



Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del proceso lector para niños con TDAH.

Gamification as a didactic strategy in the teaching of the reading process for children with ADHD.

Gissela Cristina Perugachi Torres ^{1,*} y Olga Teresa Sánchez Manosalvas ²

¹ Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador, Santa Elena;
<https://orcid.org/0009-0002-8363-0114>

² Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador, Santa Elena;
<https://orcid.org/0000-0003-3867-8207>, o.sanchez@upse.edu.ec

Cita: Perugachi Torres, G. C., & Sánchez Manosalvas, O. T. (2025). Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del proceso lector para niños con TDAH. *Horizon Nexus Journal*, 3(2), 179-194. <https://doi.org/10.70881/hnj/v3/n2/61>

* Correspondencia: gissela.perugachitorres6631@upse.edu.ec

 <https://doi.org/10.70881/hnj/v3/n2/61>

Recibido: 29/03/2025

Revisado: 20/04/2025

Aceptado: 21/04/2025

Publicado: 30/04/2025



Copyright: © 2025 por los autores. Este artículo es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. (CC BY-NC)**.

[\(https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Resumen: La gamificación como estrategia didáctica es un apoyo importante para la mejora del proceso lector para niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), que puede ser considerado como un trastorno del desarrollo que comprende una combinación de problemas persistentes algunas de las condiciones que presentan los estudiantes del segundo año de básica de la escuela Bernat Castany Prado en la que se aplicó un estudio de caso intrínseco, por la necesidad concreta del aula. El análisis del contexto se realizó desde una metodología cualitativa, tipo descriptivo de los estudiantes diagnosticados de manera previa por el equipo de profesionales calificados y la observación de sus comportamientos y logros de aprendizaje que se evidenciaron al aplicar la gamificación resaltando la natural indagación que poseen los niños, por lo que se puede inferir que esta metodología contribuye a la mejora de la atención y la motivación para alcanzar las destrezas determinadas por el currículo nacional para este nivel. Se puede concluir que es necesario implementar la gamificación, junto con la capacitación docente y la dotación de recursos dirigidos para apoyar a los estudiantes identificados con TDAH desde un enfoque inclusivo, favoreciendo también a todo el contexto de aula.

Palabras clave: Gamificación; estrategias; proceso lector; estudiantes con TDAH.

Abstract: Gamification as a teaching strategy is an important support for improving the reading process for children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), which can be considered a developmental disorder that includes a combination of persistent problems, some of the conditions presented by second-year elementary school students at the Bernat Castany Prado school in which an intrinsic case study was applied, due to the specific need of the classroom. The analysis of the context was carried out using a qualitative methodology, a descriptive type of students previously diagnosed by the team of qualified professionals and the observation of their behaviors and learning achievements that were evident when applying gamification, highlighting the natural inquiry that children possess, so it can be inferred that this methodology contributes to improving attention and motivation to achieve the skills determined by the national curriculum for this level. It can be concluded that gamification, along with teacher training and the provision of targeted resources, is necessary to support students identified with ADHD from an inclusive perspective, also benefiting the entire classroom setting.

Keywords: Gamification; strategies; reading process; students with ADHD.

1. Introducción

En el desarrollo académico de los estudiantes la comprensión lectora es una habilidad fundamental que se establece en los primeros niveles de educación, sin embargo, los niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) a menudo presentan dificultades en el proceso de lectura y/o escritura, razón por la que al analizar antecedentes a nivel internacional, por ejemplo en Estados Unidos siendo un país que presenta grandes avances sobre el tema de dificultades de aprendizaje, enfrenta aún varios desafíos significativos en este ámbito, debido a la presencia de múltiples dificultades en la atención sostenida y la impulsividad presentes como comportamientos repetitivos que se evidencian en estudiantes con estas condiciones (Barkley, 2022). En la población general estadounidense se detecta que el 5% de niños y niñas presentan TDAH de acuerdo con el diagnóstico de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-IV) estos casos se detectan en su mayoría en varones.

En Ecuador, se registran 7 918 niños en edades escolares con TDAH en escuelas fiscales en los últimos años, de acuerdo al Ministerio de Educación. En el país no existe datos oficiales o estadísticos sobre infantes diagnosticados con el trastorno, debido a que, no existen protocolos claros para la detección y seguimiento de estos casos, muchos aun no reciben adaptaciones curriculares, llevan un proceso de aprendizaje no diferenciado y como consecuencia una educación no inclusiva (Ministerio de Educación del Ecuador,2019).

En el sector Comité del Pueblo, ubicado en la ciudad de Quito – Ecuador, en la Unidad Educativa particular “Bernat Castany Prado”, los estudiantes que conforman el segundo año de educación básica no son la excepción, mostrando un bajo rendimiento en el proceso lector que afecta su desempeño global y su motivación hacia la lectura.

La gamificación adaptada a las necesidades de los estudiantes se convierte en una estrategia de educación personalizada, como una respuesta eficaz ante las características de aprendizaje de cada individuo, siendo una herramienta que permite la formación por medio de la autocorrección como ensayo – error, convirtiéndole en una fuerte aliada para fortalecer y apoyar el enfoque inclusivo en las aulas porque provoca un beneficio psicológico en el comportamiento del niños, en este caso de los estudiantes que tienen TDAH, permite la motivación y la mejora de las condiciones emocionales que repercutirán en el aprendizaje del proceso lector, dando como resultado un avance positivo y un mejor desempeño personal y social (Vásquez, 2022).

Al aplicar la gamificación como estrategia en el aprendizaje, el efecto en el cerebro es la incorporación de la liberación de dopamina, con lo que se genera sentimientos positivos, estímulos y un mayor nivel de atención, facilitando así el procesamiento de

nuevo conocimiento y generando aprendizajes (Acosta, et al, 2020). Según los estudios realizados sobre el TDAH la falta de la generación orgánica de la dopamina es una de las causas para este trastorno al aplicar esta estrategia podemos ver grandes resultados a nivel cerebral y por ende a nivel de aprendizaje. La investigación proviene del análisis de la gamificación como estrategia didáctica y su incidencia en la mejora del proceso lector de los niños con trastorno déficit de atención e hiperactividad, como paso previo para plantear propuestas de implementación en el contexto de aula, por ser una alternativa beneficiosa e innovadora.

El proceso de la adquisición de la lectura es una etapa caracterizada por el enriquecimiento de las habilidades lingüísticas, cognitivas y afectivas de los niños. Leer permite desarrollar la imaginación, activar los procesos mentales, enriquecer el vocabulario, perfeccionar las estructuras gramaticales y narrativas, ampliar y organizar la adquisición de la información y desarrollar la comprensión de los mensajes escritos en distintos tipos de textos (Fundación Educacional Arauco, 2017). La teoría del aprendizaje de Jean Piaget (1964) sostiene que los niños son actores fundamentales en la construcción de su propio entendimiento del entorno, por lo que la educación debe brindar significados con sentido concreto para luego pasar a las abstracciones como parte del desarrollo del pensamiento. Según Piaget, el desarrollo cognitivo ocurre a través de una serie de etapas, cada una caracterizada por diferentes formas de pensar y aprender con una construcción activa del conocimiento (Zúñiga, 2024).

Según la LOEI de Ecuador (2023), en su Art.157, menciona que la accesibilidad universal es un requisito que debe ser aplicado en todos los contextos educativos, en el uso de los dispositivos, herramientas e instrumentos, con la finalidad de que las personas con NEE asociadas o no a la discapacidad, puedan utilizarlos independientemente, de esta forma se garantiza la igualdad de oportunidades en la atención a la diversidad y el pleno desarrollo del estudiante. Para garantizar la educación inclusiva, es necesario que las instituciones educativas donde docentes, estudiantes diagnosticados y sus familias, cuenten con los recursos necesarios, así como capacitaciones, materiales adaptados y espacios inclusivos según la necesidad educativa. Esta educación solo se podrá considerar inclusiva si se adapta a las verdaderas necesidades de los actores educativos.

En el currículo nacional de educación básica se menciona que el concepto del proceso lector es una aptitud sociocultural en la que el estudiante diagrama y reformula los significados de índole cultural y social, basados en el texto, bajo una concepción previa, junto con la intencionalidad que se presenta en la lectura y su contexto (Ministerio de Educación del Ecuador,2019).

El trastorno de déficit de atención e hiperactividad, se puede considerar como un trastorno del neurodesarrollo que tiene origen biológico a nivel cerebral de posible transmisión genética, inclusive, que suele afectar la capacidad del niño para regular su nivel de actividad física y mental por lo que presentan hiperactividad, esto

repercute en la capacidad de atención y concentración frente a las acciones que realiza y las actividades que se le proponen (Esperón, 2017). También se considera como un trastorno que multifacético, heterogéneo, que varía en términos de intensidad, condiciones diversas y el impacto que se evidencia en su vida cotidiana, además se asocia con frecuencia en mayor afectación a las relaciones e interacciones sociales y los resultados académicos que obtiene (Young, 2020). Los déficits cognitivos en el trastorno de pérdida de atención e hiperactividad abarcan tanto las funciones cognitivas de nivel superior que requieren esfuerzo, así como funciones cognitivas de nivel inferior que están automatizadas (Willcut, 2022).

Dentro de las características se resaltan las dificultades que presentan los niños para responder de manera adecuada en diferentes situaciones tanto cotidianas como académicas que requieren sostener la atención regular frente a diferentes situaciones; estas características de comportamiento pueden generar en los niños, sus familias e inclusive en el personal docente, stress, condición de sufrimiento, frustraciones (entre otras emociones) debido a no poder actuar según las normas de comportamiento que ante la sociedad son aceptables (Bauermeister, 2020).

De estas condiciones, el déficit de atención es la característica más visible que se expresa en la manera de descubrir los detalles que se presentan en el contexto escolar, familiar o social, sobre todo en actividades que su principal objetivo es la participación de procesos cognitivos. En el tema escolar sus trabajos pueden ser descuidados, desordenados, ya que la falta de atención afecta a la persistencia para realizar una tarea hasta terminarla, resulta complicado para ellos seguir las normas y reglas establecidas o los detalles que presentan las actividades.

La hiperactividad es otra característica del trastorno, la incapacidad de controlar los movimientos denominándose inestabilidad motriz se observa en la inquietud, en la dificultad que tiene para permanecer sentados o tranquilos. El niño puede estar corriendo, saltando, sin parar de moverse en situaciones en las que resulta inadecuado, por ello son más propensos a los accidentes y plantean problemas de disciplina al no acatar las normas, también se evidencia que suelen hablar mucho (Fundación Tomas Pascual, 2022).

La Gamificación, apoya al proceso de aprendizaje que propone el uso de elementos lúdicos en el diseño de actividades interactivas utilizando las tecnologías para hacer que un aprendizaje sea más divertido, atractivo y motivador. Estas herramientas han tomado relevancia en la última década, puesto que, se han implementado diferentes tipos de elementos que permiten la diversificación de técnicas de aprendizaje, convirtiéndolo en significativo y motivador tanto estudiantes como para los docentes (Deterding, 2021), más aún porque estas aplicaciones web involucran de mejor manera a los usuarios y permiten el refuerzo de varios tipos de aprendizaje (Zichermann, 2021), que se evidencian en varios estudios donde el rendimiento de los estudiantes en la educación y el desarrollo personal (Burke, 2022), van mejorando, con el acompañamiento y tutoría de personal responsable con el manejo de las tecnologías aplicadas según las necesidades y edades etarias.

En este sentido, el enfoque utilizado se refiere a la implementación de juegos interactivos en plataformas digitales, que fortalecen el aprendizaje. La idea es estimular y motivar tanto la competencia como la colaboración entre los participantes con el fin de diseñar y alcanzar resultados positivos (KAPP, 2020), en todos los niveles tanto académico, social y personal.

Un entorno educativo adecuado resulta atractivo e interactivo para los niños con TDAH, cuando los juegos brindan experiencias satisfactorias y significativas, se observan resultados favorables, para enfrentar problemas de concentración, atención e inclusive desmotivación, se pueden integrar elementos que crean distinciones y proponen desafíos (Del Carmen Heredia-Sánchez et al., 2020). Pueden ser progresivos, aumentando el nivel de complejidad y que provean las recompensas a corto plazo, que permitan desarrollar la satisfacción del logro, elemento fundamental para la construcción de la autoestima, autovaloración y automotivación; para esto es necesario adaptar los juegos como herramientas educativas, incorporando elementos visuales, auditivos atractivos, que generen resultados satisfactorios.

La gamificación como apoyo al proceso de aprendizaje en la edad escolar no solo es una herramienta educativa innovadora, sino una poderosa aliada para el desarrollo de niños con TDAH, si combinamos la diversión con el aprendizaje, se crea un entorno propicio para el crecimiento cognitivo y emocional (Nervo, 2024), en tal sentido se convierte en una aliada de las diferentes metodologías que se han aplicado para apoyar el aprendizaje de niños con TDAH como las siguientes:

Aprendizaje Activo: Son técnicas de instrucción, que incluyen a los estudiantes en el proceso de un aprendizaje propio y autónomo, mediante actividades esenciales en el momento de hablar, leer, escribir, investigar, discutir, operar con materiales, ejecutar observaciones, compilar y considerar datos, resumir o valorar elementos relacionados a la materia analizada en la institución educativa (Aprendizaje Activo - Centro De Desarrollo Docente UC, 2023).

Aula Invertida (Flipped Classroom): Se trata de invertir los roles tradicionales: el estudiante se convierte en el protagonista, mostrando ante la clase sus conocimientos previos, el docente escucha, pregunta y facilita que los alumnos adopten un rol más activo, esta opción didáctica ofrece muchos e importantes beneficios (UNICLA, 2021).

Aprendizaje Cooperativo: Es una estrategia que enseña a los estudiantes a trabajar de una manera conjunta y organizada en grupos mixtos para desarrollar actividades académicas, profundizando en su propio aprendizaje con reflexiones que dejan de lado aspectos individualistas y competitivos, abriendo espacios a una práctica en la que se optimiza el conocimiento propio y el de los demás, potenciando a su vez las inteligencias múltiples (Bustamante, 2021).

Aprendizaje Basado en Proyectos: Los estudiantes trabajan en proyectos a largo plazo que requieren investigación, planificación y ejecución, esta metodología

permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido en situaciones reales y relevantes (Ramos, 2021).

Aprendizaje Basado en Competencias: La implementación de esta estrategia se podrá lograr a partir de una relación directa entre docente-estudiante, la práctica docente discierne el accionar del estudiante como sujeto activo en la Educación. La metodología para el aprendizaje por competencias, toma como eje las tecnologías de la información y comunicación, que se convierten en recursos de aprendizaje útiles para lograr saberes de calidad y pertinencia en los estudiantes (Herrera, 2023).

Aprendizaje Basado en el Pensamiento: Fomenta el desarrollo de destrezas críticas y de resolución de situaciones que representen un problema. Los estudiantes con TDAH pueden beneficiarse al ser desafiados a pensar de manera crítica y creativa, desde las competencias y habilidades genéricas o transversales necesarias para desarrollarse eficazmente en la vida cotidiana, y para que los sujetos aprehendan (Martí, 2022).

Aprendizaje-Servicio: Los estudiantes participan en proyectos que tienen un impacto positivo en la comunidad. Esta metodología permite a los alumnos aplicar lo que han aprendido en situaciones reales y contribuir a su entorno (Ramos, 2021).

La Gamificación incorpora elementos de juegos interactivos y plataformas diseñadas para el efecto, contribuyen para que la aplicación de las diferentes metodologías señaladas aumenten su efectividad, porque se incorporan la lúdica y la tecnología que debe adaptarse a las necesidades individuales que presentan los estudiantes con TDAH, relacionando los logros de aprendizaje que se pretenden alcanzar en los diferentes niveles educativos, ajustando a las propias condiciones de aprendizaje de cada individuo, y también incorporando en los casos que se requieran, el aprendizaje cooperativo, con la participación de sus compañeritos para mejorar la interacción social resaltando la importancia de diseñar estrategias para atender a la diversidad del aula desde una perspectiva inclusiva (Ojeda, 2023).

El enfoque inclusivo de la gamificación aplicada a estudiantes con TDAH se incluye perfectamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos. Por lo tanto, al permitir que la gamificación sea adaptada de acuerdo con las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH, se promueve la equidad en el aprendizaje y se crea un espacio educativo en el que todos puedan participar y desarrollarse. La meta que se logra con la gamificación, enseña a ellos a centrarse en el logro, la colaboración activa y la resolución de problemas: estas habilidades son la base de las oportunidades de aprendizaje para toda la vida (Educación de Calidad | Agenda 2030 En América Latina Y el Caribe, 2025).

2. Materiales y Métodos

La metodología aplicada corresponde al Estudio de Caso, de tipo intrínseco, debido a la selección de un caso particular que se tomó como referencia para realizar este

análisis y que tiene como objetivo capturar, analizar y describir las características generales y como se relacionan a los fenómenos estudiados con el caso en cuestión (Stake,2020). La recolección de datos y su respectivo análisis se realizó bajo el enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, conservando la realidad de los hechos.

La población utilizada para la investigación corresponde a 10 docentes y 30 estudiantes del segundo año de la Escuela de educación básica Bernat Castany Prado, de manera específica, con tres estudiantes que presentan un diagnóstico de trastorno de déficit de atención e hiperactividad – TDHA, emitido por los profesionales calificados y que con el consentimiento informado, se pudo acceder tanto al historial como a la impresión diagnóstica y orientaciones de intervención para su mejora; participó el personal docente que interactúa directamente con los estudiantes que presentan esta condición.

El estudio realizado sobre gamificación aplicada a estudiantes con TDAH, se enfocó en participantes de entre 5 y 8 años, correspondientes al nivel de educación básica elemental, etapa fundamental para el desarrollo cognitivo y social, donde se pudo observar 3 estudiantes con un diagnóstico formal de TDAH confirmado por profesionales de la salud, asegurando que los participantes cumplen con criterios específicos para la investigación. Por otro lado, se exceptúan aquellos estudiantes que presenten condiciones médicas o psicológicas adicionales, como trastornos del espectro autista o discapacidades intelectuales severas, para garantizar la validez de los resultados obtenidos.

La intervención con gamificación para estudiantes con TDAH se estructuró en un total de 10 sesiones, llevadas a cabo durante cinco semanas, con dos sesiones semanales de 30 minutos cada una, en la primera semana con dos reuniones se realizó la observación de características comportamental y de atención de los estudiantes. Las siguientes 4 semanas se realizó la aplicación de las actividades implementadas que incluyeron la realización de un contraste de las actividades tradicionales con las Gamificadas, basadas en elementos lúdicos en las plataformas Wordwall, Kahoot, Quizziz, se presentó acciones diseñadas y encaminadas al refuerzo del proceso lector, se incluyen elementos lúdicos como puntos, insignias y tableros de logros de las actividades, permitiendo que el aprendizaje sea entretenido y manteniendo a los infantes motivados y comprometidos con el aprendizaje.

Los instrumentos utilizados con los estudiantes, fueron fichas de observación para registrar las características comportamentales y académicas en el aula; para los docentes se aplicó el instrumento encuesta que contenía 18 preguntas mixtas; otro instrumento fue la entrevista realizada a los profesionales en psicología y psicopedagogía del DECE se obtuvo información relevante sobre el diagnóstico, características del trastorno y las técnicas de gamificación aplicadas.

Para registrar y analizar los datos de la intervención con gamificación, se empleó un enfoque de análisis cualitativo de tipo descriptivo. Los datos se recopilaron mediante rúbricas de observación diseñadas para conocer las características

comportamentales y de atención de los estudiantes en cada una de las sesiones, que permitieron determinar el tipo de actividades que se pueden proponer en las clases, se aplicó una rúbrica de evaluación de logro, donde se registró la participación y se midió el nivel de resultado frente al objetivo propuesto en las plataformas de gamificación antes mencionadas.

Posteriormente, los datos cualitativos fueron analizados utilizando técnicas de codificación temática, estos fueron procesados con herramientas estadísticas para identificar tendencias y evaluar la eficacia de la intervención. Este enfoque integral garantizó una visión holística de los resultados.

3. Resultados

En cuanto a la encuesta se recolectaron datos importantes sobre el nivel de conocimiento que tenían los maestros sobre el TDAH, y la gamificación aplicada para el proceso lector en niños del segundo año de educación básica, los resultados se presentan en la Tabla

Tabla 1

Resultados Encuestas a Docentes

Preguntas	Escasa	Moderada	Alta	Muy Alta
1. La lectura se considera fundamental en el segundo año de básica.	0	0	0	10
2. Conoce y ha utilizado la gamificación y sus estrategias.	0	3	1	6
3. Conoce y ha trabajado con niños que presentan TDAH.	0	0	5	5
4. Recibe apoyo y preparación para trabajar con niños con TDAH.	5	5	0	0
5. Considera que la gamificación mejora la atención de los niños con TDAH.	0	0	1	9
Resultados Encuestas a Docentes				
6. Ha recibido capacitación específica sobre gamificación en el aula.	7	3	0	0
7. Ha implementado juegos interactivos y digitales al enseñar a niños con TDAH.	7	3	0	0
8. La gamificación mejora la atención y el comportamiento en niños con TDAH.	0	0	5	5
9. Considera que uno de los mayores desafíos al efectuar gamificación en el aula es las distracciones y los recursos adecuados.	0	0	2	8
10. La aplicación de gamificación mediante aplicación de metodologías, recursos y dinámicas pueden mejorar la enseñanza del proceso lector en el segundo año de básica.	0	0	2	8

Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a docentes de la E.E.B. Bernat Castany Prado (2025). Elaboración propia.

Los resultados evidencian que el 70% de los docentes consideran que es importante la integración de la lúdica como habilidad didáctica en el proceso de ilustración, debido a que es fundamental en la era tecnológica actual, además plantean que en la institución se observa la falta de aplicación de métodos innovadores de enseñanza, de la misma manera la falta de recursos dinámicos para la integración de esta estrategia con niños que presentan un diagnóstico de TDAH.

Más del 80 % de los docentes, reconoce que el uso de actividades interactivas y de gamificación fortalece los contenidos académicos siendo esta una ponderación alta. También perciben su aporte para incrementar la atención y mejorar el comportamiento en los estudiantes y fomentar un proceso adecuado en el aprendizaje de la lectura.

En cuanto a las observaciones realizadas, sobre la aplicación de la Gamificación, y su no aplicación, a manera de cuadro comparativo, se observan los resultados en la Tabla N. 2

Tabla 2

Actividades Gamificadas Vs. Actividades no Gamificadas.

Estudiante	Actividad No Gamificada									Actividad Gamificada								
	Estudiante A			Estudiante B			Estudiante C			Estudiante A			Estudiante B			Estudiante C		
Destrezas	No logrado	En proceso	Logrado	No logrado	En proceso	Logrado	No logrado	En proceso	Logrado	No logrado	En proceso	Logrado	No logrado	En proceso	Logrado	No logrado	En proceso	Logrado
1. Identificación del sonido inicial en un dibujo y encontrar la letra apropiada.		X			X			X			X			X			X	
2. Comprensión y asociación de palabra con objeto.		X			X			X			X			X			X	
3. Asociación y comprensión de una oración con el objeto.		X			X			X			X			X			X	
4. Escuchar y comprender una historia corta.	X				X			X	X				X			X		
5. Responder preguntas que requieren pensamiento crítico e interpretación.	X			X		X		X			X		X			X		X

Nota: Actividad gamificada VS Actividad no gamificada. Elaboración propia.

De acuerdo al análisis de la tabla 2, se puede visualizar que para las actividades no Gamificadas, todos los estudiantes (A, B y C) muestran un progreso constante desde "No logrado" hasta "Logrado" con variaciones intermedias. Lo mismo se observa en las actividades Gamificadas, mismas que fueron desarrolladas en la plataforma Wordwall, Kahoot y Quizziz que permiten un fácil manejo de la tecnología en niños

de segundo año de básica. Todos los estudiantes que presentan TDAH a través de esta actividad alcanzan la meta de "Logrado" aplicando la estrategia didáctica innovadora. La consistencia en los resultados sugiere que las actividades Gamificadas son efectivas para el aprendizaje del proceso lector en el segundo año de educación básica.

Estos resultados se complementan con los que se obtuvieron mediante la aplicación de la entrevista a especialistas del DECE institucional. En tal sentido la entrevista a la Psicóloga Clínica especializada en neuropsicología infantil y neuroeducación, destacando la importancia de una orientación multidisciplinaria para canalizar los retos específicos de sus pacientes, especialmente en cuanto a la regulación de la atención y las habilidades socioemocionales. Considera a la gamificación como un medio eficaz que mejora la motivación, atención y la participación de los niños con TDAH, además de promover la autorregulación y reducir comportamientos impulsivos. Aunque ha observado beneficios significativos de la gamificación en el aprendizaje del proceso lector, también menciona desafíos en su implementación, como la necesidad de aplicar las actividades a las características individuales de cada paciente y una colaboración constante entre psicólogos, docentes y padres. Recomienda el uso de herramientas de evaluación continua y técnicas gamificadas efectivas, como los juegos de "Escape Room" educativos y aplicaciones como "Duolingo ABC" y "Librarium", para mejorar el progreso lector y mantener la motivación de los niños.

En la entrevista con la Psicopedagoga, mostró su dedicación y enfoque personalizado en el trabajo con niños con TDAH, destacando la importancia de comprender los ritmos de aprendizaje individuales y adaptar las estrategias para regular el comportamiento. Enfatiza que, aunque no realiza diagnósticos clínicos, su labor es crucial para detectar signos de alerta y brindar estrategias de mejora en el rendimiento académico y la adaptación escolar. Su ponencia sobre la gamificación es positiva, considerándola una técnica eficaz para optimizar la experiencia de instrucción, motivar a los estudiantes y adaptar los contenidos a sus necesidades. Además, subraya que la gamificación potencia la concentración, la conducta y las habilidades sociales de los niños con TDAH, transformando el aprendizaje en una experiencia estimulante. No obstante, identifica desafíos como la sobrecarga de estímulos y la necesidad de personalización. Recomienda herramientas tecnológicas y una colaboración estrecha entre psicólogos, docentes y padres, para crear un entorno de aprendizaje accesible y seguro. Finalmente, sugiere un enfoque holístico, para evaluar el progreso lector y destaca el rol fundamental de los padres en apoyar las actividades de gamificación y mantener la motivación de los niños.

4. Discusión

La gamificación como destreza didáctica en los procesos lectores han permitido que los estudiantes que tienen déficit de atención e hiperactividad generen un avance significativo en el inicio del proceso lector. Un estudio investigativo realizado acerca de la gamificación como estrategia lúdica en alumnos de educación básica, identifico

que herramientas interactivas como Kahoot y Plickers, dieron como resultado que aplicar estas técnicas ayudaron a mejorar el interés y captar de mejor manera los conocimientos. El 83.3%, de los estudiantes analizados, se mostró motivado ante esta perspectiva de aprendizaje (Sangucho & Aillón, 2020). El autor concluyo que es importante adaptar estas estrategias innovadoras que permiten adecuar las necesidades e individualidades de los estudiantes, los docentes deben implementar estas tecnologías educativas que les permitan crear aprendizajes significativos en el nivel de educación básica, que fundamenta la investigación realizada, donde se puede ver que incluir nuevas propuestas crea un aprendizaje más eficiente en el proceso lector en los estudiantes, respetando sus estilos, ritmos y condiciones propias de aprendizaje.

De acuerdo a otro estudio realizado, se puede visualizar que las estrategias metodológicas de gamificación que fueron utilizadas, mostraron que no solamente permiten un aprendizaje significativo, sino que generan una disminución incluso en el ámbito de salud, es decir, que los niveles de estrés disminuyeron y se logró que los objetivos propuestos en el proceso se cumplan de manera adecuada (Erazo, 2023), concluyendo que la gamificación siempre resulta una excelente estrategia metodológica para aplicar en nuestros estudiantes incluso con los que presentan TDAH, quienes necesitan de esta alternativa de educación innovadora, que les permite mejorar su atención y los resultados son significativamente mejores en relación a la educación tradicional.

En cuanto a esto, cabe mencionar, como lo expresa Vaca et al. (2022), el encargado de la docencia debe trazar las destrezas e instrumentos que permitan al infante, la autoconstrucción de su propio conocimiento, proceso en el que el docente toma el rol de facilitador, por ello, se puede indicar que aun en nuestra época existen todavía docentes que no tienen la capacitación y conocimientos necesarios para enfrentar el TDAH en el aula, por tanto, desconocen de la innovación educativa que se puede implementar con el fin de lograr que el aprendizaje sea significativo.

En el estudio realizado según Niño (2021) se puede obtener como dato principal que al aplicar plataformas digitales y recursos de gamificación hacia niños con TDAH en el proceso lector, se están obteniendo resultados positivos relacionados con el aprendizaje, mediante la gamificación se ha llegado a comprobar una mejora en el desarrollo de diversas capacidades y habilidades de lectura, así como un aumento en la participación, motivación y el interés, consiguiendo una mayor creatividad y capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones, además de lograr un incremento de la comunicación, cooperación y el respeto, construyendo un aprendizaje más significativo con una retroalimentación positiva (p.55). Este estudio apoya al enfoque de nuestra investigación, al mostrar el aporte beneficioso que presenta la gamificación aplicada desde edades tempranas en los diferentes procesos de aprendizaje lector.

Los docentes que trabajan con estudiantes con NEE tienen múltiples dificultades, marcadas por grupos muy grandes a cargo de un solo docente o, lo que es peor, por

la existencia de un único profesor para varios grupos, lo que dificulta brindar una adecuada atención a los que presentan NEE. Sin embargo, puede lograrse un adecuado manejo de estudiantes cuando se conoce su grupo de clase, se identifica los estilos de aprendizaje y se adecúa la metodología y estrategias pedagógicas, así como combinando estilos de enseñanza, para que se potencie la construcción del conocimiento. La enseñanza tradicional debe dejarse de lado y hacer realmente partícipe al niño del proceso enseñanza-aprendizaje (González, 2020).

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentran el tamaño reducido de la muestra, lo que podría dificultar la generalidad de los resultados a una población más amplia con TDAH y la corta duración de la intervención, debido a la interrupción que pueda generar en las horas de clase, además limita la posibilidad de evaluar impactos a largo plazo en el aprendizaje y la atención. Las diferentes características que puede presentar cada individuo diagnosticado con TDAH o en las condiciones del entorno educativo, puede influir en los resultados, reduciendo la capacidad para establecer conclusiones. Estas limitaciones sugieren la importancia de realizar otras investigaciones adicionales con muestras más amplias y periodos más prolongados para fortalecer las evidencias obtenidas.

Como líneas de investigaciones futuras, se podría proponer la aplicación de estrategias de gamificación en niveles educativos como en la educación básica superior y bachillerato, así como en diferentes áreas del conocimiento, para evaluar su efectividad en estudiantes con TDAH de diferentes etapas de desarrollo. Asimismo, sería de suma importancia realizar estudios que comparen la gamificación con otras técnicas inclusivas, como el aprendizaje cooperativo o el diseño universal para el aprendizaje (DUA), que se aplica actualmente en el sistema educativo, con el fin de identificar cuál es más efectiva en contextos específicos. Otra posible línea de investigación que se puede proponer, sería analizar el impacto a largo plazo de la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales, considerando factores como la adaptación a entornos virtuales. Este enfoque permitiría profundizar en la comprensión de la inclusión de estas estrategias y ampliar las opciones en el proceso educativo para docentes.

5. Conclusiones

Es necesario que la innovación tecnológica sea aplicada en nuestras aulas de clase, partiendo de la capacitación docente sobre materiales concretos, recursos digitales y la gamificación, para mejorar la comprensión lectora en estudiantes con TDAH que cursan el segundo año de educación básica. Estas estrategias ofrecen un enfoque más eficaz y motivador, lo que resulta ser especialmente beneficioso para estos niños que presentan esta condición.

En este análisis, en lo que respecta a los niños con TDAH, la educación todavía no ha alcanzado ser totalmente inclusiva, aunque se realizan acciones y procesos para mejorar esta política, debido a que, no ha incrementado la sensibilización de los actores educativos para el correcto manejo de metodologías para estos trastornos.

De esta manera, incluir plataformas virtuales Wordwall, Kahoot, Classcraft, Brainscape, permiten incluir juegos interactivos de aprendizaje para el proceso lector, en ellas se puede crear recursos que sean aplicables en las diferentes actividades que cumplen el objetivo de mejorar la atención y apoyo a los infantes y docentes.

Después de haber analizado la problemática, se ha determinado que este análisis destaca por su importancia de aplicar estrategias metodológicas basadas en la gamificación como un recurso innovador y de apoyo a todos los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, para alcanzar aquello es indispensable la capacitación docente en las instituciones educativas, así como una mayor sensibilización de la educación inclusiva especialmente a los niños con TDAH.

Contribución de los autores: Conceptualización, GCP-T. y OTS-M.; metodología, GCP-T. y OTS-M; validación, GCP-T. y OTS-M; análisis formal, GCP-T. y OTS-M.; investigación, GCP-T. y OTS-M; recursos, GCP-T. y OTS-M.; redacción del borrador original, GCP-T.; redacción, revisión y edición, GCP-T. y OTS-M.; visualización, GCP-T. y OTS-M.; supervisión, GCP-T. y OTS-M. Todos los autores han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito.

Financiamiento: Esta investigación no ha recibido financiación externa.

Agradecimientos: Agradezco a mi esposo e hijos quienes han sido mi mayor motivación y apoyo fundamental para el logro de esta investigación.

Declaración de disponibilidad de datos: Los datos están disponibles previa solicitud a los autores de correspondencia: gissela.perugachitorres6631@upse.edu.ec

Conflicto de interés: Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses

Referencias Bibliográficas

- Acosta-Medina, J.K., Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. C. (2020). Gamification in the educational field: a bibliometric analysis. *I+D Revista de Investigaciones*, 15, 28-36
- Aprendizaje Activo - Centro de Desarrollo Docente UC. (2023, June 6). Centro De Desarrollo Docente UC. <https://desarrollodocente.uc.cl/recursos/tematicas-docentes/aprendizaje-activo/>
- Barkley, RA (2022). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: manual de diagnóstico y tratamiento. Prensa de Guilford.
- Bauermestir, J. J. (2021). Hiperactivo, impulsivo, distraído: Me conoces. Guía acerca del TDAH para padres, maestros y profesionales (3ª ed.). Editorial Guilford Press.

- Brock, S. E. y Knapp, P. K. (2020). Reading comprehension abilities of children with attention deficit hyperactivity disorder. *Journal of Attention Disorder*, 1(2), 173-185. <https://doi.org/10.1177/108705479600100305>
- BURKE, Brian. Gamificación (2020). ¿cuál es el futuro de la gamificación? Standford: Gartnet.
- Bustamante, S. M. M. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 62–76. <https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to fun: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International MindTrek Conference: Visualizing Future Media Environments* (pp. 9-15).
- Del Carmen Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes* 20, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Educación de calidad | Agenda 2030 en América Latina y el Caribe. (2025, 18 marzo). <https://agenda2030lac.org/es/ods/4-educacion-de-calidad>
- Erazo, G. Y. M., Sánchez, A. V. T., Lara, F. L., & Navas, C. D. H. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53749>
- Fundación Educacional Arauco. (2017). ¿Por qué Leer Bien es Importante? Asociación del Dominio Lector con Otros Aprendizajes. URL: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071822282007000200001&script=sci_arttext
- González-Rojas, Y., & Triana-Fierro, D. A. (2018). Actitudes de los docentes frente a la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales. <https://www.redalyc.org/journal/834/83460719002/html/>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera-Castrillo, C. J. (2023). Metodología para el aprendizaje por competencias. *Electrónica De Conocimientos Saberes Y Prácticas*, 6(1), 77–90. <https://doi.org/10.5377/recsp.v6i1.16513>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. LOEI (2023). Art. 157.

- Martí, A. (2022). Método de estudio del alumnado de FLE (actitudes, estrategias y técnicas). *HUMAN REVIEW International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 11(Monográfico), 1–14. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4065>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2019). Educación General Básica. Currículo de los niveles de educación obligatoria. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Niño Laura. (2021). Diseño de intervención educativa para mejorar la atención del alumnado de Educación Infantil con TDAH a través de la gamificación. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49023/TFG-G4875.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ojeda-Lara, O. G., & Del Socorro Zaldívar-Acosta, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2 0*, 16(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Ramos Ruiz, P. (2021). Metodologías para trabajar con alumnos con déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. URL: riucv.ucv.es
- Soutullo Esperón, C. (2017). Convivir con niños y adolescentes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (2ª ed.). Editorial Médica Panamericana.
- Stake, R. (2020). Investigación con estudio de casos (6ª ed.). Ediciones Morat. San Sebastián de los reyes (Madrid). URL: www.edmorata.es
- Sangucho, A. J. M., & Aillón, T. M. F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Taíman Augusta. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. Primera edición digital. URL: <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>.
- Vázquez Cano, E. (2022). La gamificación como recurso educativo en educación primaria. España: Editorial Dykinson, S.L.
- Universidad contemporánea de las Américas. (2021). ¿Aula invertida? Qué es y cómo aplicarla. UNICLA. <https://unicla.edu.mx/blog-unicla/entretenimiento/aula-invertida-que-es-y-como-aplicarla/>
- Vaca, L., Stefos, E., & Mena, S. (2022). Aplicación de cuentos interactivos para mejorar la comprensión lectora de niños con TDAH. *ConcienciaDigital*, 5(4), 127-144. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2356>

- Willcutt E.G., Nigg J.T., Pennington B.F., Solanto M.V., Rohde L.A., Tannock R., Loo S.K., Carlson C.L., McBurnett K., Lahey B.B.(2022). Validez de las dimensiones y subtipos de los síntomas del trastorno por déficit de atención/hiperactividad DSM-IV. *J. Anorm. Psychol.* [Doi:10.1037/a0027347](https://doi.org/10.1037/a0027347)
- Young, S., Fitzgerald, M., & Postma, M. J. (2020). Libro blanco sobre el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH): Propuestas políticas para abordar el impacto social, el coste y los resultados a largo plazo en apoyo a los afectados. Shire AG, European Brain Council (EBC), GAMIAN-Europe.
- ZICHERMANN, Gabe (2012). Rethinking elections with gamification: huffington post. URL: https://www.huffingtonpost.com/gabe-zichermann/improve-voter-turn-out_b_2127459.html
- Zúñiga, W. W. B., Paguay, J. F. A., Valdivieso, J. H. U., Escobar, C. B. Z., López, N. A. A., & Paguay, M. N. P. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>