

La gamificación como estrategia pedagógica para la superación de dificultades de aprendizaje (TDAH) en niños de preescolar

Gamification as a pedagogical strategy for overcoming learning difficulties (ADHD) in preschool children

Joselyn Katherine Toaza Villamarin

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
joselyn.toazavillamarin9653@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-9694-650X>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Martha Nancy Del Pezo Lainez

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
Martha.delpezolainez6772@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-0359-1742>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Lizbeth Alejandra Ramos Abad

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
lizbeth.ramosabad2354@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-3248-8231>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Damaris Merlina Reyes Sánchez

Universidad Estatal Península de Santa Elena
damaris.reyessanchez1215@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-4202-026X>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Nicole Alejandra Pilligua Alay

Universidad Estatal Península de Santa Elena
nicole.pilliguaalay3523@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-5753-8463>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Elizeth Mayrene Flores Hinostroza

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
eflores6316@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2171-8348>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Formato de citación APA

Toaza, J. Del Pezo, M. Ramos, L. Reyes, D. Pilligua, N. & Flores, E. (2025). La gamificación como estrategia pedagógica para la superación de dificultades de aprendizaje (TDAH) en niños de preescolar. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 969 – 992.

SOCIEDAD INTELIGENTE

Vol. 4 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 15-11-2025

Fecha de aceptación :20-11-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

La gamificación se muestra como una estrategia pedagógica innovadora que permite y facilita el aprendizaje en niños de preescolar con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Basándose en los principios del aprendizaje experiencial, dicho estudio destaca la importancia de integrar la teoría con lo práctico, permitiendo a los estudiantes aprender a través de experiencias significativas. El objetivo primordial es implementar la gamificación para tratar las dificultades de aprendizaje en los alumnos. Se utilizó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Se llevaron a cabo por medio de encuestas y pruebas estandarizadas para evaluar el efecto que lleva las actividades gamificadas en el desempeño escolar, complementadas con entrevistas y observaciones para comprender mejor el proceso de aprendizaje de los niños. Los resultados revelaron que la gamificación es útil para mejorar la atención y motivación de los estudiantes con TDAH. Dando que los niños interactuaron activamente con los materiales, mostrando necesidad de motivación para participar en los desafíos propuestos. Estas actividades no solo promovieron la inclusión, sino que también desarrollaron habilidades sociales y cognitivas fundamentales. La gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino también influye para mejorar el desarrollo socioemocional en los niños con TDAH. Al motivar la participación y la autorregulación, este método permite a los estudiantes desarrollar a su propio ritmo, facilitando su aprendizaje significativo y adaptado a sus necesidades. Los hallazgos señalan que la gamificación es una alternativa valiosa en la educación preescolar, promoviendo un entorno inclusivo y estimulante para el niño.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, pedagógica, dificultades, aprendizaje, (TDAH), preescolar

ABSTRACT

Gamification is presented as an innovative pedagogical strategy that enables and facilitates learning in preschool children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Based on the principles of experiential learning, this study highlights the importance of integrating theory with practice, allowing students to learn through meaningful experiences. The primary objective is to implement gamification to address learning difficulties in students. A mixed approach was used, combining quantitative and qualitative methods. Surveys and standardized tests were conducted to assess the effect of gamified activities on school performance, supplemented by interviews and observations to better understand the children's learning process. The results revealed that gamification is useful for improving the attention and motivation of students with ADHD. The children actively interacted with the materials, showing a need for motivation to participate in the proposed challenges. These activities not only promoted inclusion but also developed fundamental social and cognitive skills. Gamification not only improves academic performance but also influences the improvement of socio-emotional development in children with ADHD. By encouraging participation and self-regulation, this method allows students to develop at their own pace, facilitating meaningful learning tailored to their needs. The findings indicate that gamification is a valuable alternative in preschool education, promoting an inclusive and stimulating environment for children.

KEYWORDS: Gamification, pedagogy, difficulties, learning, (ADHD), preschool

INTRODUCCIÓN

El estudio de investigación tiene como finalidad analizar la importancia del uso de gamificación en la educación preescolar dando como estrategia innovadora para superar las dificultades de aprendizajes en niños con (TDAH). El juego como una estrategia metodológica motivadora tiene su propia importancia en el proceso de aprendizaje, ya que permite al maestro atraer la atención y alentar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y destrezas que les permitan asimilar fácilmente sus conocimientos y, a cambio, se vuelven realmente importantes (Aguilera-Meza et al., 2020).

Países latinoamericanos que se enfocan en requerimientos educativos de la gamificación han tomado como estrategia clave en la educación que construye mediante gamificar a superar dificultades de atención y aprendizaje en la etapa de preescolar, teniendo avances notorios tecnológicos. En este contexto, el propósito de la gamificación es transformar la educación, mejorando las habilidades del estudiante promoviendo un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades actuales y en la vida cotidiana. Se manifiesta la importancia activa en la comunidad educativa incluye a padres, alumnos y profesores, lo que refleja un enfoque más inclusivo y comunitario.

El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2021) permite el desarrollo de habilidades mediante el currículo, favoreciendo de manera eficaz para logra y captar la atención de los niño y niñas dándonos aspectos fundamentales que son: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la sociabilidad y la creatividad. En este sentido la gamificación no solo transmite bases significativas y sólidas para el aprendizaje del estudiante, si no que utiliza recursos didácticos para reforzar la actividad mediante la creatividad y la diversión convirtiéndose en elementos esenciales para el desarrollo del infante.

Tenemos a instituciones educativas que a través de las actividades de la gamificación le permite lograr mejores resultados obtener conocimientos y habilidades mediante el juego como apoyo. Por otro lado, la tecnología proporciona herramientas que incluyan juegos que desarrollan habilidades sociales el pensamiento lógico crítico y la mejora de las relaciones interpersonales que le ayudan a explorar los gustos de los estudiantes y lograr un buen trabajo.

Se ha demostrado que en el cantón se ha evidenciado que los docentes de Educación Inicial realizaron sus prácticas profesionales, centrándose en la metodología de la enseñanza tradicional, esto genero desinterés en los niños en la integración de actividades, causando ciertas dificultades de aprendizaje evidenciado resultados significativos lo que esto permite contribuir a mejorar el aprendizaje el rendimiento académico demostrando, siendo una estrategia creativa y efectiva para mejorar el aprendizaje fomentando el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes y resolver desafíos (Solano-Lozano et al., 2024).

La gamificación es una estrategia didáctica que ha ganado un espacio en lo que se refiere al nuevo contexto de educación, a la hora de enseñar las asignaturas logrando grandes avances al gamificar, se destaca la importancia del papel del docente en el desarrollo integral de los estudiantes, al promover mediante ejercicio proactivo, innovador y creativo, siendo esta técnica de gamificación una de las principales herramientas de las que dispone para una mejor creatividad y diversión para el niño.

En la actualidad, las dificultades de aprendizaje, en especial el trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH), según Rusca-Jordán & Cortez-Vergara (2020), “Es una alteración con causa neurológica, con génesis en los primeros años de vida y de etiología multifactorial” (p. 14). Afecta de manera importante la capacidad de concentración, el autocontrol y la impulsividad de los niños, dando su impacto en el desarrollo académico y social.

Es un desafío significativo para los docentes la cual permite en descubrir las diferentes estrategias para enfrentar obstáculos que se tiene mediante esta dificultad de aprendizaje en su desarrollo, actualmente en los países latinoamericanos, el TDAH comprende que estos desafíos no solo afectan su aprendizaje, sino que también dificultan la interacción con compañeros y docentes, lo que puede llevar al niño una baja autoestima, frustración y un bajo rendimiento escolar.

Tenemos Centros de Desarrollo Infantil, en los que se ha observado que existen niños y niñas que presentan déficit de atención e hiperactividad (TDAH), sin embargo, las docentes no siempre daban la respuesta adecuada a esta característica y dificultades que presentaban, por lo tanto, se pensó en la necesidad de encontrar y tomar una solución educativa a esta problemática que dificulta la atención y concentración de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Álvarez et al., 2021).

Por el escaso conocimiento sobre cómo afrontar esta dificultad de aprendizaje, se suelen abarcar herramientas frustradas que a la larga no logran ningún cambio significativo para el niño por lo que perjudican sus capacidades mentales, emocionales y sociales dado que los niños con TDAH pueden mostrar manifestaciones como brotes emocionales, baja tolerancia, autoritarismo, terquedad, insistencia excesiva y repetitiva en que se integren sus peticiones, inestabilidad emocional, desmoralización, disforia, frustración y rechazo por parte de su entorno, lo que conduce a conflictos con la familia y la comunidad.

Esta situación deja en evidencia, que no existe una adecuada preparación del personal docente para afrontar estos sucesos que presentan en el aula de clases, como diversas dificultades en un niño con TDAH que afectan su entorno cercano, generando desequilibrios y desajustes en sus vínculos con

los demás, es fundamental apoyar a la persona que lo sufre, ya que anteriormente se implementaban métodos tradicionales, siendo ineficiente para dirigir el comportamiento. En este sentido, padres y docentes deberán aprender nuevas estrategias y modos de abordaje mediante el uso de la gamificación (Sánchez-Páez, 2022).

En la Unidad Educativa Antonio Monteverde, en la Provincia de Santa Elena del Cantón de Salinas ubicado en la av. 14 calle Antonio José de Sucre, en el primer grado paralelo “A” tenemos 35 alumnos de la cual un niño presenta TDAH, mediante la incorporación de actividades gamificadas para la enseñanza. A partir de las observaciones antes mencionada se llegó a la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo superaría las dificultades de aprendizaje (TDAH) en niños de preescolar en la Unidad Educativa Antonio Monteverde?

La presente investigación se centra en la problemática del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en niños de preescolar, como un gran reto en el ámbito educativo. Este afecta a los niños, dificultando su capacidad de concentración, autocontrol, interacción social bajo rendimiento académico y emocional. En las instituciones educativas, los métodos tradicionales de enseñanza aplicados por docentes no logran adaptar las necesidades. La falta de estrategias efectivas dificulta resalta la necesidad de explorar enfoques innovadores, como la gamificación, esto ofrece soluciones más adecuadas y efectivas para mejorar la experiencia de aprendizaje.

La implementación de la gamificación como estrategia pedagógica proporciona una guía práctica que puede ser utilizada por otros educadores en situación similar. Esto no solo dignifica al docente, sino que también promueve un cambio en el conocimiento educativo hacia métodos más dinámicos y centrados en los niños con (TDAH). Al documentar y analizar los resultados de esta investigación, se apoyará a la creación de un mejor conocimiento el cual puede ser utilizado para futuras investigaciones en el campo de la educación inclusiva y la pluralidad en el aula con niños con (TDAH).

En la propuesta elaborada en este estudio *“Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria”* de acuerdo con Acevedo-Beltrán & Ortiz-Ramírez (2020) propone la gamificación como estrategia de aprendizaje demostrando la importancia en el sector educativo. Por esta razón, se busca reforzar por medio de gamificar temas eficaces para abordar las dificultades que se encuentran especial mente en los niños son déficit de atención e hiperactividad (TDAH).

Como aporte de esta investigación a nuestro proyecto se considera los aspectos más importantes al momento de poner en prácticas el desarrollo de actividades por medio de la

gamificación dirigida a niños con TDAH, para mejorar la enseñanza-aprendizaje de acuerdo con la propuesta educativa mostrando un nivel más alto en estas actividades. Se realizó con el método mixto con un diseño casi experimental resaltando los resultados efectivos, para la recopilación de información, se llevando a cabo una prueba inicial y otra final, junto con sus respectivos análisis.

Según investigaciones previas de Cruz-Catota (2022) titulado *“Principales dificultades de comportamiento en los niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH)”* La presente tiene como propósito principal determinar las causas y factores que incurren, por esta razón nos permite ayudar a disminuir o controlar las conductas impulsivas y retadoras de los niños que padecen el trastorno y se encuentran en etapa preescolar, esto como una estrategia para mejorar los procesos de prácticas pedagógicas de los infantes con TDAH, ayudándoles a evolucionar, habilidades y capacidades que le permitan desenvolverse en toda la etapa escolar.

La información sirve como fundamento para nuestro trabajo utilizando el enfoque cualitativo, tomando en cuenta que se usará métodos y técnicas de análisis bibliográfico realizando con un estudio detallado que nos permite identificar las principales características, causas y efectos que genera la presencia del TDAH, en niños de etapa infantil, con fin de garantizar la autenticidad de los procesos prácticos de la investigación, por medio de la aplicación del fichaje como instrumento.

Tal como señala Borbor-Yagual (2025) *“La gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años”* nos contribuye al desarrollo de la creatividad, mediante el inicio de la idea de gamificar, usando de forma entretenida en el proceso de aprender, imaginar, innovar y realizar actividades diversas, con ello estimulamos su creatividad a través de las experiencias y emociones, lo que puede potenciar el área creativa en niños acoplado en los procedimientos de aprendizaje, logrando que sea divertido y emocionante donde sientan que tienen autonomía y control sobre su proceso.

El estudio revisado proporciona bases sólidas para nuestro trabajo de investigación involucrando un análisis cualitativo, permitiendo explorar la gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños, esto nos dirige al entendimiento profundo de cada experiencia y la perspectiva en comprender el intercambio de creatividad de manera adecuada y precisa buscando entender el papel importante de la gamificación en el aprendizaje, resaltando como un estímulo para la creatividad, información, validez y fiabilidad en sus resultados finales adecuados para su uso.

David Kolb (citado por Macías-Alvarado & León-Pírela, 2024) *“El aprendizaje experiencial, se compone de cuatro etapas: la experiencia concreta, la reflexión sobre la experiencia, la conceptualización abstracta y la experimentación activa”* (p. 54). Mediante este aprendizaje involucra

a los individuos, ha aprender mejor, a través de las experiencias prácticas y reflexionar sobre ellas, esto facilita aplicar lo aprendido en nuevas situaciones. Destaca que el aprendizaje es más eficaz cuando se integra la teoría con la práctica, así se fomentara un enfoque holístico que conecta la experiencia con el conocimiento.

Jhon Dewey (citado por Gezuraga-Amundarain & García-Pérez, 2020) explica que el aprendizaje debe ser esencial y basado en la experiencia de los niños, afirma que estas son fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Dewey recalca la importancia de la interacción entre el estudiante y su entorno, sugiriendo que el aprendizaje es significativo por lo que ocurre cuando los alumnos participan activamente en su proceso educativo. La educación es un proceso social y dinámico, donde la reflexión sobre la experiencia es relevante para transformar el conocimiento en acción.

David Ausubel (citado por Roa-Rocha, 2021) propone que el aprendizaje significativo, comienza cuando la nueva información que adquiere de manera primordial con los conocimientos previos del estudiante. Este enfoque se diferencia con el aprendizaje mecánico, donde la información obtenida se memoriza sin una comprensión profunda, la importancia de la estructura cognitiva del aprendizaje recomienda que, para facilitar el aprendizaje significativo todos los educadores deben activar como primer paso los conocimientos previos y crear un espacio de aprendizaje adecuado en el aula.

Bases conceptuales

Es la construcción de ideas y teorías que sustentan un tema o estudio de investigación. Estas bases proporcionan teorías necesarias para comprender diferentes fenómenos específicos e investigación directa, análisis y práctica en un entorno determinado. En la educación, estos conceptos ayudan a crear estrategias y enfoques que faciliten el aprendizaje y la enseñanza, el análisis de las cualidades y necesidades de los estudiantes. A continuación, se presentan los principales conceptos relacionados con la capacitación y la educación apoyados por diferentes autores.

La gamificación Es una técnica educativa que incorpora elementos del juego en el proceso de aprendizaje. En la formación del docente, se ha evidenciado una estrategia efectiva para aumentar la motivación, el compromiso y el interés de los maestros. Esta estrategia promueve la competencia, la cooperación y la autonomía, y las cualidades esenciales del trabajo de los maestros para impartir a los estudiantes. La gamificación también realza la importancia de la retroalimentación y el aprendizaje basado en la solución de desafíos (Lagla-Chicaiza et al., 2023).

Interés y participación: Se entiende por interés, el deseo y la atracción que sienten los alumnos hacia algo, lo que ayuda a los niños empezar su aprendizaje por sí mismos, desarrollando de esta forma sus habilidades, capacidades y actitudes. Se lo define también como un motor que impulsan a los infantes, esto mediante elementos psicológicos, activa el proceso de la motivación permitiendo que los estudiantes desarrollen conductas para lograr su bienestar y un equilibrio tanto mental como físico. Incrementando sus conocimientos y desarrollando procesos cognitivos que mejoren sus conductas, por tanto el interés es una fuerza que guía para un mejor comportamiento (Justiniano-Flores & Cancino-Cotrino, 2024).

Desarrollo en habilidades cognitivas: se refiere a los procesos mentales que ocurren de manera instantáneo, por lo tanto, facilita en los aspectos como la percepción, la atención, la concentración, la memoria, en la que son capaces de resolver problemas de manera autónoma en el entorno de juego. Sin embargo, las habilidades básicas se consideran importante en el desarrollo cognitivo, por lo que se pueden aplicar en diferentes momentos a lo largo del proceso de pensamiento (Vélez-Quijije & Tejeda-Díaz, 2022).

Estrategias pedagógicas: Influyen considerablemente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes teniendo en cuenta diferentes técnicas y metodologías que los docentes utilizan para enseñar y guiar de mejor manera el aprendizaje. Esta estrategia varía dependiendo del contenido al enseñar, el nivel educativo, las características del grupo y otros factores en los procesos áulicos, fomentando la autoconciencia, la autorregulación, la empatía, la resolución de conflictos y las habilidades sociales. Considerando el impacto positivo en el desarrollo de los educandos generando un ambiente de aula seguro y positivo, entre el docente y los estudiantes (Calderón-Sánchez et al., 2023).

Estructura y dinámica de juegos: Los juegos dentro del aula sirven para posibilitar un mejor aprendizaje siempre que se estructure actividades agradables, con reglas que permitan reforzar los valores morales: solidaridad, amor, tolerancia grupal e intergrupal, y que se sientan confiados de sí mismo, por otra parte, ayuda a fomentar el compañerismo que contribuye a la socialización de compartir nuevas ideas, conocimientos e inquietudes. Todo esto destaca cómo la dinámica del juego no solo depende de su estructura formal, sino también de su planificación pedagógica, su carga emocional y social, y la interacción activa entre docente y estudiantes (Minerva -Torres, 2022).

Cooperación y trabajo en equipo: El trabajo colaborativo impulsa el pensamiento crítico a través de la investigación, lo cual se manifiesta cuando los estudiantes analizan ideas y resuelven problemas de manera conjunta. En este proceso, se les motiva a razonar con argumentos sólidos,

cuestionar sus propias creencias y evaluar situaciones reales. Los grupos desempeñan un papel clave en la generación de conocimiento científico, en el análisis de distintos fenómenos y en la búsqueda de soluciones para los desafíos que enfrentan las organizaciones y la sociedad. Gracias a ello, los estudiantes desarrollan la capacidad de comprender la complejidad de los hechos sociales (Ube-Ronquillo, 2024).

Superación de dificultades: La ausencia de un enfoque organizado y bien estructurado en el tratamiento de los trastornos del aprendizaje, provoca que muchos niños no obtengan la ayuda necesaria para superar sus problemas o dificultades, lo cual tiene un impacto negativo en su desarrollo emocional y académico, causando así frustración y baja autoestima. Esto puede ocasionar un impacto negativo en el deseo de aprender. Los infantes que no reciben el apoyo adecuado les cuesta relacionarse con su alrededor, provocando que vivan aislados socialmente y tenga dificultades en sus relaciones interpersonales (Sucari et al., 2024).

Dificultades de aprendizaje: hace referencia a una dificultad puntual que afecta una o varias habilidades clave para aprender. Estas dificultades generalmente manifestarse en la etapa escolar y, en muchos casos, persisten durante la adultez, provocando un desempeño académico notablemente inferior al que se esperaría según el nivel del estudiante y la educación recibida. Este tipo de condición se sitúa dentro de los trastornos del neurodesarrollo y tiene una base de origen neurobiológico. Los trastornos del aprendizaje se dividen en tres categorías principales dificultades en la lectura dislexia, en la escritura (disgrafía) y en el área matemática discalculia (Amado-Puentes et al., 2022).

TDAH en niños: Se distingue por la falta de atención, hiperactividad e impulsividad; que se conservan hasta la adolescencia y adultez. En el cuidado infantil, se lo considera un trastorno heterogéneo y a la vez dominante del desarrollo neuronal, al descubrirlo en la etapa preescolar, ayudaría a intervenir de forma más rápida y segura, para así reducir sus síntomas, que aparecen en la edad de 3 a 5 años, y suelen ser persistentes e intensos a lo largo del tiempo, esta dificultad en estudiantes de inicial es diferente a los de mayor edad. Los niños que padecen TDAH son los más propensos a convertirse en adultos con inconvenientes de conducta y emocionales (Molina-Torres et al., 2022).

Autorregulación: es un proceso esencial en el desarrollo infantil por lo que permite en los niños gestionar sus emociones, comportamientos y pensamientos de manera más efectiva. Tomando en cuenta la gamificación como estrategia pedagógica, esta experiencia se vuelve esencial para niños con dificultades de aprendizaje, como el TDAH. Al incluir elementos de juego en el aprendizaje, se le ofrece al niño un entorno donde pueden practicar la autorregulación. mediante actividades

gamificadas que requieren turnos, atención y seguimiento de reglas, los niños aprenderán a controlar sus impulsos y a concentrarse, lo que es importante para su desarrollo escolar y social (Reyna-Treviño, 2020).

Preescolar: El desarrollo temprano de la infancia se ha caracterizado por la exploración y la investigación de lo que les rodea, es decir que se les proporciona una base sólida para el aprendizaje. La enseñanza en esta etapa ha probado ser una táctica eficaz para incentivar el pensamiento crítico entre los niños. Estas estrategias de enseñanza en el preescolar les permiten a los infantes realizar preguntas y llevar a cabo experimentos a través del juego, en la que no solo es parte de la diversión, sino también como un elemento fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de los niños (Avilez-Figueroa et al., 2024).

MÉTODOS MATERIALES

El paradigma constructivista se especializa en la idea de que el aprendizaje es un proceso participativo, en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento, teniendo experiencias relevantes. Al realizar las prácticas de gamificación, se busca crear un ambiente de aprendizaje interactivo y motivador permitiendo a los niños con TDAH participar con el contenido de manera lúdica. Cuando se incluyen los tipos de juegos, desafíos, recompensas y narrativas, se fomenta la participación de los niños, convirtiéndose en un recurso valioso, no solo atrae la atención de los estudiantes, sino les ayuda a regular sus emociones y a mejorar su concentración ((Ronquillo-Murrieta et al., 2023).

Desde el punto de vista constructivista, el docente participa como mediador y facilitador del aprendizaje, creando espacios donde los niños puedan explorar y experimentar. Las propuestas de gamificación se elaboran tomando en cuenta las características específicas de cada niño, permitiendo la adaptación del aprendizaje. Esto es especialmente útil para los niños con TDAH, quienes pueden mejorar sus necesidades específicas, permitiendo potenciar el conocimiento del alumno para fortalecer y reforzar el aprendizaje en la que pueda ser beneficioso a lo largo de su vida fomentando un espacio colaborativo, su autoestima y motivación para aprender.

El enfoque mixto, al incorporar métodos cuantitativos y cualitativos, se adapta correctamente con el paradigma constructivista, que destaca la construcción activa del conocimiento, utilizando recursos cuantitativos, como encuestas y pruebas estandarizadas, para determinar el alcance de las actividades gamificadas en el desempeño escolar y la atención de los niños con TDAH. A partir de estos datos posibilitará a identificación de patrones y tendencias que sustenten la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica. El método cualitativo, mediante entrevistas y

observaciones, permite apreciar los aprendizajes de los niños, descubriendo cómo interactúan con juegos y como atribuyen en su proceso (Albán-Cuestas et al., 2022).

Este enfoque no solo proporciona un fundamento sólido de datos, sino que también amplían la interpretación del ámbito educativo desde el punto de vista de los estudiantes. Se resalta la importancia de la experiencia personal y social en el aprendizaje. Al evaluar se prestará atención a cómo la gamificación fortalece la colaboración, la creatividad y la motivación entre los niños. Se logrará un análisis inclusivo, va más allá de medir la efectividad de la gamificación, valorando el proceso de aprendizaje como una experiencia dinámica y significativa, adecuando a las necesidades de cada estudiante (Sánchez-Cumbanama & Moreno-Artieda, 2024).

La investigación que se realiza de manera descriptiva e interpretativa nos permite un análisis de la gamificación como estrategia educativa en niños de preescolar. En este proceso descriptivo, se recopilan datos cuantitativos mediante encuestas y observaciones dentro del aula, con el propósito de evaluar cómo se ejecutan las actividades gamificadas, teniendo como efecto la motivación y el rendimiento académico de los alumnos. Este enfoque facilita la identificación de patrones y características frecuente en el comportamiento y en el desarrollo de habilidades de los alumnos, aportando un soporte sólido para la comprensión de la gamificación en su desarrollo (Guevara-Alban et al., 2020).

La interpretativa se prioriza en las experiencias personales de los niños y docentes, analizando cómo perciben y ejecutan las actividades gamificadas. Realizando las entrevistas a los educadores para entender las reflexiones sobre los resultados de la gamificación y su efecto en el aprendizaje de los niños con TDAH. Se utilizarán actividades donde los niños expresarán sus emociones y pensamientos. Permitiendo una comprensión más reflexiva en las dinámicas de aprendizaje y el desarrollo emocional, colaborando a la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas a las necesidades de los estudiantes.

La población a través de esta investigación está formada por un total de 30 niños de preescolar y 1 docente de la Unidad Educativa Antonio Monteverde, donde se abordará las necesidades académicas de niños con limitaciones de aprendizaje por TDAH. Esta población incluye a niños de diversas edades, que pertenecen a la etapa preescolar, por lo que intervienen en sus actividades educativas cotidianas, adquiriendo la gamificación como herramienta didáctica. El docente, juega un papel esencial en la implementación de estrategias que promuevan un espacio de aprendizaje dinámico y modificado a las características de cada niño (Condori-Ojeda, 2020)

Para el estudio de la muestra, se seleccionará 5 niños de la población que no han obtenido los niveles de aprendizaje requeridos a su edad. Estos niños han sido reconocidos por el docente utilizando la observación y evaluación diagnóstica. Se incluirá al docente quien facilitará información útil sobre las estrategias y la interacción de los niños con las actividades gamificadas. Enfrentando mayores dificultades, se pretende evaluar de manera más exitosa el impacto del uso de la gamificación como proceso de aprendizaje y en la superación de sus desafíos con el TDAH. (Chero-Pacheco, 2024).

La ficha de observación es un método que se registra y analiza el comportamiento y las acciones de individuos esto nos permite evaluar la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica en un grupo de 5 niños de preescolar con TDAH. Esta ficha habilita el registro de las interacciones en los niños durante las actividades gamificadas. Observando aspectos como: atención, participación y sus emociones. Se prestará atención a cómo los juegos diseñados facilitan a superar las dificultades de aprendizaje. La información adquirida servirá para adaptar estrategias y mejorar la experiencia educativa de los niños (Medina et al., 2023).

Entrevista: La entrevista propone profundizar experiencia y perspectiva del docente para abordar las dificultades de aprendizaje en niños con TDAH. Se explorarán los métodos aplicados en el aula para captar la atención y motivación de los niños, mediante actividades efectivas para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, se discutirá la opinión del maestro sobre el efecto de la gamificación en el comportamiento y desempeño escolar, así como desafíos que enfrentan y los cambios realizados en su enseñanza. Esta información busca adaptar las estrategias y mejorar su entorno, asegurando que cada niño reciba el apoyo necesario para superar sus dificultades (Feria-Avila et al., 2020).

Cuestionario: La encuesta elaborada permite evaluar la efectividad en los 5 niños con TDAH, a través de preguntas modificadas a su nivel de comprensión, donde se buscará conocer las experiencias y opiniones a través de sus emociones sobre el uso de juegos educativos en el aula. Esto permitirá identificar cómo esta dinámica apoya en su atención, motivación y participación personal y grupal durante las actividades. Se busca explorar sus intereses por aprender por medio de la gamificación. Esta encuesta no solo brindará datos relevantes, sino que también fomentará un ambiente positivo, adecuando de a las necesidades en los niños permitiendo un buen desarrollo (Cisnero-Caicedo et al., 2022).

Tabla 1

Operacional de variables mixto

Variable	Concepto	Dimensión	Subdimensión	Indicadores
Dificultades de aprendizaje (TDAH) en niños de preescolar	Hace referencia a una dificultad puntual que afecta una o varias habilidades clave para aprender (Amado-Puentes et al., 2022)	Dificultades de aprendizaje	Superación de dificultades	Organización y estructura de aprendizaje. Desarrollo emocional y académico. Controla la impulsividad durante los juegos. Acepta las reglas y resultados del juego.
			Autorregulación	Falta de atención, hiperactividad e impulsividad. Afecta al desarrollo emocional, académico y el comportamiento.
			Conceptualización	Facilitador en la comprensión y exploración en la formación de los niños.
			Preescolar	Desenvolvimiento en habilidades sociales y emocionales. Participa activamente en los retos o niveles propuestos.
La gamificación como estrategia pedagógica	La gamificación es una herramienta creativa que promueve el aprendizaje, la autorregulación y busca el progreso de la enseñanza-aprendizaje (Zambrano-Álava et al., 2020)	La gamificación	Interés y participación	Expresa satisfacción al obtener recompensas o logros.
			Desarrollo habilidades cognitivas	Resuelve problemas de manera autónoma en entornos de juego. Aplica conocimientos adquiridos en actividades gamificadas.
			Estructura y dinámica de juegos	Comprende las instrucciones del juego. Uso de recompensas o puntos.
			Cooperación y trabajo en equipo	Respeto turnos y reglas del juego. Colabora con sus compañeros para lograr objetivos comunes.

Fuente. Elaboración propia de los autores, 2025.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Figura N° 1

Pregunta No 1 Dirigida a los estudiantes.



Fuente. (gráfico extraído de Google forms, 2025).

Los resultados evidencian que el 92 % de los niños Si Manipulan los objetos durante las actividades gamificadas ya que un pequeño porcentaje (alrededor del 8 %) No lo no participa en esta manipulación. La alta tasa de manipulación sugiere que la mayoría de los niños están involucrados activamente en su aprendizaje. Esto nos indica que podría ser que los niños aún no han desarrollado completamente su autonomía escolar. Esto puede ser consecuencias por falta de conocimiento hacia la estrategia de gamificación como método de aprendizaje para niños con TDAH.

El docente promueve estrategias de actividades gamificadas para niños con TDAH mediante estrategias pedagógicas que permitan fomentar tanto la interacción como la autonomía y confianza. Al gamificar permite a los niños asumir diferentes roles y responsabilidades, promoviendo su participación, así se reduce las dificultades de aprendizaje. Con ello nos ayuda a desarrollar habilidades sociales, adaptándose a diferentes situaciones de colaboración y cooperación para mejorar su capacidad para trabajar en grupo, lo cual es fundamental para su desarrollo integral.

Figura No 2

Pregunta No 2 Dirigida a los estudiantes.



Fuente. (gráfico extraído de Google from, 2025).

Los resultados evidencian que el 58.3% de los estudiantes necesitan ayuda para poder completar las actividades gamificadas, ya que un pequeño porcentaje (alrededor del 41.7%) no la necesitan. Este porcentaje mayoritario es una observación crucial de que el implementar la gamificación debe estar presente un método pedagógico sólido, aunque estos resultados lejos ser negativos resaltan la necesidad que el docente deba ejercer un rol de guía y de mediador para poder asegurar que la estrategia implementada resulte efectiva para los niños, especialmente para aquellos en el que está presente el TDAH.

El docente también promueve estrategias donde integren mecanismos de apoyos para tratar este tipo de ayuda, se logra mediante el diseño de actividades con instrucciones cortas y creando una guía dentro de la destreza, esta debe orientar al maestro a proporcionar una ayuda que fomente la independencia progresiva, utilizando el método de recompensas para no solo reconocer el logro obtenido al final, sino también el esfuerzo puesto en la planificación y la paciencia manifestada, las cuales son habilidades importantes para obtener un tratamiento para el TDAH.

Figura No 3

Pregunta No 3 Dirigida a los estudiantes.



Fuente. (gráfico extraído de Google from, 2025).

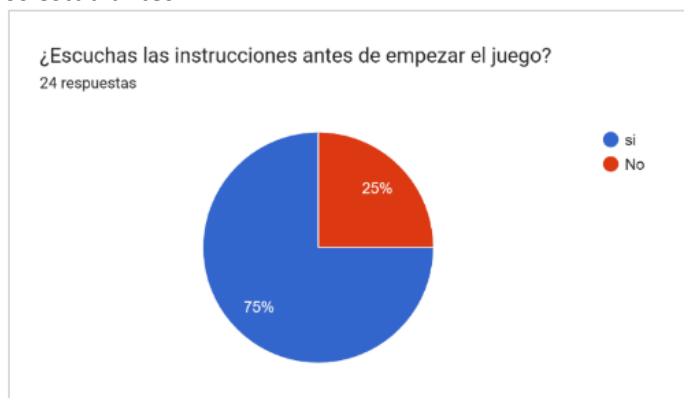
Los resultados evidencian que el 87,5% de los niños muestran colaboración y participación para realizar las actividades gamificadas, ya que un pequeño porcentaje (alrededor del 12,5%) No participa en los desafíos o juegos. Se sugiere que la mayoría de los niños se involucren en la participación e interacción. Además, el grupo de estudiantes que no participa se debe aplicar estrategias educativas de acuerdo con sus necesidades para fomentar la inclusión y participación en los niños.

Además, el maestro expresa que las actividades crean un entorno de aprendizaje, donde los alumnos con TDAH suelen ser menos impulsivos, más persistentes y capaces de regular sus emociones, por lo tanto, el diseño de las actividades debe ser breves, con normas claras y una

retroalimentación continua, de la misma forma incorporar herramientas visuales, indicaciones y el tiempo adecuado para lograr atender las actividades. Esta perspectiva destaca la necesidad de seguir implementando información para los docentes puedan implementar estrategias innovadoras que promuevan la inclusión y la colaboración entre los estudiantes.

Figura No 4

Pregunta No 4 Dirigida a los estudiantes.

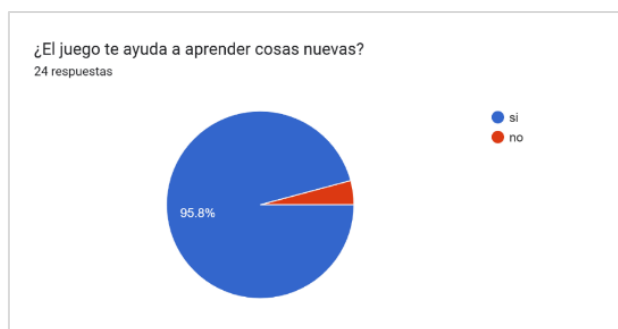


Fuente. (gráfico extraído de Google from, 2025).

Los resultados reflejan que el 75% de los niños sí escuchan las instrucciones antes de empezar un juego, ya que un pequeño porcentaje (alrededor del 25%) suele distraerse o no poner la atención suficiente. Esto muestra la importancia de seguir fortaleciendo la concentración en el aula, ya que comprender las indicaciones ayuda a los estudiantes a participar. Escuchar desde el inicio evita confusiones y facilita que todos puedan participar. Además, al ser flexible y creativos al momento de poner en pre las estrategias se ha logrado mejorar la conducta en los niños permitiendo adaptarse de acuerdo con sus necesidades, se considera escuchar es parte del aprendizaje diario, con dedicación los niños poco a poco entienden que prestar atención a las instrucciones no solo les permite disfrutar del juego, sino también relacionarse de una mejor manera con sus compañeros. Así, se refuerzan valores como la responsabilidad, el respeto y el trabajo en equipo, creando un ambiente de aula tranquilo y colaborativo que favorece al aprendizaje compartido entre todos los estudiantes.

Figura No 5

Pregunta No 5 Dirigida a los estudiantes.



Fuente. (gráfico extraído de Google from, 2025).

Los resultados evidencian que el 95.8 % de los niños muestran que, si les gusta aprender cosas nuevas mediante el juego, y solo un pequeño porcentaje de estudiantes pueden presentar problemas de atención. La alta tasa de participación nos muestra que la gran mayoría de estudiantes ven a los juegos como una herramienta fundamental en el aprendizaje y en la adquisición de nuevos conocimientos en el ámbito educativo. Podemos decir que mediante la gamificación facilitamos a los estudiantes su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El docente nos comparte que mediante estas capacitaciones les permitiría estar mejor preparado para diseñar e implementar actividades gamificadas que puedan beneficiar a sus estudiantes, especialmente aquellos que presentan desafíos como el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Mediante este enfoque el docente destaca la necesidad de la adquisición de información sobre las estrategias referente a la gamificación como una herramienta innovadora, para poder brindar una educación más inclusiva y adaptada a las necesidades de todos los alumnos.

DISCUSIÓN

El análisis de los resultados evidencia que la gamificación forma parte de una herramienta pedagógica eficaz para fomentar la atención, la motivación y el aprendizaje en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Se ha verificado que el docente al implementar los tres instrumentos ha logrado que la gamificación sea una herramienta segura para los niños con TDAH permitiéndoles mejorar su capacidad de concentración y desarrollando sus capacidades de aprendizaje. El análisis de resultado de la encuesta se refleja que el 92% de los estudiantes manipulan objetos durante las actividades gamificadas, mientras que el 83% necesitan estar motivados para completar los desafíos o juegos. Es importante destacar que los datos cuantitativos han obtenidos un alto nivel de participación y compromiso en los estudiantes siendo un mejoramiento en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde el punto de vista de Aguilera-Meza et al. (2020) la motivación ha sido parte esencial en el proceso educativo, por lo que han ayudado aumentar el interés en los alumnos y reforzando un vínculo emocional de acuerdo con sus necesidades y el recurso impartido.

Las técnicas de gamificación pueden convertir una aula tradicional en una experiencia activa y relevante, esto se evidencia de acuerdo con los datos recopilados, concordando con los argumentos de Justiniano-Flores & Cancino-Cotrino (2024) por lo que sugieren que el juego sea parte del aprendizaje a través del juego, por lo tanto, ha sido importante implementar la gamificación tanto para motivar como para promover los procesos académicos. Además, la entrevista al docente ha permitido detallar a la gamificación como un elemento clave para el rendimiento escolar.

Como expresan Reyna-Treviño (2020) menciona que la autorregulación emocional y el desarrollo cognitivo ha sido importante para el aprendizaje de los niños con TDAH, ya que les permite mantenerse concentrados y controlar sus emociones e impulsos durante las actividades en clases, por esta razón el recurso debe realizarse dentro de un horario y tiempo establecido por los docentes.

Tal como lo afirman Albán-Cuestas et al. (2022) al momento de implementar las estrategias gamificadas en los niños con TDAH se está utilizando maneras de incluir enfoques constructivista que permite la socialización el respeto por la diversidad y la empatía.

La ficha de observación es el complementó de la información dándonos como evidencia cambios concretos en la conducta de los niños. Se registró que los estudiantes manipulan los materiales, se comunican con sus compañeros, expresan emociones positivas y mantienen la atención. También se observó que algunos presentan momentos de distracción, lo cual es algo natural dentro del cuadro del TDAH. Según Molina-Torres et al., (2022).entienden que los niños con TDAH tienen dificultades como mantener la atención y controlar sus impulsos, estas limitaciones se pueden reducir mediante estrategias de gamificación permitiendo incluir recompensas y dinámicas físicas, lo que resulta en una mejor energía y control comportamiento.

Teóricamente, estos resultados concuerdan con los de Vélez-Quijije & Tejeda-Díaz, (2022) quienes sostienen que el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales atreves de reglas, desafíos y recompensas, convirtiendo al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje. Sin embargo, Acevedo-Beltrán & Ortiz-Ramírez (2020) enfatiza al gamificar promueve al pensamiento crítico y la resolución de problemas, permitiendo a los niños aprenden a tomar su propias decisiones y aceptar consecuencias en un ambiente estructurado esto a mostrando más iniciativa, más comunicación y voluntad de trabajar en equipo.

De manera que Calderón-Almendros & Ainscow, (2025) acentúa que la educación es inclusiva requiriendo que los docentes mantengan capacitaciones para adaptar estrategias, que promuevan una educación equitativa y centrada en el estudiante.

La combinación de datos permite concluir que la gamificación no solo promueve el aprendizaje, sino que también afecta positivamente al desarrollo socioemocional de los niños con TDAH. La observado en la motivación en la encuesta se complementa en los cambios de conducta descritos por el docente y evidencias directa de la ficha de observación, formando una visión integral de la consecuencia de esta metodología. Como señalan Zambrano-Álava et al., (2020) tomando encuesta la gamificación nos permite promover el aprendizaje autorregulado y la participación activa, al combinar la diversión con objetivos académicos claros.

Los resultados obtenidos coinciden con lo expuesto por (Minerva -Torres (2022) quien considera al juego como un recurso pedagógico crucial para promover el interés y favorecer los aprendizajes duraderos. La gamificación es percibida como una alternativa pedagógica de suma importancia en la educación preescolar, puesto que fomenta la motivación, la creatividad y las relaciones sociales en los niños. Los hallazgos obtenidos de este trabajo concuerdan con el testimonio de Borbor-Yagual (2025) quien mantiene que la gamificación es una estrategia que no solo estimula la creatividad, sino que promueve el aprendizaje autónomo infantil.

CONCLUSIONES

La gamificación se ha convertido en una forma de enseñar que mezcla juegos y objetivos educativos para que los niños, incluidos aquellos con TDAH, aprendan con mayor claridad. Este enfoque mantiene su atención, aumenta el interés y favorece una participación constante. Al aplicarse dentro del aula, las actividades se vuelven dinámicas y flexibles, permitiendo que cada estudiante avance a su ritmo y reciba apoyo según sus necesidades y desarrollen habilidades que fortalezcan su proceso de aprendizaje en la vida diaria. Se ha observado que los estudiantes con TDAH de la Unidad Educativa Antonio Monteverde pueden tener dificultades para concentrarse y controlar ciertos impulsos. Por lo tanto, al realizar actividades mediante el juego, se nota un cambio claro en su forma de actuar y pensar, logrando concentrarse por más tiempo, demuestran más interés en participar y se relacionan de manera más armoniosa entre ellos. Además, se evidencia que durante las estrategias pueden expresar y controlar sus emociones, favoreciendo en su aprendizaje y en cómo se desarrollan dentro del aula. Las actividades se han implementado con un enfoque basado en la gamificación teniendo como resultados exitosos, al promover la enseñanza en el aula. Por esta razón las actividades se las elaboran de forma creativa, retos y ganar recompensas, esto hace que los estudiantes tengan más facilidad para comprender cada actividad, mejorando sus habilidades cognitivas como: memorizar, concentración y la resolución de problema, así mismo, las habilidades sociales en la que tendrán que respetar turnos, normas y trabajar en equipo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo-Beltran, C., & Ortiz-Ramirez, E. (2020). Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/ec9e7d69-0f6a-40af-ae2f-4b1d7bca5c49/content>
- Aguilera-Meza, C. K., Santos-Loor, C. P., Pinargote-Párraga, B. A., & Erazo -Delgado, J. R. (2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(2), 51-70. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Albán-Cuestas, J., Castro-Morán, L., Romero-Jácome, V., & Sánchez-Soto, M. A. S. (2022). Implementación de estrategias inclusivas dentro del modelo constructivista para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Journal of Science and Research*, 7(Ciningec II), 1321-1344. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7782435>
- Álvarez, I., Macías, A., & Bernal, R. (2021). Como actividad de expresión artística para el trabajo docente en niños con tdah de la educación inicial. 4(3), 11-18.
- Amado-Puentes, A., Fernández, A., Roche-Martínez, A., Joga, L., Pías-Peleiteir, L., Poch-Olivé, Ramos-Sánchez, I., & Cardo-Jalón. (2022). Trastornos del aprendizaje: Definiciones. *Asociación Española de Pediatría*, 1, 1-10.
- Avilez-Figueroa, C., Apráez-Márquez, S., Herrera-Enríquez, V., Guiscasho-Chicaiza, D., & Gualoto-Díaz, M. (2024). Estrategias innovadoras para fomentar el pensamiento crítico en niños de educación preescolar a través de la ciencia. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(4), 56-72. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n4/132>
- Borbor-Yagual, M. (2025). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años [Universidad Estatal Península De Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8d08cc72-9480-469a-9fe9-150249d26f0a/content>
- Calderón-Almendros, I., & Ainscow, M. (2025). Educación inclusiva: Mapas, fronteras y caminos hacia el éxito. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 37(2), 57-76. <https://doi.org/10.14201/teri.32438>
- Calderón-Sánchez, E., Plaza-Sandoval, V., Cepeda-Saldivia, E., Urvina-Quito, L., & Narváez-Narváez, M. (2023). Estrategias Pedagógicas en el aula y su Influencia en el desarrollo socioemocional de



- los Estudiantes. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 5488-5504.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5734
- Chero Pacheco, V. (2024). Población y muestra [Sociedad de Periodoncia de Chile].
http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2452-55882024000200066&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Cisnero-Caicedo, A., Guevara-García, A., Urdánigo-Cedeño, J., & Garcés-Bravo, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. Dominio de las Ciencias, 8(1), 1165-1185.
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Condori-Ojeda, P. (2020). Universo, población y muestra. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>
- Cruz-Catota, J. (2022). Principales dificultades de comportamiento en los niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) [Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/23106/1/TTQ856.pdf>
- Feria-Avila, H., Matilla-González, M., & Mantecón-Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? Didáctica y Educación, 11(3), 62-79.
- Gezuraga-Amundarain, M., & García-Pérez, Á. (2020). Recepciones de la pedagogía experiencial de Dewey en diversos enfoques metodológicos: El valor añadido del aprendizaje-servicio. Educatio Siglo XXI, 38(3), 295-316. <https://doi.org/10.6018/educatio.452921>
- Guevara-Alban, G., Verdesoto-Arguello, A., & Castro-Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Recimundo, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Justiniano-Flores, R., & Cancino-Cotrino, D. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 8(32), 380-392.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Lagla-Chicaiza, R., Martínez-Guerrero, L., González-Albarracín, E., & Cerna-Sandoval, A. (2023). Las estrategias pedagógicas innovadoras: Un análisis crítico en la formación docente. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 8(11), 320-337.
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i11.6211>
- Macías-Alvarado, J., & León-Pírela, A. (2024). Modelo didáctico basado en el aprendizaje experiencial para el desarrollo de las habilidades blandas de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Revisión sistemática. Ciencia y Educación, 5(6), 51-66.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.12571680>



- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación (1.^a ed.). Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Minerva -Torres, C. (2022). El juego: Una estrategia importante. 6(19), 1-8.
- Ministerio de Educación. (2021). Estudiantes de la UE 6 de Octubre aprenden con la gamificación – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-la-ue-6-de-octubre-aprenden-con-la-gamificacion/>
- Molina-Torres, J., Orgilés, M., & Servera, M. (2022). El TDAH en la etapa preescolar: Una revisión narrativa. Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes, 9(3). <https://doi.org/10.21134/rpcna.2022.09.3.5>
- Reyna-Treviño, C. (2020). La autorregulación emocional y cognitiva a favor del aprendizaje. Educando para educar, 38, 109-120.
- Roa-Rocha, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. Revista Científica Estelí, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Ronquillo-Murrieta, G., De Mora Litardo, E., Bohórquez-Morante, A., & Padilla-Plaza, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Journal of Science and Research, 8(3), 256-2273. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10420471>
- Rusca-Jordán, F., & Cortez-Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. Revista de Neuro-Psiquiatría, 83(3), 148-156. <https://doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>
- Sánchez-Cumbanama, A., & Moreno-Artieda, M. (2024). Herramientas educaplay y liveworksheets para el aprendizaje de las nociones número y cantidad en preescolar: Educaplay and liveworksheets tools learning the notions of number and quantity in preschool. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(1), 1238-1258. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1669>
- Sanchez-Páez, K. (2022, junio 14). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Solano-Lozano, M., Castillo-Zuñiga, V., Betsabet-Santillán, D., & Jacome-Rodríguez, G. (2024). Gamificación y desarrollo. 16(1). <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v16n1/2218-3620-rus-16-01-137.pdf>
- Sucari, W., Vargas, D., Ortega, K., Ramos, N., Velezvia, P., & Mamani, W. (2024). Trastornos de aprendizaje: Guía integral para la evaluación, intervención y apoyo educativo. Instituto



- Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
https://editorial.inudi.edu.pe/plus/public/main_teaching/main/public/pdfuniversitario/6706b771c6336_10.%20Trastornos%20de%20aprendizaje%20gu%C3%ADa%20integral%20para%20la%20evaluaci%C3%B3n,%20intervenci%C3%B3n%20y%20apoyo%20educativo.pdf
- Ube-Ronquillo, C. L. (2024). Trabajo en equipo como estrategia de aprendizaje en las ciencias sociales. Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 7(13), 366-384. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3241>
- Vélez-Quijije, I., & Tejeda-Díaz, R. (2022). Estrategia de gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo. REFCaE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010, 10(1), 59-78.
- Zambrano-Álava, A., Luque-Alcívar, K., Lucas-Zambrano, M., & Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado Gamification: Innovative tools to promote self-regulated learning. Revista científica, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

