad o el tipo. Para maximizar su potencial, la gamificación debe</p>

	no caer en estimulación excesiva que podría ser negativa para los que padecen TDAH.	configurarse utilizando interfaces simples y premios avanzados y se puede usar en aulas o terapias para mejorar las habilidades como se organiza.
Lic. Karen Corral	Indudablemente, la gamificación atrae el interés al incluir aspectos como el interés intrínseco y la demanda de lograr objetivos. Aplicaciones de gamificación o juego como Duolingo o Kahoot han demostrado aumentar la atención constante, particularmente en los más jóvenes, al ofrecer un ambiente de aprendizaje dinámico y activo.	
Lic. Edelmary Muños	La gamificación promueve el potencial de los estudiantes, Además, su efectividad está condicionada por los diseños. Los juegos necesitan ser organizados, con metas definidas y retroalimentación instantánea, para mantener la concentración sin distraer. Para individuos con falta de concentración, los juegos excesivamente complejos o veloces	

	pueden provocar frustración en vez de asistir.	
--	--	--

**Tabla 11:***Mejora la atención de los niños*

Pregunta 3		Interpretación
<b>¿Qué estudios demuestran que la gamificación mejora la atención en los niños?</b>		
Lic. Gisella Pantaleón	Un estudio de 2017 publicado por Prins analizó un juego de gran magnitud denominado "Plan-It Commander", diseñado para niños que emplean TDAH. Los descubrimientos mostraron progresos significativos en el cuidado constante y la gestión del tiempo tras 10 semanas de uso, en comparación con un grupo de control.	Según cuatro estudios, la grywalización mejora las habilidades cognitivas en niños con TDAH. Prins (2017) apreció mucho el "plan" después de 10 semanas, mejorando la atención sostenible y la gestión temporal para el grupo de control. Bul (2019) es analizado por Brangme Brina, que muestra el logro en ayuda selectiva y memoria que funciona después de 8 semanas con efectos a
Lic. Lisbeth Mendoza	Bul llevó a cabo un estudio sobre la aplicación de "Braingame Brian", un videojuego cognitivo, en niños con	corto plazo. Khovaja (2020) El 60% de los juegos serios mejorará la atención si incluyen comentarios

	<p>TDAH y lo publicó en el 2019. Los sujetos mejoraron su memoria de trabajo y su capacidad para atender selectivamente tras un entrenamiento con una duración de 8 semanas, logrando efectos a corto plazo que se mantuvieron.</p>	<p>inmediatamente retroalimentación y objetivos claros.</p>
<p>Lic. Karen Corral</p>	<p>Khowaja realizó una metaevaluación en 2020 sobre investigaciones de juegos serios para niños con TDAH. Llegó a la conclusión de que, en el 60% de los casos, la gamificación genera un interés constante, especialmente cuando los juegos incorporan metas explícitas y retroalimentación al instante.</p>	
<p>Lic. Edelmary Muños</p>	<p>Un juego de estimulación cognitiva para niños con TDAH fue examinado en una investigación realizada por Dosis en 2016. Los resultados mostraron que, después de cinco semanas de práctica, había mejoras en la concentración y una reducción de</p>	

	los impulsos, aunque las conclusiones variaban dependiendo del cumplimiento del programa.	
--	---	--

**Tabla 12:***Tipos de juegos*

Pregunta 4		Interpretación
<b>¿Qué tipo de juegos serían más efectivos para despertar áreas del cerebro que están relacionadas con la atención?</b>		
Lic. Gisella Pantaleón	Los juegos de estimulación cognitiva, como "Cogmed" o "Lumosity", son efectivos y promueven la estimulación del córtex prefrontal, fundamental para la atención continua. Estos juegos proponen actividades cada vez más complicadas, como mantener secuencias o resolver patrones.	Los juegos de aprendizaje, tales como "Cogmed" y "Lumosity", potencian su atención sostenible y fomentan la preparación corporal mediante actividades complicadas, como la memorización de cadenas o la resolución de muestras. El juego y la aplicación de diferencias en la búsqueda, tales como pico o
Lic. Lisbeth Mendoza	Las tareas de enfoque selectivo, tales como solucionar enigmas o descubrir diferencias, fomentan zonas como el lóbulo parietal y el córtex cingulado	establecido, provocan la intervención de la cáscara de la cintura parietal y delantera, mejorando así la concentración selectiva.

	posterior. Aplicaciones como "Peak" o juegos de mesa como "Set" son perfectos para potenciar la concentración en estímulos concretos.	Se ajustan los videojuegos rápidos con ciertos objetivos, como la edad del cerebro o el ninja de frutas, consolidando la atención del departamento operativo, que requieren
Lic. Karen Corral	Los videojuegos de ritmo rápido con objetivos claros, como "Brain Age" o juegos de reacción "Fruit Ninja" adaptado, estimulan la red de atención ejecutiva al requerir respuestas rápidas y decisiones estratégicas, activando el córtex prefrontal y el tálamo.	soluciones rápidas, incluida la parte delantera de la frente y la corteza del tálamo. Historias simples o juegos estratégicos, como Portal de información o Chess.com, mejoran el plan y la atención del líder al estimular la corteza por delante además no hay
Lic. Edelmary Muños	Juegos narrativos que implican retos de planificación, como aventuras visuales o juegos de estrategia sencillo, por ejemplo, "Portal" o "Chess.com", estimulan el córtex frontal y potencian la atención ejecutiva al necesitar organización y previsión de acciones.	datos experimentales, detalles de edad, subgrupos de TDAH o adhesión. Los juegos deben configurarse con dificultades estrictas y evaluación de la luz, uso de educación o terapia, pero para evitar decepciones, se requieren pruebas adicionales sobre el rendimiento y el diseño a largo plazo.

**Tabla 13:***Alternativa para tratar el déficit de atención*

Pregunta 5 <b>¿Por qué la gamificación es una alternativa para tratar el déficit de atención?</b>	Interpretación	
Lic. Gisella Pantaleón	La gamificación es una alternativa, potencia la motivación intrínseca al ofrecer premios y retroalimentación inmediata, lo que estimula el sistema dopaminérgico, a menudo insuficiente en personas con déficit de atención. Esto facilita mantener el enfoque en tareas que, de otra manera, serían monótonas.	A través de la estimulación de la corteza frontales y la corteza mediante imágenes, sonido y motivación, se potencia el remojo de los usuarios. A pesar de ser prometedor, carece de datos de prueba y detalles de diseño, edad o subgrupo con TDAH. Para optimizar, los juegos deben ajustarse, con objetivos claros y estímulos equilibrados, útiles
Lic. Lisbeth Mendoza	Convierta el proceso educativo en una experiencia atractiva, reduciendo la capacidad de resistir las tareas cognitivas. Actividad estructural a niveles o problemas, la gamificación ayuda a mantener la concentración de	

	niños y adultos, realizando el proceso más divertido y menos agotador.	
Lic. Karen Corral	La gamificación le permite adaptarse a las capacidades del consumidor, ajustar la complejidad de las capacidades de usuario. Esto fomenta la autodeterminación y la atención, porque los juegos tienen la oportunidad de adaptarse para evitar la decepción o el aburrimiento, a menudo presentados por falta de atención.	
Lic. Edelmary Muños	Las diferentes áreas del cerebro, como el frente y el frente de la frente, se activan mediante una combinación de visión, audición y movimiento en un entorno interactivo. Esta estimulación de algunos sensores aumenta la capacidad de enfocar y apoyar a los usuarios en el trabajo.	

### **Triangulación de los resultados**

En este estudio, se utilizó la triangulación para obtener los hallazgos logrados acerca del aprendizaje de la gamificación, integrando diversas fuentes de información y técnicas de recopilación. El objetivo principal fue incrementar la confiabilidad de los descubrimientos sobre las personas con déficit de atención.

La triangulación metodológica fue usada para aumentar la confiabilidad en el presente trabajo sobre la de la gamificación como estrategia activa para mejorar la atención en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). El proceso de triangulación se dio de la siguiente manera:

1. Entrevistas a expertos, en las cuales se entrevistó a siete docentes de educación especial aportaron información obtenida a través de su experiencia práctica y contextual sobre la aplicación de estrategias de gamificación en entornos educativos.
2. Revisión teórica y documental de investigaciones relacionadas con la gamificación como metodología activa en el TDAH, estudios sobre el TDAH en la educación para las cuales se citaron autores como Deci y Ryan (2000), Nicholson (2015), Barkley (2015), Deterding (2011), Hamari et al. (2014) y All et al. (2016).
3. Los hallazgos se organizaron de forma que respondieran a los objetivos planteados a través de la presente investigaciones.

El primer objetivo de esta investigación fue **la gamificación como metodología activa para déficit de atención**. El propósito es valorar la gamificación como una metodología activa para potenciar la atención y compromiso, posteriormente en los entornos educativos. También conlleva la aplicación de componentes en ambientes no recreativos para incentivar a los participantes, estimular su enfoque y propiciar un aprendizaje relevante. Este

método tiene como objetivo convertir tareas que podrían ser consideradas monótonas en experiencias cautivadoras, particularmente para personas con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.

La gamificación no solo fomenta los premios externos, sino que también puede mejorar la dinámica interna, cambiar las actividades más apropiadas e interesantes. Según Dececi y Ryan (2000), en su teoría de la autodeterminación, las personas experimentan una gran motivación cuando experimentan autonomía, competencia y conexión social, los factores pueden tener en cuenta los problemas de los usuarios y el trabajo en equipo. En el caso de que las personas que carecen de atención, esta motivación puede reducir la frustración y eliminar, mejorar su participación en actividades educativas o de terapia.

En el ámbito educativo, la gamificación proporciona un enfoque dinámico que facilita a los profesores la creación de intervenciones ajustadas a las demandas de los alumnos. Por ejemplo, la implementación de juegos didácticos que incluyen una historia, premios y retroalimentación instantánea puede asistir a estos alumnos a mantener su interés en asignaturas que, de otra forma, podrían considerar monótonas o retadoras. Nicholson (2015) Además promueve un ambiente inclusivo, dado que puede favorecer tanto a alumnos con déficit de atención como a los que no han sido diagnosticados, impulsando la igualdad en el salón de clases.

En el segundo objetivo de esta investigación fue **seleccionar estrategias de gamificación para superar el déficit de atención**. En este aspecto de la investigación busco descubrir y poner en práctica estrategias de gamificación que puedan potenciar la concentración, motivación y compromiso en individuos con problemas de atención, como los que padecen problemas de atención en ambientes educativos o de trabajo. También conlleva

la aplicación de componentes de diseño de juegos en entornos no recreativos para promover conductas deseadas, como mantener la concentración en una actividad.

La falta de atención incide de manera negativamente en el rendimiento académico, laboral y social. Según Barkley (2015), en el déficit se distingue por problemas en el control de la atención, impulsividad y, en ciertas situaciones, hiperactividad, lo cual puede restringir el proceso de aprendizaje y la productividad. La gamificación, al incorporar componentes motivadores y organizados, tiene el potencial de atenuar estos problemas al ofrecer estímulos inmediatos y mantener el interés (Deterding, 2011).

Este estudio es significativo, Además propone un método innovador y no farmacológico para tratar el déficit de atención, con usos en educación, terapia y ambientes de trabajo. Las estrategias de la gamificación, que señala Hamari et al. (2014), se fundamentan en la inclusión de componentes lúdicos en el ambiente no recreativos, como el salón de clases, con el objetivo de promover conductas deseables. Para estudiantes con problemas de atención, como aquellos diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.

De acuerdo con All et al. (2016), son sistemas creados para personalizar la experiencia educativa a través de la modificación de las actividades al nivel de habilidad del alumno. Para los alumnos con déficit de atención, esta adaptación es crucial, dado que los problemas de atención suelen venir acompañados de una escasa tolerancia a la frustración y una tendencia a la sobrecarga cognitiva cuando las tareas son excesivamente complejas o poco motivadoras.

El último objetivo de esta investigación **fue proponer un modelo práctico de gamificación para superar el déficit de atención.** Esta meta evidencia que los alumnos y las personas con dificultades de déficit de atención son capaces de mantener el enfoque en

tareas específicas, especialmente en el ámbito educativo. La gamificación, que se define como la utilización de elementos lúdicos en situaciones no recreativas para incentivar y aumentar el compromiso, tiene el potencial de ser una herramienta útil para fomentar la atención constante al incorporar recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata, características que resultan atractivas para individuos con dificultades de concentración.

Este ejemplo práctico surgió una aplicación que incorpora componentes lúdicos para los estudiantes con déficit. Además, esta plataforma contiene diferentes actividades educativas organizadas en las etapas graduales, con puntos por finalizar tareas, medallas por éxitos concretos (como mantener la concentración durante 20 minutos) y cuadros de clasificación para promover una competencia sana.

De acuerdo con Khamari et al. (2014), La gamificación potencia la motivación para fomentar procesos psicológicos, como el sentimiento de independencia y éxito. En este marco, las teorías dinámicas como la de la autodeterminación, que enfatizan la importancia de la competencia, la autonomía y la interacción social para mantener el compromiso, son el fundamento para desarrollar un caso práctico.

### **Conclusiones**

La gamificación se constituye como una metodología que transforma el proceso de aprendizaje en el sistema educativo, volviendo dinámico y participativo. De acuerdo con teorías de autodeterminación se observó que contribuye al propiciar la concentración en los estudiantes, reducir el estrés, mejorar y fomentar las habilidades sociales de estudiantes con TDAH, lo cual la configura como una herramienta útil para ayudar al proceso de enseñanza aprendizaje de estudiante con TDAH.

Las estrategias de gamificación para superar el déficit de atención fueron seleccionadas por ser las más efectivas y se tomó en cuenta el tema de las plataformas digitales (Kahoot!, ClassCraft, Treamizz), juegos cognitivos y sistemas de recompensas progresivas que logren motivar a los estudiantes a concentrarse. Se mostró que estas herramientas logran mejorar de 10% al 30% los niveles de concentración de las personas, si son usadas de manera adecuada por los docentes, existe una mejora significativa en los niveles de atención en el aula de acuerdo con la percepción de los docentes entrevistados.

La propuesta práctica de gamificación para superar el déficit de atención es que se integren elementos prácticos a las clases, implementando actividades que se articulen con el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). Esta propuesta incluye que en estas actividades se hagan retos constituidos por niveles donde los estudiantes reciban recompensas por su buen trabajo, y esto permita a los estudiantes desarrollar su concentración y sus competencias.

### **Recomendaciones**

Diseñar y ofrecer talleres de formación continua para maestros de todos los niveles que promuevan experiencias lúdicas al servicio de los fines curriculares. ¡En los encuentros se incorpora de modo efectivo la práctica pedagógica de herramientas digitales como Kahoot!, Classcraft, Quizlet, Minecraft Education Edition y Cerebriti. Se amplía la red de mentores encargados de asesorar a los docentes en la implementación de la gamificación a diario, de modo que cada actividad se desarrolle con rigor pedagógico y relevancia curricular.

Elaborar actividades lúdicas que sean multisensoriales para que puedan estimular los sentidos de los estudiantes al tiempo que se hacen actividades que consideren recreativas como juegos de rol, simulaciones y encuestas interactivas. Es imprescindible hacer un plan

adecuado para cada estudiante con TDAH no se puede emplear los mismos recursos a personas con necesidades diferentes, además, para que no se vuelva repetitivos y los estudiantes pierdan el interés es aconsejable diversificar los juegos o herramientas usadas.

Uso de ventajas ambientales, como la versión de Minecraft, para que los maestros desarrollen, cambien y compartan contenido educativo en matemáticas, historia y ciencias. Esta plataforma proporciona a los estudiantes un escenario para resolver problemas combinando capacitación virtual y común, facilitando la integración de los problemas del plan de estudios.

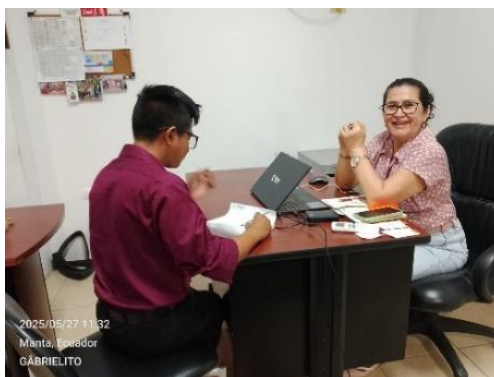
Anexos

**Figura 1**



Entrevista a Lic. Emma Pincay de Educación Especial

**Figura 2**



Entrevista a Lic. Rosa Cedeño de Educación Especial

**Figura 3**



Entrevista a Lic. Anabel Alcívar de Educación Especial

**Figura 4**



Entrevista a Lic. Damaria Edelmary Muños Especialista

### **Anexo entrevista**

**Figura 4**

<b>Preguntas para la recolección de la información</b>	
<p>1¿Crees que la gamificación mejora el rendimiento académico? ¿Cómo lo calculas?</p> <p>2¿Cuáles son los juegos que prefieres usar para atraer la atención de los estudiantes?</p> <p>3¿Qué capacitación crees que necesitan los maestros para implementar la gamificación de manera efectiva?</p> <p>4¿Cómo evalúas el efecto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes?</p>	<p><b>Preguntas dirigidas a docentes</b></p>

<p>5¿Cree que la gamificación puede ser una solución a largo plazo para mejorar la atención de los estudiantes? ¿Por qué?</p>	
<p>1¿Qué estrategias podemos aplicar para superar el déficit de atención?</p> <p>2¿Considera que la gamificación ayuda a superar el déficit de atención?</p> <p>3¿Existen estudios que demuestran que la gamificación mejora la atención en los niños?</p> <p>4¿Qué tipos de juegos serían más efectivos para despertar áreas del cerebro que están relacionadas con la atención?</p> <p>5¿Es posible que la gamificación sea una alternativa o un complemento de otras formas para tratar el déficit de atención?</p>	<p><b>Preguntas dirigidas para un especialista</b></p>

## Referencias Bibliográficas

- Alfonzo, I. (1995). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Contexto Ediciones.
- All, A., Núñez Castellar, E., & Van Looy, J. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices and future directions. *Computers & Education*, 92-93, 90-103. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.007>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (5ª ed.). Episteme.
- Arias, G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Ediciones El Pasillo.
- Aucal Business School. (2021). *Gamificación: metodología activa en el aula*. Aucal Business School.
- Barkley, R. A. (2013). *Taking charge of ADHD: The complete, authoritative guide for parents* (3rd ed.). Guilford Press.
- Barkley, R. A. (2015). *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder: A handbook for diagnosis and treatment* (4th ed.). Guilford Press.
- Bates, A. W. (2019). *Enseñanza en la era digital*. [información incompleta en el documento original]
- Cazares, L. (2000). *Técnicas actuales de investigación documental*. [https://www.academia.edu/30356880/T%C3%A9cnicas\\_actuales\\_de\\_investigaci%C3%B3n\\_documental\\_Cazares\\_Laura](https://www.academia.edu/30356880/T%C3%A9cnicas_actuales_de_investigaci%C3%B3n_documental_Cazares_Laura)
- CDC (Centers for Disease Control and Prevention). (2021). *Data and statistics about ADHD*. <https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/data.html>

CeCarm. (2016). *Metodología y técnicas de gamificación*. <https://www.cecarm.com/emprendedor/estrategia/metodologia-y-tecnicas-de-gamificacion-36958>

Charmaz, K. (2014). *Constructing grounded theory* (2nd ed.). SAGE Publications.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)

Delgado, K. (2021). Diseño universal para el aprendizaje, una práctica para la educación inclusiva: Un estudio de caso. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 7(2), 14-25. <https://doi.org/10.17561/riai.v7.n2.6280>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

Educación 3.0. (2024). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

El Comercio. (2017). El déficit de atención se detecta cuando el niño va a la escuela. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/deteccion-deficit-atencion-ninos-escuela.html>

Ferrer, R., & Fernández, P. (2018). La gamificación como herramienta docente del orientador en base a la neurodidáctica. *Revista de Educación*, 78(1), 16-182. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/185349/v.78%20n.1%20p%2016-182.pdf>

Gaitán, V. (2019). *Gamificación en el aprendizaje divertido*. Educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gillingham, A., & Orton, S. (1935). *Teoría del aprendizaje multisensorial*. [información incompleta en el documento original]

Giraldo, Y., & Chaves, L. (2014). Trastorno por déficit de atención/hiperactividad (TDAH) y dificultades en lenguaje pragmático. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 6(1), 41-56.

Greenberg, D. (2021). *Reporte sobre el beneficio del juego*. Centro Nacional de Información en Biotecnología de Estados Unidos. [información incompleta en el documento original]

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3), 163-173. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2001). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.

Hidalgo, I., & Sánchez, L. (2014). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Manifestaciones clínicas y evolución. *Pediatría Integral*, XVIII(9), 609-623.

Hidalgo, S., & Arteaga, M. (2021). Estrategias de aprendizaje para estudiantes con déficit de atención. *Polo del Conocimiento*. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3185/7032>

Lara, E., Pazmiño, G., & Játiva, J. (2021). Principales dificultades para el diagnóstico del TDAH en niños de Ecuador. *Revista Scientific*, 2542-2987. [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/811/1331](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/811/1331)

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2018). Presidencia de la República del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Lopera, K. (2024). *La gamificación en el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje de Biología*. [información incompleta en el documento original]

López, M. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=s3maDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA46>

Macias Posligua, G., & Merederos Machado, M. C. (2024). Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 1720-1734. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1705>

Manobanda, E. (2022). *La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina*,

*Provincia de Tungurahua*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. [información incompleta en el documento original]

Mese, C., & Dursun, O. (2019). Effectiveness of gamification in blended learning environments. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 2(1), 1-

14. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jetol/issue/49154/573123>

Meyer, A., & Rose, D. H. (2002). *Teaching every student in the digital era: Universal Design for Learning*. ASCD.

Muñoz, G. (2024). *La incidencia de la gamificación en el TDAH en niños de 9 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa

Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10952/1/UPSE-MSP-2024-0024.pdf>

Nicholson, S. (2015). A RECIPE for meaningful gamification. En L. Kapp & R. A. Reigeluth (Eds.), *Gamification in education and business* (pp. 1-20).

Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1)

Pibaque, C. (2022). *Compendio de técnicas psicopedagógicas para estudiantes con trastornos por déficit de atención*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal del Sur de

Manabí]. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4991/1/Pibaque%20G%C3%B3mez%20Cristhian%20Henry.pdf>

Prieto Andreu, J., Gómez Escalonilla, J., & Said Hung, E. (2021). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*.

[información incompleta en el documento original]

Ramos Quiroga, J. A., Picado, M., Mallorquí-Bagué, N., Cilarroya, O., Palomar, G., & Richarte, V. (2013). Neuroanatomía del trastorno por déficit de atención/hiperactividad en el adulto: hallazgos de neuroimagen estructural y funcional. *Revista de Neurología*, 56(1), 93-106.

Reyes, [Inicial del autor]. (2013). Problemas de aprendizajes académicos en adolescentes de 11 a 15 años en la unidad educativa San Lorenzo. [información incompleta en el documento original]

Rivadeneira, E., & Fernández, I. (2024). Estrategia metodológica para atención de estudiantes con necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad en sector rural de Ecuador. *Revista Innova Educación*, 6(2), 55-72. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/952/872>

Rivera, D. (2016). *El papel de los padres en los procesos de comportamiento de los niños* (2ª ed.). Editorial Herederos.

Rodríguez, C. (2024, 28 de octubre). *Entrevista sobre déficit de atención en Manabí* [Entrevista personal].

Rusca, F., & Cortez, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(3). <https://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>

Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las Ciencias*, 5, 87-103. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/download/1078/792/4067>

Shiddiq, J. (2021). Inovasi pemanfaatan Wordwall sebagai media game-based learning untuk bahasa arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151-169.

Silva, [Inicial del autor], & Fernández, [Inicial del autor]. (2022). *La elaboración, aplicación y procesamiento de datos de pruebas diagnósticas en la formación docente*. [información incompleta en el documento original]

Solórzano, E. (2016). *La atención de los padres en el rendimiento escolar de los niños y niñas en la educación general básica elemental*. [Tesis de pregrado, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí]. <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/1771/1/ULEAM-PRIM-0031.pdf>

Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura*. [Trabajo de integración curricular, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificaci%C3%B3n.pdf>

Torres, M. (2022). *¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase*. Tecnológico de Monterrey. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>

Tremblay, R. (s.f.). Elementos de la gamificación que mejoran el compromiso de los alumnos. *Learning Culture Magazine*. <https://www.docebo.com/es/learning-network/blog/elementos-de-gamificacion-para-mejorar-el-desempeno-de-empleados/>

UNICEF. (s.f.). *TDAH en Ecuador*. [información incompleta en el documento original]

Universidad de Valencia. (2023). *La gamificación como herramienta para el aprendizaje en estudiantes con TDAH*. <https://www.uv.es/articulo-gamificacion-tdah>

Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. [información incompleta en el documento original]

Zapata, Z. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de gamificación*. Universidad de

Guayaquil. <https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/870ef4aa-89f6-4386-8912-88fbbe9e83b0/content>