

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2546>

La incidencia de la gamificación en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños de 9 años

The impact of gamification on attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in 9-year-old children

Ginger Zulema Muñoz Gonzabay

ginger.mg13@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-9163-2611>
Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Yulexy Liseth Catuto Cacao

yulexyliseth@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-9469-966X>
Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Luis Ángel González Zambrano

Luiszarcort10@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-3149-1123>
Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Fiorella Nayeli Mirabá Parrales

fiorellamiraba@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-2434-7968>
Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Josdy Lisbeth Terán Hidalgo

josdy0315teran@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-5749-2042>
Universidad Estatal Península de Santa Elena
Santa Elena – Ecuador

Artículo recibido: 29 de julio de 2024. Aceptado para publicación: 26 de agosto de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

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

Palabras clave: gamificación, TDAH, aprendizaje, incidencia

Abstract

This research is part of the topic of the incidence of gamification in ADHD in 9-year-old children. The objective of the study was to substantiate the incidence of gamification in ADHD through the absolute analysis of theoretical references. The methodology was used with a qualitative approach, descriptive scope, through the application of the direct observation sheet to visualize the behaviors and attitudes of the teacher when applying gamification to the students. The design was applied to the population of 6 teachers from the “Narcisa de Jesús” Basic Education School located in the province of Santa Elena, Colonche parish. The report reveals significant findings on the effectiveness of gamification as an approach to improving attention and behavior management in 9-year-old children with ADHD, highlighting the importance of considering this strategy in educational and therapeutic settings. Teachers and educational psychologists can design gamified activities that adapt to different learning styles, thus allowing children with ADHD to achieve meaningful and effective learning.

Keywords: gamification, ADHD, learning, incidence

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



Cómo citar: Muñoz Gonzabay, G. Z., Catuto Cacao, Y. L., González Zambrano, L. A., Mirabá Parrales, F. N., & Terán Hidalgo, J. L. (2024). La incidencia de la gamificación en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños de 9 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (4), 4040 – 4050. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2546>

INTRODUCCIÓN

La psicopedagogía cumple un rol primordial en el aprendizaje de todos los estudiantes con o sin necesidades. Está diseñada para comprender y brindar tácticas que motiven a los niños a desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas para alcanzar un aprendizaje significativo. Dentro del estado del arte, se consideraron importantes posturas que dan soporte científico en el campo educativo, colocando como eje principal a la psicopedagogía. Messi et al. (2016) mencionan que es necesario crear condiciones para mejorar el aprendizaje individual y grupal dentro de las instituciones educativas y de salud, o en las situaciones de aprendizaje en general.

En la actualidad se presentan diferentes dificultades para lograr un aprendizaje significativo, por tanto, es necesario conocer cuáles son y por qué infringen en el rendimiento de los estudiantes, las necesidades dentro del aprendizaje es el campo donde participan los psicopedagogos quienes tienen como objetivo encontrar las herramientas necesarias y adaptadas para lograr que el aprendiz obtenga conocimientos que aporten a su desarrollo. El trastorno por Déficit de atención e hiperactividad (TDAH) afecta la autorregulación y concentración en los niños hasta la adultez si no es diagnosticada a tiempo debido a las consecuencias como estrés, depresión y fracaso escolar; afecta el 11 por ciento de niños de básica media (Pelaz, 2023).

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

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

Por otra parte, la gamificación siendo una de las metodologías activas más utilizadas hoy en día por el uso oportuno que ofrece dentro de la innovación en los salones de clases, es una estrategia pedagógica que capta la atención e interés del niño, fomenta en los estudiantes la autorregulación, condiciones positivas y eficiencia en el proceso de aprendizaje.

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

El presente trabajo de investigación propone como objetivo general analizar la gamificación y su incidencia en el TDAH; la atención es una habilidad fundamental para el éxito educativo y el desarrollo cognitivo de los niños, sin embargo, muchos niños experimentan dificultades para mantener la atención en el aula, lo que afecta su capacidad para procesar la información y participar activamente para alcanzar el aprendizaje significativo. Al abordar las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH, se está contribuyendo no solo al desarrollo académico, sino también al desarrollo integral de habilidades y destrezas que son fundamentales para su futuro.

Concepto de TDAH

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

Causas del TDAH

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

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

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

Diagnóstico del TDAH

El TDAH es complejo y sus síntomas pueden mostrarse de manera diferente en cada persona. Los síntomas son la hiperactividad, el déficit de atención e impulsividad; la dificultad para mantener la concentración, la tendencia a moverse constantemente, la falta de organización y la impulsividad pueden afectar significativamente la vida diaria de quienes lo experimentan.

Intervención en la familia

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

Adaptaciones en el contexto escolar

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

- Implementar técnicas de modificación de conducta, como reforzamiento positivo, modelado y técnica del tiempo

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

Concepto de gamificación

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

Actividades de gamificación para niños con TDAH

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

Laberintos: los juegos pueden variar en complejidad según la dificultad requerida. La estructura del juego es fácil de comprender, lo que permite al niño saber desde el principio qué debe hacer. Es importante señalar el camino correcto y no desalentar al niño si comete errores.

Puzzles: los rompecabezas representan una forma muy completa de ejercitar la mente. Al participar en ellos, se fomenta la paciencia y se estimula la capacidad de visualizar la imagen mediante la percepción espacial. Esto se logra a través de una cuidadosa observación de los detalles y la creación de un plan ordenado para construir el rompecabezas.

Sopa de letras: la actividad implica identificar y señalar ciertas palabras que están "ocultas" entre letras desordenadas. Estas palabras pueden estar relacionadas con un tema específico y se pueden encontrar en direcciones verticales, horizontales o diagonales. Resolver la Sopa de letras es una forma de ejercitar la paciencia y estimular la capacidad de visualizar mentalmente la imagen representada por las palabras encontradas.

Importancia de la gamificación

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

Incremento de la motivación: los juegos suelen ser intrínsecamente motivadores, y la gamificación puede aplicarse este principio a la enseñanza. Para niños con TDAH, que a menudo enfrentan

dificultades para mantener la atención en tareas tradicionales, la gamificación puede aumentar su interés y motivación al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido.

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

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

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

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

METODOLOGÍA

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

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

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

Por tal motivo, se realizó una investigación descriptiva, Esteban (como se citó en Suárez, 2022) expone que los estudios descriptivos sirven para manifestar con precisión las profundidades, características y

rasgos de un fenómeno, evento o situación presente en el lugar de estudio. Para ello, en la investigación se tuvo la capacidad de análisis para que pueda precisar lo que se iba a medir en relación con las categorías y a quiénes se les iba a aplicar los instrumentos, dependiendo de eso se puede evidenciar si la investigación llega a tener cierto nivel de profundidad.

La investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” ubicada en la provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, parroquia Colonche, comunidad de Palmar. Este proceso se realizó en el periodo lectivo 2024- 2025, tercer trimestre, en el que se eligió al docente de quinto grado debido a que sus estudiantes comprenden la edad de 9 años. Para obtener fuentes bibliográficas sobre las categorías gamificación y TDAH fue esencial realizar la revisión bibliográfica de la literatura.

La población de investigación es de 6 docentes de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” del cantón Santa Elena. El empleo de muestras puede ahorrar tiempo si se realiza una selección adecuada, lo cual contribuye a mejorar la precisión de los datos obtenidos (Aríspe et al., 2020). Como muestra se eligió 1 docente de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Narcisa de Jesús” del cantón Santa Elena.

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

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

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

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultado de la ficha de observación aplicada al docente

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

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

Discusión e Interpretación: en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que CASI SIEMPRE adapta el formato y la presentación de las actividades gamificadas para acomodar diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes con TDAH.

Según Labarta (2017) existen varias actividades de gamificación como laberintos y sopa de letras que pueden adaptarse a la necesidad o estilos de aprendizaje del niño, no obstante, el profesor implica que puede haber situaciones en las que no se realicen ajustes, pero en general, el profesor modifica la manera en que estructura las actividades gamificadas para compensar las necesidades específicas de diversos estilos de aprendizaje de manera que sean más accesibles y efectivas para un rango más amplio presentes en estudiantes con TDAH.

Pregunta 2: ¿Integra elementos de competencia y colaboración en las actividades gamificación para motivar a los estudiantes con TDAH?

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

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

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

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

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

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

Discusión e Interpretación: en la ficha de observación realizada al docente se obtiene que A VECES proporciona retroalimentación constructiva y refuerzo positivo durante las actividades gamificadas para estudiantes con TDAH. Valda et al. (2018) manifiestan que dentro de las adaptaciones en el contexto educativo es fundamental motivar al alumno fomentando la retroalimentación y así obtener resultados efectivos tanto en el comportamiento como en el esfuerzo escolar. El maestro reconoce la

importancia de la retroalimentación y el refuerzo positivo en las actividades, puede que no lo aplique de manera consistente, quizás dependiendo del rendimiento individual de los estudiantes.

Aunque la respuesta indica que la práctica no es constante, el hecho de que se proporcione retroalimentación y refuerzo pedagógico en algunas ocasiones demuestra una consideración por parte del profesor hacia el apoyo emocional y académico de los estudiantes con TDAH durante las actividades gamificadas.

CONCLUSIÓN

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

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

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

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

REFERENCIAS

Aríspe, C., Yangali, J., Guerrero, M., R. O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). La investigación científica. Guayaquil: Comité Editorial.

Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente Active Methodologies: Tools for teacher empowerment. Venezuela: Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica-Educativa.

Campos, G., & Lule, M. (2012). LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD. Universidad La Salle Pachuca.

Espinales, J., Muñoz, R., & Garcés, J. (2022). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas en niños con trastornos por déficit de atención e hiperactividad. ConcienciaDigital, 5(4.1).

Gaspar, E. (2021). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y DINAMIZADORA DE LAS CLASES EN EL NIVEL SUPERIOR. Perú: <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>

Labarta, P. (2017). Juegos educativos tangibles para niños con TDAH. Universidad Zaragoza.

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

Messi, L., Rossi, B., & Ventura, A. (2016). LA PSICOPEDAGOGÍA EN EL ÁMBITO ESCOLAR: ¿QUÉ Y CÓMO REPRESENTAN LOS DOCENTES LA INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA? Viña del Mar, Chile: Perspectiva Educacional, Formación de Profesores, vol. 55, núm. 2.

Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 11(21).

Pelaz, A. (2023). TDAH de andar por la consulta*. Congreso de Actualización en Pediatría 2023. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2023. p. 237-240.

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

Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. Revista digital de investigación en docencia universitaria, 13(1), 102-122.

Sierra, C., & Juste, A. (2018). Herramientas TIC para la gamificación en el aula. Publicaciones Didácticas.

Suárez, M. (2022). JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON TDAH, DEL 5TO GRADO EGB. La Libertad: UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Valda, V., Suñagua, R., & Coaquira, R. (2018). Estrategias de intervención para niños y niñas con tdah en edad escolar. Revista de Investigación Psicológica, (20), 119-134. Recuperado en 10 de enero de 2024, 23 http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322018000200010&lng=es&tlng=es.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .