

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1705>

Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU

Gamification and school performance in Language and Literature in students with attention deficit disorder (ADD) at BGU

Gema Macias Posligua

surviale_@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7899-5288>

Universidad Estatal Península de Santa Elena – Facultad de Ciencias de la Educación
Santa Elena – Ecuador

Maria Caridad Merederos Machado

mmederos@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-6375-7674>

Universidad Estatal de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Artículo recibido: 29 de enero de 2024. Aceptado para publicación: 14 de febrero de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El objetivo de la investigación es demostrar la eficacia de la gamificación para mejorar el rendimiento académico de estudiantes con TDA en Lengua y Literatura. Se analizaron los resultados de estrategias gamificadas adaptadas a estas necesidades. El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha permitido la implementación de metodologías activas en la educación de bachillerato. Las TIC proporcionan herramientas y recursos digitales que facilitan la investigación, la comunicación y la creación de contenidos por parte de los estudiantes. La metodología fue de tipo cuantitativa en base a la aplicación de estrategias gamificadas a estudiantes con TDA y se compararon los resultados con un grupo control. Se identificaron elementos claves, desafíos y necesidades en la implementación, destacando la importancia de la personalización y el uso de tecnología accesible. Se observó un cambio positivo y significativo en el rendimiento académico del grupo experimental, mostrando una mejora considerable en el post test. Se resalta la necesidad de más investigaciones para adaptar estrategias gamificadas a otras materias y grupos con necesidades educativas especiales. El desarrollo de la propuesta se basa en la selección y elaboración de la estrategia de gamificación que resulte significativa para el contexto de lengua y literatura.

Palabras clave: proceso de enseñanza, herramientas audiovisuales, estudiantes y lectoescritura

Abstract

The objective of the research is to demonstrate the effectiveness of gamification to improve the academic performance of students with ADD in Language and Literature. The results of gamified strategies adapted to these needs were analyzed. The use of information and communication technologies (ICT) has allowed the implementation of active methodologies in high school education. ICTs provide digital tools and resources that facilitate research, communication and content creation by students. The methodology was quantitative based on the application of gamified strategies to

students with ADD and the results were compared with a control group. Key elements, challenges and needs in the implementation were identified, highlighting the importance of personalization and the use of accessible technology. A positive and significant change was observed in the academic performance of the experimental group, showing considerable improvement in the post-test. The need for further research to adapt gamified strategies to other subjects and groups with special educational needs is highlighted. The development of the proposal is based on the selection and elaboration of the gamification strategy that is meaningful for the context of language and literature.

Keywords: teaching process, audiovisual tools, students and literacy

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons 

Cómo citar: 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>

INTRODUCCIÓN

Las metodologías activas han adquirido en el bachillerato una mayor relevancia en los últimos años, debido a su potencial para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes. Estas metodologías se caracterizan por su enfoque centrado en el estudiante, su carácter participativo y su énfasis en la construcción de conocimiento a través de la interacción y la experiencia práctica (Jhonson & Johnson, 2014).

El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha permitido la implementación de metodologías activas en la educación de bachillerato. Las TIC proporcionan herramientas y recursos digitales que facilitan la investigación, la comunicación y la creación de contenidos por parte de los estudiantes. Estas tecnologías promueven la participación activa, el acceso a información actualizada y la colaboración en entornos virtuales (Marshalsey & Sclater, 2018).

La gamificación ha adquirido relevancia como una herramienta activa en el ámbito de la psicopedagogía debido a su capacidad para mejorar el desempeño escolar de los estudiantes. Calbacho (2022) encontró que la implementación de estrategias gamificadas en el aula mejoró la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que se tradujo en un mayor rendimiento académico.

Por otro lado, el desempeño escolar en los estudiantes de bachillerato es de suma importancia, ya que tiene repercusiones significativas en su desarrollo académico, personal y profesional. El éxito académico en esta etapa educativa no solo implica obtener buenas calificaciones, sino también adquirir habilidades y conocimientos relevantes para su futuro. Numerosos estudios han demostrado la relación positiva entre el desempeño escolar en el bachillerato y el logro de metas a largo plazo, como el acceso a la educación superior y la empleabilidad (Kong, Wang, & Cheng, 2023).

El trastorno por déficit de atención/hiperactividad (TDAH) es un trastorno neuropsiquiátrico comúnmente diagnosticado en estudiantes de colegio. Se caracteriza por la presencia de síntomas persistentes de inatención, hiperactividad e impulsividad que interfieren con el rendimiento académico y las relaciones sociales. Los estudiantes con TDAH pueden presentar dificultades para concentrarse, seguir instrucciones, organizarse y completar tareas escolares. Además, pueden tener problemas para controlar su comportamiento impulsivo, lo que a menudo se manifiesta en interrupciones en clase y dificultades para esperar su turno (Rusca Jordán & Cortéz Vergara, 2020).

La investigación sobre gamificación en el desempeño escolar en el bachillerato en estudiantes con TDA es de suma importancia debido a varias razones. En primer lugar, el TDA es una condición que afecta significativamente la atención, la autorregulación y el control de impulsos, lo que puede dificultar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental investigar cómo las metodologías activas pueden adaptarse a las necesidades específicas de estos estudiantes, promoviendo su participación, motivación y éxito académico (González Barrero, 2017).

En segundo lugar, las metodologías activas fomentan la participación activa, la interacción y la aplicación práctica de los contenidos, lo cual puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes con TDAH. La gamificación brinda oportunidades para que los estudiantes se involucren de manera activa en el proceso de aprendizaje, lo que puede ayudarles a mantener su atención, a regular su conducta y a desarrollar habilidades importantes, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Moreno Guerrero et al., 2021).

Además, la investigación en este campo puede contribuir al diseño de intervenciones educativas basadas en evidencias, que sean efectivas para mejorar el desempeño académico de los estudiantes con TDA. Comprender qué metodologías activas son más adecuadas y eficaces para estos estudiantes permitirá a los docentes y profesionales de la educación implementar estrategias pedagógicas

específicas que respondan a sus necesidades individuales y promuevan su éxito escolar (Sierra González et al, 2022).

Otro aspecto importante es que la investigación en este campo puede generar conocimiento sobre cómo la gamificación impacta en el bienestar emocional y la autoestima de los estudiantes con TDA. Estos estudiantes pueden enfrentar desafíos emocionales relacionados con la frustración, la baja autoestima y la percepción de dificultades académicas. La correcta aplicación de la gamificación puede fomentar la participación y la mejora del auto concepto académico y el bienestar psicoemocional de los estudiantes (Bakker & Rubiales, 2012).

Es por ello que para solucionar en gran medida este contexto es proporcionar una estructura clara y organizada en las actividades. Esto implica establecer metas y objetivos claros, así como instrucciones y pautas precisas mediante herramientas como el juego. Una estructura bien definida les permite a los estudiantes con TDAH mantener el enfoque y comprender mejor las tareas, promoviendo así su rendimiento académico (Moreno Guerrero et al, 2021).

Además, es importante adaptar las metodologías activas a las necesidades individuales de los estudiantes con TDAH. Esto implica utilizar estrategias que favorezcan la autorregulación, el control de impulsos y la gestión del tiempo. Por ejemplo, la gamificación, la cual puede implementar técnicas de planificación, organización y establecimiento de prioridades para ayudar a estos estudiantes a gestionar su tiempo de manera efectiva y completar las tareas de manera adecuada (Nuñez, y otros, 1998).

La inclusión de momentos de movimiento y actividad física también puede ser beneficiosa para los estudiantes con TDAH. Estos momentos de pausas activas pueden ayudar a liberar la energía acumulada, mejorar la concentración y reducir la impulsividad. Actividades como el ejercicio físico, el juego o los descansos activos pueden ser incorporados de manera estratégica en la rutina escolar para maximizar el rendimiento académico de estos estudiantes (Bakker & Rubiales, 2012).

Los juegos implican, dentro del contexto educativo, un desarrollo significativo, que involucra varios campos del estudiante, como la personalidad, la parte cognitiva y el afecto social. La

La consecuencia de aplicar este tipo de metodología activa es percibir en el aula un ambiente de aprendizaje homogéneo, donde todos los estudiantes estén motivados a aprender, a realizar tareas para reforzar la adquisición de competencias. El aprendizaje basado en metodologías de gamificación resulta pertinente para estimular adecuadamente el desempeño escolar, pues motiva el aprendizaje y la resolución de problemas, lo cual en todos los ámbitos fomenta el compromiso y desempeño escolar (Gómez Escalonilla, 2018).

La gamificación es una oportunidad muy relevante para que los estudiantes puedan desarrollar una adecuada motivación y compromiso para realizar actividades académicas, lo cual involucra una correcta evolución en el contexto de la personalidad, el cognitivo, lo motriz y en la relación afectiva con otras personas (Prieto Andreu et al., 2021).

Castillo Guzmán (2023) ha demostrado que la gamificación fomenta el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes. Los juegos y las actividades interactivas involucran a los estudiantes de manera lúdica y estimulante, lo que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades. Además, la gamificación promueve la autonomía y la toma de decisiones, permitiendo que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Otro aspecto relevante es que la gamificación promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Para Vallejo Cobo (2022), la gamificación en el aula favorece la colaboración, la

comunicación y el trabajo en equipo, lo que contribuye a fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

Un buen desempeño académico en el bachillerato proporciona a los estudiantes una base sólida de conocimientos y habilidades necesarios para enfrentar los desafíos educativos y profesionales posteriores. Además, el éxito académico en esta etapa fomenta la autoconfianza, la motivación intrínseca y la autoeficacia, lo que contribuye a un mayor compromiso con el aprendizaje y el logro de metas personales (Chow, 2010).

El desempeño escolar en el bachillerato también tiene un impacto en la trayectoria educativa futura de los estudiantes. Un buen rendimiento académico puede abrir puertas a oportunidades educativas superiores, como la admisión en universidades o programas especializados. Además, un desempeño destacado puede facilitar el acceso a becas y recursos financieros para la educación superior, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en la movilidad social y la calidad de vida de los estudiantes (Jimerson et al., 1999).

Asimismo, el desempeño escolar en el bachillerato es un indicador importante para la futura inserción laboral de los estudiantes. Los empleadores suelen valorar el rendimiento académico como un criterio para evaluar las habilidades y competencias de los candidatos. Un buen desempeño en el bachillerato puede aumentar las oportunidades de empleo y promoción, así como la posibilidad de acceder a carreras profesionales más satisfactorias y bien remuneradas (Caballero García et al., 2017).

El desempeño escolar es un constructo multidimensional que involucra diversos aspectos que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. A partir de investigaciones recientes, se han identificado varias dimensiones fundamentales para comprender y evaluar el desempeño escolar.

Una de las dimensiones clave es la dimensión cognitiva, que se refiere a los procesos de pensamiento, habilidades y estrategias que los estudiantes utilizan para adquirir y procesar información, resolver problemas y comprender los contenidos escolares (Lamas, 2015). Esta dimensión abarca aspectos como la comprensión lectora, el razonamiento lógico, la memoria y el pensamiento crítico, entre otros.

Otra dimensión relevante es la dimensión socioemocional, que se refiere a los aspectos emocionales, sociales y relacionales que influyen en el desempeño escolar de los estudiantes. Esta dimensión considera aspectos como la motivación, el autoconcepto, la autoestima, la regulación emocional y las relaciones interpersonales (Garbanzo, 2007). El bienestar emocional, la motivación intrínseca y una adecuada interacción social pueden influir significativamente en el rendimiento académico.

La dimensión metacognitiva también es importante en el desempeño escolar. Esta dimensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, autorregular su conducta y estrategias, y tomar decisiones conscientes sobre cómo abordar las tareas académicas (Jourdan et al., 2022). La metacognición implica el conocimiento y la conciencia de los propios procesos de pensamiento y la capacidad para planificar, monitorear y evaluar el propio aprendizaje.

Además, la dimensión contextual es crucial para comprender el desempeño escolar. Esta dimensión considera el entorno en el que los estudiantes se desenvuelven, incluyendo factores familiares, socioeconómicos y culturales, así como las características del contexto escolar, el currículo y las políticas educativas (Bullón et al., 2017). El contexto puede influir en las oportunidades de aprendizaje, los recursos disponibles, el apoyo recibido y las expectativas hacia el rendimiento académico.

El TDA afecta aproximadamente al 5-10% de los estudiantes en edad escolar, y la prevalencia varía según los estudios y las poblaciones evaluadas (Riggs et al., 2019). Se cree que existen múltiples factores que contribuyen al desarrollo del TDA, incluyendo factores genéticos, neurobiológicos y ambientales. La herencia genética desempeña un papel importante en la predisposición al trastorno,

con estudios que demuestran que los niños con parientes de primer grado con TDA tienen un mayor riesgo de desarrollarlo.

El diagnóstico del TDA en estudiantes de colegio implica una evaluación integral que considera los criterios diagnósticos establecidos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5). Estos criterios incluyen la presencia de síntomas específicos de inatención y/o hiperactividad-impulsividad, su persistencia durante un período de tiempo prolongado y su interferencia significativa en el funcionamiento cotidiano del individuo. Es fundamental que el diagnóstico sea realizado por profesionales de la salud mental capacitados en la evaluación y tratamiento del TDA (Riggs et al., 2019).

El manejo del TDA en estudiantes de colegio implica un enfoque multidisciplinario que puede incluir intervenciones psicopedagógicas, terapia psicológica, apoyo educativo y, en algunos casos, medicación. Las estrategias psicopedagógicas pueden incluir la implementación de técnicas de organización y planificación, modificaciones en el entorno de aprendizaje y adaptaciones curriculares individualizadas. La terapia psicológica, como la terapia cognitivo-conductual, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para manejar los síntomas del TDA y mejorar su funcionamiento social y emocional (Faraone et al., 2015).

Además, la colaboración entre los profesionales de la salud mental, los educadores y los padres es esencial para brindar un apoyo integral a los estudiantes con TDA. El establecimiento de una comunicación abierta y regular permite adaptar las intervenciones a las necesidades individuales del estudiante y fomentar una colaboración efectiva entre los diferentes contextos en los que se desenvuelve.

El Objetivo general es fomentar el adecuado desempeño escolar de los estudiantes con TDA en Lengua y Literatura, mediante la aplicación de la gamificación como metodología activa en el BGU de la UE Liceo Naval Salinas Cap. Rafael Morán Valverde

Los Objetivos específicos son identificar las características que se deben incluir en la metodología de la gamificación para que mejore el desempeño escolar en los estudiantes con TDA del BGU, aplicar la metodología activa de gamificación diseñada para Lengua y Literatura en los estudiantes con TDA del BGU y evaluar el desempeño escolar de los estudiantes con TDA del BGU luego de la aplicación de la gamificación como estrategia activa.

METODOLOGÍA

La historia del positivismo empieza en tiempos de Descartes y Locke. Nace a partir del aislamiento de las elites sociales para buscar una nueva perspectiva de la verdad objetiva basada en la evidencia y la experimentación. (Filstead, 1981).

Por ende, la presente investigación se desarrollará bajo el paradigma cuantitativo, pues se basará medir y demostrar estadísticamente los cambios significativos en el rendimiento académico luego de aplicar una metodología activa contextualizada para los estudiantes con TDA en la materia de Lengua y Literatura; además, de la aplicación de test estadísticos de correlación, con el cual se evidenciará la relación estadística entre las dos variables de estudio; y, mediante un test de media, se verificarán los cambios significativos del desempeño escolar de los estudiantes a través de sus dimensiones más relevantes (Rodríguez et al., 2017).

El enfoque en el cual se basará la investigación será Cuantitativo, pues se trata de verificar los cambios significativos antes y después de aplicar la metodología activa de la gamificación en el desempeño escolar de los estudiantes, y para ello, se deberá aplicar metodologías estadísticas bivariadas de

pruebas de medias. Además de verificar la relación que existe entre las variables de estudio, para lo cual se aplicará un análisis correlacional.

Se aplicará un estudio experimental, pues se pretende aplicar la metodología activa de la gamificación y verificar los resultados en los estudiantes que presentan TDA. Se evitará el contacto directo con los estudiantes para minimizar factores de sesgos en los resultados.

El desarrollo de la propuesta se basa en la selección y elaboración de la estrategia de gamificación que resulte significativa para el contexto de lengua y literatura. Se procederá a diseñar los constructos para su aplicación, monitoreo y evaluación para el registro significativo de los resultados, previo a la aplicación de los test estadísticos mencionados.

La población de estudiantes para la aplicación del análisis cuantitativo, está distribuida de la siguiente manera:

Primero BGU 25

Tercero BGU 13

Evaluación de los resultados de la aplicación de la gamificación como metodología activa en los estudiantes con TDA. Se realizó un test que consiste en la verificación estadística de la relación entre las variables de estudio; mientras que la segunda, muestra la diferencia estadística de los resultados (evaluación ex-ante y ex-post) de la aplicación de la gamificación como metodología activa en las dimensiones en las que se desagrega la variable desempeño escolar.

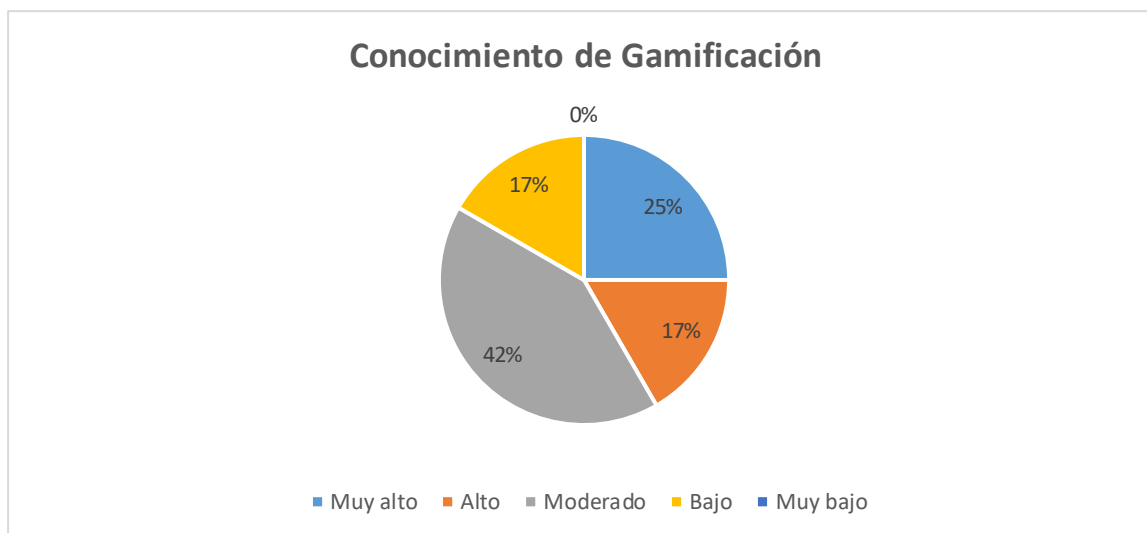
Se aplicaron encuestas y entrevistas a los docentes para saber su nivel de conocimiento de TDA, además de cómo se puede aplicar la gamificación para mejorar su proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en alumnos con trastorno de déficit de atención en la UE Liceo Naval Salinas Cap. Rafael Morán Valverde.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se aplicaron encuestas y entrevistas a los docentes de la UE Liceo Naval Salinas Cap. Rafael Morán Valverde que dictan clases en el Bachillerato General Unificado.

Gráfico 1

Conocimiento de gamificación

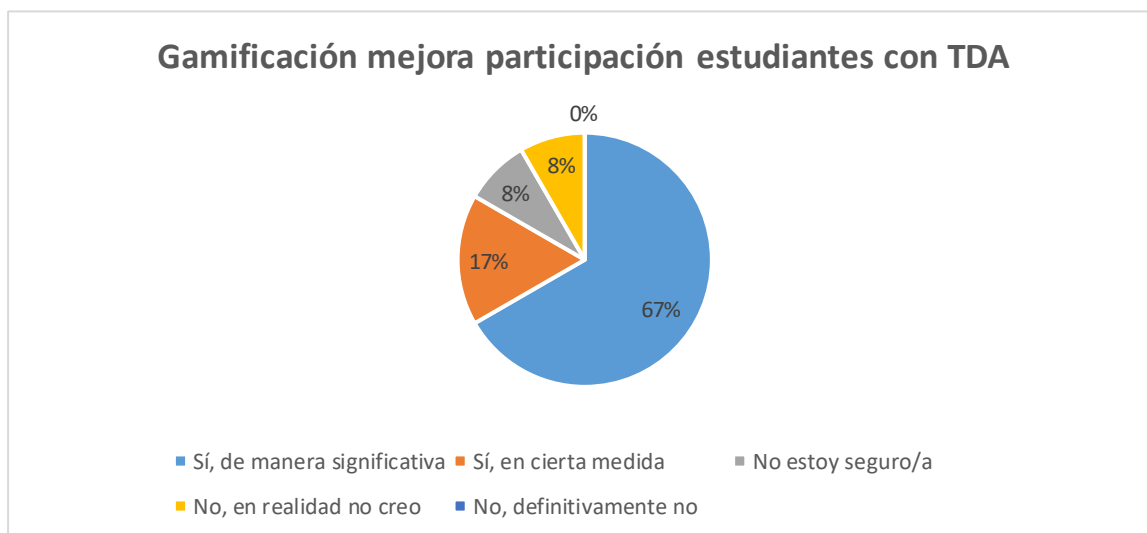


Fuente: elaboración propia.

El 42% de los encuestados indica que el nivel de conocimiento de gamificación es moderado, el 25% es muy alto, el 17% muy alto y un porcentaje igual 17% muy bajo. La gamificación es un enfoque educativo que utiliza elementos de los juegos para motivar e involucrar a los estudiantes. Este enfoque se ha utilizado en diversos contextos educativos, incluyendo la lectoescritura (García-Ruiz, M., & Sánchez-Martínez, M. (2022).

Gráfico 2

Gamificación mejora participación estudiantes con TDA

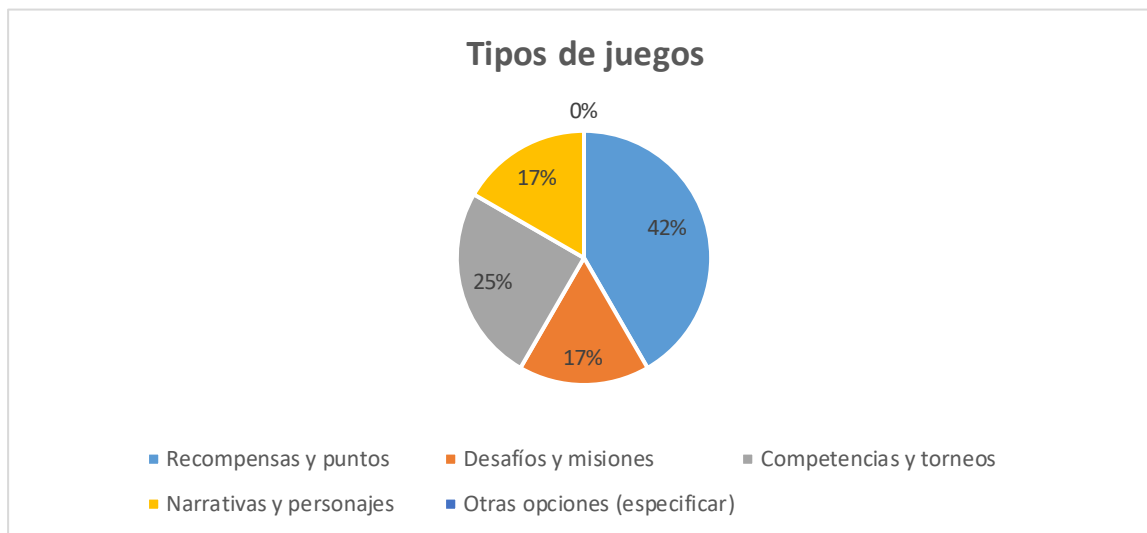


Fuente: elaboración propia.

El 67% de los encuestados cree que la gamificación mejora la participación de los estudiantes con TDA, el 17% cree que si en cierta medida y el 8% no en realidad no y 8% no está seguro. En este artículo, los autores presentan un estudio de caso sobre el uso de la gamificación para la lectoescritura en educación primaria. Los autores concluyen que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de lectoescritura de los niños (Martín-Gutiérrez, J., & García-Ruiz, M, 2023).

Gráfico 3

Tipos de juegos

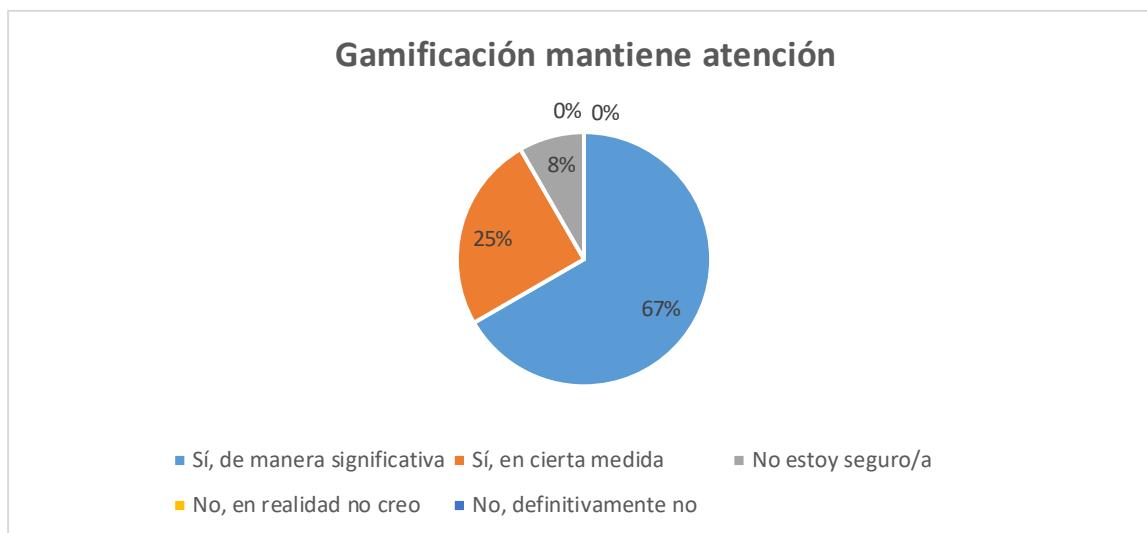


Fuente: elaboración propia.

Los tipos de juegos el 42% de los encuestados cree que es mejor un juego que tenga recompensas y puntos, el 25% que se realicen competencias y torneos, el 17% narrativas y personajes y el 17% desafíos y misiones. González-Ramírez, M., & Fernández-Ríos, L. (2022) analizan el uso de la gamificación para mejorar el desempeño escolar en Lengua y Literatura en estudiantes con TDA de BGU. Los autores concluyen que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de comprensión lectora y escritura de estos estudiantes, utilizando diferentes tipos de juegos para su ayuda.

Gráfico 4

Gamificación mantiene atención de alumnos con TDA



Fuente: elaboración propia.

El 67% de los encuestados cree que la gamificación mantiene la atención, el 25% en cierta medida cree que sí y el 8% no está seguro. En esta revisión sistemática, los autores analizan la investigación sobre el uso de la gamificación para la lectoescritura. Los autores concluyen que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de lectoescritura de los niños (Ruiz-Barriga, A., & Martínez-Hernández, F. J., 2022).

Tabla 1

Resultados de entrevistas

¿Cómo crees que la gamificación podría mejorar el desempeño escolar de estudiantes con TDA en Lengua y Literatura?	La gamificación tiene el potencial de mejorar significativamente el desempeño escolar de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención (TDA) en Lengua y Literatura al ofrecer un entorno de aprendizaje más atractivo, motivador y adaptable a sus necesidades específicas. Se puede lograr mayor compromiso y atención, Personalización del aprendizaje, Estímulo de la motivación intrínseca
Qué elementos específicos de juegos consideras más adecuados para captar la atención y motivación de estudiantes con TDA en el aprendizaje de Lengua y	Los elementos de juegos que pueden ser más efectivos para estudiantes con TDA en el aprendizaje de Lengua y Literatura son aquellos que ofrecen estructura clara, interactividad, recompensas inmediatas y desafíos graduales. La incorporación de narrativas envolventes, elementos visuales atractivos, como gráficos coloridos y personajes llamativos, así como la inclusión de actividades cortas y variadas, puede ayudar a mantener su atención y motivación durante las sesiones de aprendizaje. Además, la posibilidad de permitir la autonomía y la toma de decisiones dentro del juego puede ser fundamental para involucrar a estos estudiantes y promover su participación activa.
: ¿Cómo podrían los docentes adaptar o implementar estrategias de gamificación para atender las necesidades	Los docentes podrían adaptar estrategias de gamificación para atender a estudiantes con TDA en Lengua y Literatura mediante la personalización de desafíos y actividades según ritmos individuales, la inclusión de herramientas visuales y auditivas para reforzar la comprensión, la segmentación de

específicas de los estudiantes con TDA en Lengua y Literatura?	tareas en partes más pequeñas con recompensas escalonadas, y la flexibilidad en el tiempo para completar las actividades, permitiendo pausas o ajustes según las necesidades de atención del estudiante. Además, podrían emplear herramientas digitales interactivas que ofrezcan retroalimentación inmediata y permitan la autoevaluación, incentivando así el progreso y la participación activa del estudiante con TDA.
: ¿Cuáles serían, en tu opinión, los principales desafíos al implementar la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes con TDA?	Al implementar la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes con TDA, los principales desafíos son la adaptación individualizada, Mantenimiento del equilibrio entre el aspecto lúdico y los objetivos académicos y el Acceso a recursos.
¿Qué recursos o apoyos adicionales consideras necesarios para garantizar el éxito de la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes con TDA?	Para garantizar el éxito de la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes con TDA, se requieren varios recursos y apoyos adicionales como Tecnología accesible, Herramientas de evaluación y Capacitación continua para los educadores en el diseño, implementación y gestión efectiva de estrategias de gamificación adaptadas a las necesidades de los estudiantes con TDA.

Fuente: elaboración propia.

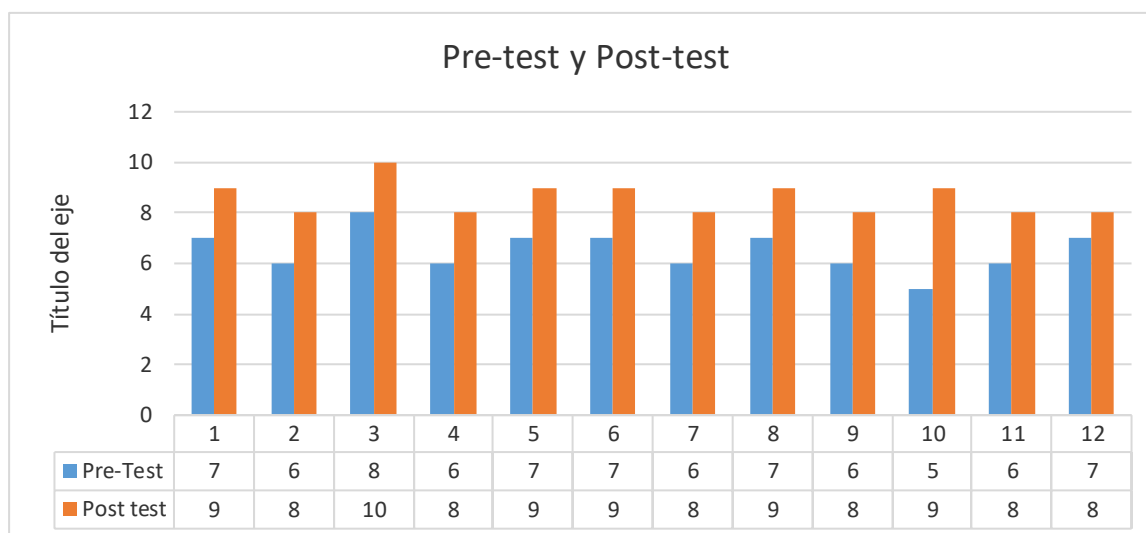
La gamificación ofrece una prometedora vía para mejorar el rendimiento de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención (TDA) en Lengua y Literatura. Esta metodología puede crear un entorno educativo más atractivo y adaptable, fomentando un mayor compromiso y atención, así como estimulando la motivación intrínseca. Los elementos de juego eficaces para estos estudiantes incluyen estructuras claras, interactividad, recompensas inmediatas y desafíos graduales, junto con narrativas envolventes, elementos visuales atractivos y actividades variadas y cortas. Los docentes pueden adaptar estrategias gamificadas mediante la personalización de desafíos, el uso de herramientas visuales y auditivas, la segmentación de tareas y la flexibilidad en el tiempo de ejecución.

Sin embargo, implementar la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes con TDA presenta desafíos importantes. Estos incluyen la necesidad de adaptación individualizada, el equilibrio entre aspectos lúdicos y objetivos académicos, y el acceso a recursos adecuados. Para asegurar el éxito de esta implementación, se requiere tecnología accesible, herramientas de evaluación y una formación continua para educadores en el diseño y gestión efectiva de estrategias gamificadas adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes con TDA. Este enfoque personalizado y la disponibilidad de recursos son fundamentales para aprovechar plenamente el potencial de la gamificación en la mejora del rendimiento educativo de estos estudiantes.

Resultados del test

Gráfico 5

Pre-test y Post-test



Fuente: elaboración propia.

En el contexto de un estudio sobre la gamificación y el rendimiento escolar en Lengua y Literatura en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención (TDA) de BGU (Básica General Unificada), se observó que el grupo experimental sometido a estrategias gamificadas mostró una mejora significativa en los resultados del post test en comparación con el grupo control. Inicialmente, en el pre test, el grupo experimental obtuvo puntajes inferiores en comparación con el grupo control, lo que sugiere un rendimiento inicial más bajo en la materia. Sin embargo, tras la implementación de estrategias de gamificación específicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes con TDA, se observó un cambio notable en el post test. El grupo experimental demostró una mejora significativa en sus puntajes, superando al grupo control, lo que sugiere que la aplicación de estrategias gamificadas tuvo un impacto positivo en el desempeño escolar de estos estudiantes en Lengua y Literatura.

Las estrategias gamificadas podrían haber jugado un papel crucial en la mejora del rendimiento del grupo experimental. Elementos como estructuras claras, interactividad, recompensas inmediatas, desafíos graduales y la personalización de actividades de aprendizaje podrían haber contribuido a la mayor participación, motivación y atención de los estudiantes con TDA en el grupo experimental. Esta mayor implicación y motivación probablemente influyeron en el incremento de los resultados del post test en comparación con el grupo control, demostrando así el impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico de estos estudiantes.

CONCLUSIÓN

La investigación demuestra la importancia de la gamificación como estrategia efectiva para mejorar el desempeño escolar de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención (TDA) en la materia de Lengua y Literatura.

La implementación de estrategias gamificadas adaptadas a las necesidades de estos estudiantes mostró resultados significativos en comparación con el grupo control.

Impacto en el Rendimiento Académico

Se observó un cambio positivo y significativo en el rendimiento académico de los estudiantes con TDA después de la aplicación de la gamificación.

A pesar de tener un rendimiento inicial más bajo en la materia, el grupo experimental mostró una mejora considerable en los resultados del post test, superando al grupo control.

La estructura clara, la interactividad, las recompensas inmediatas, los desafíos graduales y la personalización de actividades de aprendizaje fueron elementos clave que influyeron en la mayor participación, motivación y atención de los estudiantes con TDA.

Se identificaron desafíos importantes al implementar la gamificación, como la necesidad de adaptación individualizada, mantener el equilibrio entre aspectos lúdicos y objetivos académicos, y el acceso a recursos adecuados.

Para garantizar el éxito de estas estrategias, se necesita tecnología accesible, herramientas de evaluación y capacitación continua para los educadores en el diseño y gestión efectiva de estrategias gamificadas.

La personalización de desafíos y actividades según los ritmos individuales de los estudiantes con TDA fue fundamental para el éxito de la gamificación.

El uso de tecnología accesible y herramientas digitales interactivas permitió la retroalimentación inmediata y la autoevaluación, incentivando el progreso y la participación activa de los estudiantes.

La gamificación ofrece un potencial prometedor para mejorar el rendimiento educativo de los estudiantes con TDA, pero se necesitan más investigaciones y desarrollo de estrategias adaptadas a las necesidades específicas de estos estudiantes en otras materias y contextos educativos.

Este estudio abre la puerta a futuras investigaciones que exploren la efectividad de la gamificación en otras áreas curriculares y para otros grupos de estudiantes con necesidades educativas especiales.

REFERENCIAS

Bakker, L., & Rubiales, J. (2012). AUTOCONCEPTO EN NIÑOS CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 5-11.

Bullón, F., Campos, M., Castaño, F., Barco, L., & Polo, M. (2017). ANÁLISIS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA SEGÚN LAS VARIABLES FAMILIARES. *Reducción XX1*, 209-232.

Caballero García, A., Gullén Tortajada, E., & Jiménez, M. (2017). Creativity, entrepreneurship and happiness: Ingredients for a High Education change. *Proceedings of The 21st World Multi-Conference on Systemics, Cybernetics and Informatics*.

Calbacho, V. (2022). GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE PARA EL FOMENTO DE LA MOTIVACIÓN, LA SATISFACCIÓN Y EL MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO. *Córdoba: Universidad Católica de Córdoba*.

Castillo Guzmán, M. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo de los estudiantes. *Horizonte Pedagógico*.

Chow, H. (2010). Predicting Academic Success and Psychological Wellness in a Sample of Canadian. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*.

Faraone, S., Asherson, P., Banaschewski, P., & Biederman, J. (2015). Attention- deficit/hyperactivity disorder. *Nature Reviews Disease Primers*.

Filstead, W. (1981). *Using Qualitative Methods in Evaluation Research: An Illustrative Bibliography*. Sage Journals.

Frontiers in Psychology.

Garbanzo, G. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 43-63.

García-Ruiz, M., & Sánchez-Martínez, M. (2022). La gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura en educación infantil. *Revista de Investigación Educativa*, 40(1), 101-116.

Gómez Escalonilla, J. (2018). El catalizador necesario entre el alumnado y su aprendizaje para una metodología de participación activa en tareas integradas. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*.

González Barrero, A. (2017). *The Linguistic and Cognitive Effects of Bilingualism on Children with Autism Spectrum Disorders*. Montreal: McGill University, Montreal.

Jhonson, D., & Johnson, R. (2014). Cooperative Learning in 21st Century. *Anales de Psicología*, 841-851.

Jimerson, S., Egeland, B., & Teo, A. (1999). A longitudinal study of achievement trajectories: Factors associated with change. *Journal of Educational Psychology*, 116-126.

Jourdan, E., Filippetti, A., & Lemos, V. (2022). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico: revisión sistemática en estudiantes del nivel secundario y universitario. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*.

Kong, H., Wang, G., & Cheng, D. (2023). The impact of adolescent achievement goal orientation on learning anxiety: The mediation effect of peer interaction.

Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. Propósitos y Representaciones .

Marshalsey, L., & Sclater, M. (2018). Critical perspectives of technology-enhanced learning in relation to specialist Communication Design studio education within the UK and Australia. Comparative and International Education, 92-116.

Martín-Gutiérrez, J., & García-Ruiz, M. (2023). Gamificación para la lectoescritura: un estudio de caso en educación primaria. Revista de Educación, 393, 197-218.

Moreno Guerrero, A., Trujillo Torres, J., & Aznar Díaz, I. (2021). Metodologías activas para la enseñanza universitaria. Madrid: Grao.

Núñez, J., González Pineda, J., García Rodríguez, M., González Pumariega, S., Roces Montero, C., Álvarez Pérez, L., & González Torres, M. (1998). ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE, AUTOCONCEPTO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO. Psicothema, 97-109.

Prieto Andreu, J., Gómez Escalonilla, J., & Said Hung, E. (2021). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, 1-23.

Riggs, D., Pearce, R., Pfeffer, C., Hines, A., White, F., & Ruspini, E. (2019).

Rodríguez, E., Trujillo, J., Vargas, D., Corredo, A., & Gallegos, L. (2017). El paradigma emergente y la educación. Espacios.

Ruiz-Barriga, A., & Martínez-Hernández, F. J. (2022). Gamificación para la lectoescritura: una revisión sistemática de la literatura. Estudios sobre Educación, 36, 219-239.

Rusca Jordán, F., & Cortéz Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescente. Rev Neuropsiquiatr, 148-156.

Sierra González, J., Lozano Yara, N., & Vargas Medina, P. (2022). Estrategias pedagógicas que promueven la atención de educandos con T educandos con Trastorno por Déficit de Atención e Hipertensión e Hiperactividad actividad. Universidad de La Salle.

Transnormativity in the psy disciplines: Constructing pathology in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders and Standards of Care. APA PsycArticles, 912-294.

Vallejo Cobo, M. (2022). "GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA BAUTISTA. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.