



Instituto
Europeo
de Posgrado

INTEGRACIÓN DE LAS TIC PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A ESTUDIANTES CON TDAH: UNA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EN EL C.E.R BAJA VICTORIA

Trabajo fin de estudio presentado por:	Alejandro Vásquez Calderón
Tipo de trabajo:	Trabajo Fin de Master
Director/a:	Lorena Carrillo Barbosa
Fecha:	04/03/2026

Índice

1	Resumen.....	3
2	Abstract	4
3	Introducción	5
3.1	Objetivo General.....	7
3.2	Objetivos Específicos	7
3.3	Metodología.....	8
3.3.1	Identificación y Análisis del Problema	9
3.3.2	Planificación de la Solución	11
4	Identificación y descripción un problema al interior de la organización	14
4.1	Descripción de la empresa a intervenir	18
4.1.1	Misión	18
4.1.2	Visión	18
4.1.3	Mapa de procesos	19
4.1.4	Descripción del proceso a intervenir	20
4.1.5	Descripción del problema que presenta el proceso	21
5	Establecimiento de planes de acción para la solución del problema	23
5.1	Establecimiento de objetivos	25
5.2	Descripción de la solución	26
5.3	Secuencia de actividades para ejecución de la solución	30
5.4	Descripción de recursos necesarios para la ejecución de la solución	32
6	Definición del alcance de la solución, partes interesadas, cronograma y presupuestos.	33
6.1	Alcance final de la solución	34
6.2	Identificación de responsables de las actividades para ejecución	35
6.3	Cronograma de ejecución	37
6.4	Presupuesto	39
7	Referencias bibliográficas.....	41

1 Resumen

El siguiente proyecto de investigación – acción tiene como proposito compartir con la comunidad educativa, el proceso mediante el cual se abordaron las debilidades en el area de Inglés y dificultades derivadas del TDAH en el Centro Educativo Rural Baja Victoria, sede El Piel Roja.

El presente proyecto busca ofrecer nuevas estrategias para abordar las mencionadas problematicas a través de las TIC, y ofrecer una propuesta lo suficientemente solida que de como resultado un cambio de paradigma respecto a los elementos tecnologicos y una mejora significativa en los registros academicos de los estudiantes. Es por eso que se actua bajo la metodologia de la investigación-acción, pues esta permite tomar las evidencias necesarias mediante instrumentos de recolección de información pertinentes para establecer un diagnostico solido que ofrezca una realidad a ser abordada, soportada en estrategias novedosas como la gamificación, y los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Durante esta, se encontraron deficiencias en cuanto a recursos y culturales que afectaban gravemente el desarrollo de las clases y vacios estructurales en los curriculos que no cubrian las necesidades de los estudiantes.

Finalmente, se ofrecen una serie de soluciones que procuran ser loables, plausibles, coherentes y viables con tal de fomentar un crecimiento de las habilidades

en inglés, competencias tecnológicas y comunicativas a todos los miembros de la comunidad educativa.

Palabras clave: TDAH, Inglés, gamificación, EVA, currículo.

2 Abstract

This action research project aims to share with the educational community the process by which weaknesses in the English subject and difficulties arising from ADHD were addressed at the Centro Educativo Rural Baja Victoria, sede El Piel Roja.

This project seeks to offer new strategies for addressing the aforementioned problems through ICTs, and to provide a sufficiently robust proposal that will result in a paradigm shift regarding technological elements and a significant improvement in students' academic performance.

For this reason, the project employs an action research methodology, as this allows for the collection of necessary evidence through relevant data collection instruments to establish a solid diagnosis that presents a reality to be addressed, supported by innovative strategies such as gamification and virtual learning environments (VLEs).

During this period, deficiencies were found in terms of resources and culture that seriously affected the development of classes, as well as structural gaps in the curricula that did not meet the needs of the students.

Finally, a series of solutions are offered that seek to be laudable, plausible, coherent and viable in order to promote growth in English skills, technological and communicative competencies for all members of the educational community.

Keywords: ADHD, ITC's, gamification, VLE's, curricula.

3 Introducción

Este proyecto de aplicación en investigación – acción, sugiere en un principio ser contextualizado y será orientado de tal manera que pueda ofrecer una solución a las dificultades que a continuación serán presentadas en los niños del C.E.R Baja Victoria, sede El Piel Roja.

Es importante tener en cuenta, como se sugiere en un principio, el contexto, pues, se encuentra en Colombia, en el departamento del Caquetá, en un corregimiento situado a aproximadamente una hora de su capital, Florencia.

El fenómeno de la globalización, cada día que transcurre, exige que las personas, desde los procesos formativos, conozcan y sean capaces de utilizar las herramientas que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación (TIC), esto con tal de construir redes, y en el caso que concierne, redes educativas que enriquezcan la labor docente y

en beneficio de los estudiantes. Asimismo, en conjunto con la necesidad del manejo correcto de las TIC, también se encuentra cobijado en el fenómeno de la globalización, la necesidad de practicar una lengua extranjera, en este caso, el inglés, que para nadie es secreto, hoy día es una de las lenguas más habladas del mundo, y en el mundo de los negocios, el marketing y redes del conocimiento, la más practicada.

Es entonces que surge la imperativa necesidad de unir estos dos elementos como alternativa para superar las dificultades de los estudiantes y potenciar sus capacidades con ayuda de estas tecnologías.

Infortunadamente, nos encontramos en un mundo diverso en donde también existe la adversidad, siendo esta presente en el centro rural en el cual está focalizada esta investigación, sumando, además, las particularidades de las condiciones que cada niño puede presentar, es por eso que en el presente trabajo de Investigación – acción, se centra en los niños con déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Como verán, la enseñanza del inglés a niños con estas particularidades resulta demandante para los profesores. Como consecuencia, esto requiere del uso de estrategias, no solo para llevar a cabo en el aula de clase, sino para analizar el impacto que puedan tener las TIC como una herramienta poderosa y efectiva que puedan ofrecer una solución ante la adversidad que el TDAH pueda significar para los niños.

Soportado en investigaciones previas, esta propuesta de aplicación buscará brindar una solución al problema hallado, integrando las TIC, junto a la enseñanza del inglés, en niños cuyo trastorno se hace presente. Para eso, soportado en el enfoque de

investigación – acción, en la presente se desarrollarán actividades, diagnósticos, análisis y una exhaustiva planificación, en búsqueda de las mejoras necesarias que garanticen en los niños con TDAH el aprendizaje tanto del inglés como del uso de las TIC para sus actividades escolares y diarias de manera responsable.

3.1 Objetivo General

El objetivo general de este proyecto es generar una propuesta que mejore los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés mediante el uso de las TIC a niños con TDAH en el C.E.R Baja Victoria

3.2 Objetivos Específicos

Para cumplir con el objetivo general, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar las fortalezas y debilidades del uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en niños con TDAH.
2. Analizar la información obtenida para construir un plan de acción y que brinde garantías y sea efectiva en la enseñanza del inglés mediante las TIC

3. Crear una propuesta de intervención que brinde garantías y sea efectiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés mediante las TIC.
4. Hacer participe a todos los integrantes de la comunidad educativa a través de la asignación de roles y tiempos específicos mediante cronogramas, y presupuesto, para garantizar el desarrollo de la propuesta.

3.3 Metodología

La metodología adoptada para el desarrollo de este proyecto de aplicación será la investigación – acción, la cual resulta practica para los fines de este trabajo, pues, permite establecer un orden y unas secuencias, que comprenden desde la identificación del problema hasta la planeación y creación de una estrategia de intervención que resulte útil, plausible, factible y eficaz con miras a otorgar soluciones a la problemática en desarrollo. Y finalizando con elementos organizacionales que igual resultan imprescindibles, como la creación de presupuestos y plazos establecidos para la realización de este proyecto.

Además, la investigación – acción resulta precisa para este trabajo, debido a su componente colaborativo, bien sea entre los investigadores al momento de realizar la propuesta, así como la retroalimentación otorgada por el docente tutor o asesor. Esto permite obtener un componente de flexibilidad, revisión y corrección para obtener un mejor alcance y precisión para otorgar soluciones reales. Anticiparse mediante hipótesis permitirá también evaluar el alcance de la propuesta, ofreciendo posibles soluciones alternativas.

Dentro de las personas involucradas dentro de la misma, se tendrán en cuenta al docente tutor de la sede El Piel Roja, a la totalidad de sus estudiantes (puesto que es bajo la modalidad Escuela Nueva, el número es pequeño) y serán beneficiados los estudiantes desde el primer hasta el quinto grado.

Además, la información será obtenida mediante muestras realizadas mediante la observación participativa del docente dentro del aula de clase, todo esto registrándose en diarios de campo los cuales consignarán las experiencias, las vivencias, las dificultades y que será fundamental en el establecimiento de un diagnóstico que sea útil como punto de partida. Se involucrará a padres de familia siendo ellos participes en encuestas y entrevistas que permitan divisar un bosquejo de las dificultades del entorno, su apreciación respecto a la accesibilidad de los recursos y el mismo uso que les dan. Toda la data consignada será analizada con de tal manera que permita evidenciar tendencias y así mismo establecer planes de intervención, bien sea para fortalecer o corregir.

3.3.1 Identificación y Análisis del Problema

En esta primera etapa, mediante el uso de distintas estrategias de observación y compilación de datos, se realizó un análisis minucioso de los resultados arrojados, permitiendo así, identificar el problema, sus casos, efectos y consecuencias, las cuales repercuten en los estudiantes. Este primer acercamiento diagnóstico resulta vital para trazar la hoja de ruta respecto de las estrategias para abordar la problemática.

Se encuentra en un contexto alejado del casco urbano, y, por tanto, con tendencia al abandono estatal, es por eso que, como primera observación, encontramos un entorno de escasos recursos tecnológicos, en donde a duras penas contamos con ordenadores portátiles desactualizados y un proyector. Todo esto sin conectividad para los estudiantes. Además, se hace evidente el trastorno de déficit de atención e hiperactividad en los estudiantes reflejándose de la siguiente manera:

El aula de clase es distribuida bajo la metodología de escuela nueva, es decir, todos los niños de transición a quinto grado de primaria se encuentra en la misma aula de clase. Sin embargo, mediante la observación participativa, se ha denotado la facilidad con que algunos estudiantes se distraen durante las clases. Se han probado diferentes estrategias, teniendo en cuenta sus gustos y preferencias, pero el análisis de la observación arroja un índice alto de poca capacidad para concentrarse en las tareas, repercutiendo esto en los procesos educativos, viéndose reflejado en bajas calificaciones y quehaceres propios del estudiante sin realizar.

Además, como estrategia diagnóstica también se han realizado entrevistas a estudiantes y padres de familia, orientadas en el conocimiento del TDAH, gustos de los estudiantes, y la experiencia con el uso correcto de computadoras, celulares y el correcto uso de la internet para propósitos educativos.

Nótese también, dentro de las observaciones, que también se han hecho los respectivos análisis diagnósticos de conocimiento del inglés, que también arrojaron resultados preocupantes, tanto en padres como estudiantes.

Además, se ha crecido bajo la concepción de dispositivos móviles, smartphone, como herramientas prácticamente exclusivas para realizar llamadas y entretenimiento en redes sociales, siendo palpable el desconocimiento de padres de familia y estudiantes de herramientas como navegadores, buscadores, etc., como elementos que pueden ser útiles en búsquedas de contenido educativo y preciso para el aula de clase y el desarrollo de quehaceres de la escuela.

Es así, que este diagnóstico es vital para los propósitos de este proyecto, pues marca una pauta a superar, el baremo sobre el cual trabajaremos y refleja las necesidades de la comunidad educativa.

3.3.2 Planificación de la Solución

En esta segunda etapa, se ha desarrollado una propuesta que va desde la consecución de unos objetivos, general y específicos, que marquen el destino de esta investigación, además del establecimiento de actividades y cronogramas que darán una secuencia de intervenciones que permitan confrontar las dificultades observadas.

Se establece la selección de una estrategia que oriente el proceso, la cual tiene un componente de flexibilidad, la cual permita adaptarse a las necesidades de la comunidad educativa y a los recursos con los cuales se cuenta.

El ideal sobre esta propuesta pasa por satisfacer las necesidades de la comunidad educativa, reflejándose esto en mejores resultados de los registros académicos y mejora en las competencias del uso de las TIC.

3.3.2.1 Definición de Alcance y Recursos

Esta etapa compromete tanto al docente investigador, como a los actores que son partícipes dentro del contexto del entorno escolar, háganse presente los estudiantes del C.E.R Baja Victoria Sede El Piel Roja, así como los padres de familia que conforman el comité de padres de familia.

Este proyecto de investigación-acción tiene como finalidad mejorar las capacidades de los estudiantes respecto al uso de las TIC con fines educativos y que estos mismos elementos doten de contenido estratégico y pertinente para superar la barrera de los estudiantes con TDAH. Esto consiguiéndose mediante clases del manejo de las herramientas de manera guiada, orientada por el docente y el aprendizaje colaborativo.

Esta se desarrollará durante un periodo de 6 meses.

Además, se tendrá en cuenta un presupuesto que tendrá como fin dotar y reforzar a la sede El Piel Roja de recursos tecnológicos tales como ordenadores y conectividad, que serán necesarios para el desarrollo de las actividades.

La tercera etapa se enfocó en delimitar el alcance de la intervención y los recursos necesarios. Se establecieron responsables para cada actividad, y se elaboró un cronograma de ejecución para controlar el avance de la implementación. Asimismo, se desarrolló un presupuesto que detalló los costos asociados a cada fase, permitiendo optimizar la asignación de recursos. Esta fase aseguró que todas las variables críticas estuvieran alineadas para una ejecución sin interrupciones.

Instituto Europeo de Posgrado ©

4 Identificación y descripción un problema al interior de la organización

Como se ha mencionado previamente, la problemática se encuentra en Colombia, en el Departamento del Caquetá, Florencia, en el corregimiento San Pedro, vereda el Piel Roja, ubicado aproximadamente a una hora del casco urbano de Florencia, y aproximadamente dos horas y media en bus escalera o "Mixto". Claramente no es una locación de fácil acceso, pues la vía es rustica, sin pavimentar, lo cual limitan mucho las condiciones para la llegada de elementos que sean necesarios para la sede. Dicha sede cuenta con un solo salón, en el cual reciben orientación los niños desde grado transición hasta quinto de primaria, siendo nueve niños en total los que atiende la sede.

Haciendo el respectivo análisis de los datos recogidos mediante observaciones y entrevistas, respecto al manejo de las TIC, se puede evidenciar el pobre uso de estas herramientas, pues, como se menciona anteriormente, aunque se cuente con un proyector, los dispositivos tecnológicos con los que cuenta la institución son insuficientes, pues, cuenta con solo cinco ordenadores funcionales pero desactualizados, pues en pleno 2026, estos funcionan con Windows XD, además de no contar con conectividad, lo cual hace que dichos ordenadores no cuenten con la disponibilidad para navegar en internet, hacer uso de elementos como videos en YouTube, Google Maps, correos, etc. La evidente insuficiencia de estas herramientas es marcada como una de las problemáticas en el desarrollo de esta investigación-acción, pues, impide el propósito de la misma que la ampliación de conocimientos y de habilidades con dispositivos tecnológicos por parte de los estudiantes.

Al no ser suficientes estas herramientas, se recurre de manera reiterativa a desarrollar las temáticas propuestas a través estrictamente de libros y actividades prácticas, sin embargo, mediante la catedra se hace palpable falta de atención, pues, muchos de los niños, en particular los de segundo grado, se distraen fácilmente entre ellos o incluso, con sus mismos materiales escolares, o emplean el tiempo de clase en abstraerse de la realidad mediante la realización de dibujos en sus cuadernos. Cabe resaltar que se ha intentado potenciar dicha capacidad de dibujar, pues no es visto como una debilidad sino como una oportunidad.

Muchos estudios han concluido que estudiantes diagnosticados con TDAH presentan bajos niveles de concentración, lo cual repercute en pobres calificaciones, obteniendo como consecuencia que los niños se sientan frustrados. Uno de estos estudios, establecido por El Instituto Nacional de Salud Mental (2009) en su artículo "Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad" señala que dicho trastorno puede ocasionar que el niño consiga realizar con éxito las actividades encomendadas en clase e incluso su comportamiento en casa (p.2). Por tanto, el TDAH en muchas ocasiones es minimizado y mal interpretado a cuestiones estrictamente de comportamiento en clase.

Otro punto de vista nos ofrece Mena, Nicolau, Salat, Port and Romer (2006) añadiendo que el Trastorno de Déficit de Atención se caracteriza por algunos síntomas que son fáciles y visibles de ver como: falta de atención, impulsividad, hiperactividad motora y verbal. Ante esto recomiendan actividades que incluyan premios por logros conseguidos y gratificaciones.

Para el Ministerio de Educación Nacional, (2017). Decreto 1421 de 2017, la educación inclusiva, es un "proceso permanente que reconoce, valora, y responde de manera pertinente características, intereses, posibilidades y expectativas de los niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos, cuyo objetivo es promover su desarrollo, aprendizaje y participación", esto implica que desde directrices gubernamentales, es una población que debe ser atendida sin discriminación alguna, ofreciendo las mismas garantías y posibilidades, además, define a un estudiante con discapacidad como aquel que presenta limitaciones bien sean físicas, mentales, intelectuales o sensoriales, que pueden presentar barreras que van desde lo actitudinal hasta infraestructura, las cuales pueden impedir su aprendizaje y participación plena.

Es menester también señalar que, el Ministerio de Educación Nacional, mediante la Nota Técnica: INCLUSIÓN Y EQUIDAD: HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA POLÍTICA DE EDUCACIÓN INCLUSIVA PARA COLOMBIA (2022, p 32), establece como "Principios de la inclusión y la equidad en la educación" aspectos como: La no discriminación, igual de oportunidades y de trato, acceso universal a la educación y principio de solidaridad, que garanticen una educación de calidad y que exigen las inclusión de estrategias que correspondan a estas necesidades.

Para caracterizar y ofrecer un diagnóstico, se utilizó la siguiente ficha de observación:

Tabla 1: Ficha de observación:

Indicador	Previa intervención				Post intervención			
	Grado de efecto				Grado de efecto			
	Nada 0	Poco 1	Bastante 2	Mucho 3	Nada 0	Poco 1	Bastante 2	Mucho 3
1. Interrumpe en clases								
2. Tiene dificultades de aprendizaje en inglés								
3. El ritmo de la realización de tareas es lento en función del tiempo asignado.								
4. Excesiva actividad motora.								
5. Excesiva actividad verbal								
6. Falta de autocontrol								
7. Movimientos repentinos								
8. No puede esperar su turno.								
9. Tiene dificultades en el cambio de actividades.								
10. Presenta una conducta agresiva.								
Total								
Efecto								

Fuente: De La Cruz, G., Ullauri-Moreno, M. I. y Freire, F. (2020). Estrategias didácticas para la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) dirigidas a estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Colomb. Appl. Linguistic. J., 22(2), pp. 178

Mediante ejercicios diagnósticos de inglés, también se hacen presente fuertes debilidades de vocabulario, pues, los docentes previos no tenían conocimiento del área y desarrollaban guías de aprendizaje que muchas veces ni ellos mismos hacían ni entendían.

Finalmente, y como otra dificultad, se encuentra el uso de dispositivos móviles en casa, pues si bien cada hogar cuenta con al menos un dispositivo smartphone, estos en casa no son usados ni por padres ni por niños para fines educativos, sino solo como medio de entretenimiento a través de las redes sociales.

4.1 Descripción de la empresa a intervenir

4.1.1 Misión

Brindar procesos de formación que permitan integrar las TIC como herramienta impulsora y motivadora para el aprendizaje de inglés y para atender a la población con Trastorno de Déficit de Atención. Esto con el firme propósito de educar estudiantes Fuertes en competencias digitales, capaces de resolver problemas a través del uso de estas herramientas, que beneficien tanto el centro educativo como a su entorno.

4.1.2 Visión

Para el año 2028, la sede El Piel Roja de la C.E.R Baja Victoria ofrecerá óptimos resultados académicos, los cuales serán significativos y transversales hacia la comunidad educativa, pues las personas serán fuertes en las competencias digitales y en inglés, lo cual permitirá ponerse a la par de las exigencias que el mundo globalizado de hoy pide a las personas. Los procesos de enseñanza se harán sólidos, continuos y robustos, lo cual permitirá que todos los estudiantes, sin importar sus condiciones, tenga condiciones óptimas para desarrollo de su enseñanza y aprendizaje.

4.1.3 Mapa de procesos

Este Proyecto de investigación-acción, contará con una serie de actividades que orientarán el Desarrollo del mismo. Estas han sido planeada y analizadas respecto a su idoneidad y pertinencia, y es por tanto que el proceso se llevará a cabo de la siguiente manera:

Tabla 2: Mapa de procesos:

Actividad	Desarrollo
Diagnostico e identificación del problema	En esta etapa, mediante la observación, datos recogidos y analizados mediante entrevistas y encuestas, se identificará el diagnostico y la problematica que se presente en la sede.
Planificación de la acción	En esta etapa se diseñarán estrategias de intervención que se adapten a las necesidades de los estudiantes y comunidad educativa, además de la fijación de objetivos que sirvan como norte del desarrollo del proyecto.
Acción o intervención	Se implementarán las actividades planificadas.
Observación y recolección de datos	Se tomará registro del desarrollo de las actividades planificadas durante la intervención con el fin de recoger nuevos datos.
Reflexión, evaluacion y conclusiones	Análisis de los datos obtenidos luego de la intervención, se evalua su efectividad, su pertinencia y se concluirá bien sea desde lo positivo y los aspectos a mejorar.

Nota: elaboración propia.

4.1.4 Descripción del proceso a intervenir

Como se menciona previamente, hablamos de la sede El Piel Roja del C.E.R Baja Victoria, ubicado a aproximadamente una hora de la capital del Departamento del Caquetá: Florencia. Los estudiantes de dicha sede se encuentran en zona rural, en la cual para llegar a la escuela deben atravesar trayectos que comprenden desde quince minutos hasta aproximadamente 30 minutos para llegar a la sede.

Hoy en día, la escuela funciona bajo la modalidad de escuela nueva, en donde todos los estudiantes de primaria residen bajo la misma aula de clase. Actualmente, el proceso de enseñanza y aprendizaje se realiza mediante el uso de guías educativas proporcionadas por el Ministerio de Educación Nacional, en las cuales los estudiantes toman sus libros, realizan las lecturas y actividades propuestas en ellos bajo la supervisión y acompañamiento del docente para resolver dudas e inquietudes, dejando que esta se convierta en una actividad rutinaria.

Esto genera que los estudiantes rápidamente se aburran, y aunque se presenten actividades llamativas o diferentes, en lo particular, los estudiantes del grado Segundo suelen abstraerse de las clases realizando otra serie de actividades o haciendo comentarios o chistes entre ellos o con sus demás compañeros, convirtiéndose en focos de distracción para sus compañeros. Además, los procesos y competencias en inglés son débiles, el uso de vocabulario es pobre, la pronunciación es mejorable y la escucha deja mucho que desear.

Es necesario realizar adecuaciones, gestionar elementos tecnológicos para dar solución a las problemáticas presentadas. También mediante las actividades propuestas, También se hace necesario la obtención de un cambio de perspectivas que permita otorgar otra visión respecto al uso de elementos tecnológicos, más allá de un dispositivo de entretenimiento, más bien ver como este puede resultar una herramienta útil y potente tanto para la vida escolar como la cotidiana.

Se espera al final de esta investigación-acción, personas que sean capaces de dar un uso correcto a las TIC, fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés mediante los mismos recursos, estudiantes y padres de familia comprometidos. Cambios en la estructura curricular a partir de la implementación de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, soportadas en el uso de las TIC para reforzar el conocimiento y que este sea significativo.

4.1.5 Descripción del problema que presenta el proceso

En los estudiantes de grado segundo de la sede El Piel Roja del C.E.R Baja Victoria, se hace presente el trastorno de déficit de atención. Esto se hace evidente al momento de desarrollar las clases con nuestros estudiantes, pues, se distraen fácilmente, su tiempo de concentración es menor al de la media común, puesto que este no supera los cinco minutos, lo cual representa una dificultad, tanto para los niños que padecen el trastorno, como para sus compañeros, quienes son constantemente distraídos por los mismos niños de grado segundo. Además, las competencias en inglés son débiles., y esto se debe a que, en cursos anteriores, los docentes no eran idóneos en dichas competencias, no creaban las guías, ni eran capaces de orientarlas debido al

desconocimiento del uso de la lengua extranjera. Es por eso, que los niños hoy día presentan grandes vacíos, notándose estos en errores de pronunciación, gramáticas y de ortografía. No son capaces de construir oraciones en inglés, fallan en conceptos como la familia, partes del cuerpo, partes de la casa, del salón de clase, etc.

Estas dificultades se reflejan principalmente al momento de la entrega de informes académicos, pues los niños de grado segundo son quienes obtienen calificaciones más bajas, afectando notablemente a los compañeros de los demás cursos que, en condiciones normales, sus registros suelen ser mejores.

Tras observaciones hechas y entrevistas, los compañeros suelen manifestar con sus compañeros inconformidad, pues considera que ellos si perjudican sus quehaceres como estudiantes.

En relación a la otra problemática que se presenta, los equipos electrónicos son desactualizados y no hay conectividad, La visión de los estudiantes sobre estos elementos pasa a ser solo de entretenimiento, o en el mejor de los casos, como herramienta para digitar en un archivo Word. La falta de conectividad limita el uso de estas herramientas, y el hecho de poder contar con conexión estable a internet podría abrir acceso a bibliotecas digitales, videos educativos, plataformas de aprendizaje dinámicas, además de solucionar problemas de comunicación, mejorándose esta entre padres de familia y docente, y docente a estudiantes. La falta de conectividad, también afecta la efectividad de estos recursos, pues se limita la innovación pedagógica, pues no se cuenta con recursos multimedia, aprendizajes virtuales o incluso proyectos digitales. Por eso se hace importante la intervención, porque se considera fundamental el uso

efectivo de herramientas digitales para fomentar las actividades en clase, motivar a los estudiantes, cambiar la perspectiva de los dispositivos tecnológicos y eliminar las dificultades para realizar actividades diversas.

5 Establecimiento de planes de acción para la solución del problema

Este trabajo de grado tiene como firme propósito el fortalecimiento de los estudiantes, particularmente aquellos que padecen TDAH, en las competencias digitales y en el idioma inglés.

Esta investigación acción tiene como finalidad, la construcción de una propuesta que modifique el currículo de la enseñanza en inglés, siendo esto soportado por las competencias básicas de aprendizaje y los derechos básicos de aprendizaje, establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, lo que conllevará a una actualización del currículo y planes de estudio. Además, se propondrá ante entes gubernamentales, como la secretaria de Educación Municipal, por medio del rector, una solicitud para la llegada de nuevos equipos y la instalación de un punto de que ofrezca internet gratuito y de calidad, que no solo beneficie a la sede educativa, si no que sea una red abierta que permita a los mismos habitantes de la comunidad conectarse.

Se espera, que, dentro del aula de clase, contar con estos elementos tecnológicos, facilite la labor docente en cuanto a la adecuación de estrategias

novedosas y llamativas dado el uso de medios audiovisuales, y que estas resulten en beneficio de los estudiantes, esperando del proceso mejoras en las competencias en el manejo de elementos tecnológicos e inglés, y reflejándose éstas principalmente en la práctica diaria y en los informes trimestrales de notas.

Para conseguir dicho objetivo, se necesita el trabajo conjunto, tanto de la comunidad educativa, así como del docente a cargo de la sede y del director, pues, hay que tener en cuenta que los principales beneficiarios serán los estudiantes.

Se establecerá un presupuesto que indique de manera precisa los elementos tecnológicos que se requieran, sean estos: ordenadores, antenas, cables, altavoces, etc. Todo esto siendo solicitado mediante oficio, como se menciona anteriormente, a la secretaria de educación municipal.

Mientras los recursos llegan a destino, se irá realizando junto al equipo docente, ajustes pertinentes al currículo y plan de estudios que involucren el uso de las herramientas tecnológicas, EVA's y demás, en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Serán reuniones curriculares que se llevarán a cabo semanalmente.

Una vez obtenidos e instalados los recursos, como computadoras, televisor, sonido, se realizarán las actividades nuevas, contemplando estas, y como se marca anteriormente, Entornos Virtuales de Aprendizaje y estrategias como la gamificación, que permita explotar al máximo las TIC. El ideal es que estas actividades se realicen con estudiantes de manera diaria. También, es importante contar con el acompañamiento de los padres de familia y comunidad educativa, es por eso que, semanalmente, se harán

capacitaciones por parte de los docentes sobre el uso de las herramientas tecnológicas en con el objetivo de mejorar las competencias digitales, superar las barreras de ignorancia respecto al correcto uso de la internet para la obtención de información y fuentes fiables, y cambiar el paradigma de la conectividad como una herramienta para actividades de ocio.

El avance se constatado a través de observaciones y entrevistas en las cuales se espera que los integrantes de la comunidad educativa, estudiantes, padres de familia, vecinos, expresen su experiencia con respecto al uso responsable y propositivo de los medios digitales y multimedia.

Cabe destacar que, para el inmediato funcionamiento de estos recursos, es necesario contar con recursos offline, que desde un principio otorguen garantía para poder llevar el proceso, y es por eso que hace necesaria la adquisición de un software que pueda ser utilizado bien sea con conexión, o sin ella. Aquí comienzan a ser importante nombres como "Tell me more", o "Learn Speak English", plataformas de pago único p algunas de acceso gratuito, adaptables a Windows y que permitirán trabajar sin conexión a internet.

5.1 Establecimiento de objetivos

Llegados a este punto, se han establecido objetivos los cuales deben ser operativos, es decir, que impliquen una acción y una intervención, lo que conlleva a realizar acciones prácticas para la consecución de los mismos.

Para el cumplimiento de estos objetivos, se comenzará por hacer un análisis y reflexión profundo respecto al plan de estudios en inglés, observar la transversalidad que

este pueda ofrecer respecto al uso de las TIC, y como esto mismo puede atender a población con TDAH.

Luego, serán analizados aquellos puntos que puedan ser rescatables y aquellos que puedan ser modificables, esto con el propósito de una reconstrucción del mismo plan de estudios. Este trabajo será realizado dirigido por el docente de la Sede El Piel Roja, pero también se hará participe al rector y compañeros interesados en el cambio del currículo, pues, esta nueva perspectiva también pretende ser ampliada y adaptada a las demás sedes del C.E.R Baja Victoria. Los padres de familia a través de su perspectiva también serán participes, pues mediante encuestas y entrevistas, será recogida información valiosa para ser tenida en cuenta.

La finalidad, será mejorar la participación en clase, generar nuevas dinámicas de enseñanza y aprendizaje, que garanticen un ambiente en el aula de clase propicio para la enseñanza del inglés y resulte atractivo a los estudiantes para superar la barrera del TDAH.

5.2 Descripción de la solución

Esta propuesta va dirigida a los estudiantes principalmente,

Una vez, modificado el currículo y obtenido los recursos tecnológicos para el desarrollo de las clases, será importante capacitar a todas las personas de la comunidad educativa: padres de familia, estudiantes, director, compañeros docentes, en el uso de las herramientas tecnológicas. Se instará al cambio de paradigmas mediante la implementación de cambio de estrategias, consignados en los planes de estudio tales

como: la gamificación, la inmersión, el uso de plataformas de aprendizaje, el uso de recursos multimedia, fichas interactivas, videos llamados, etc.

La enseñanza del inglés a niños con TDAH es una labor demandante para los profesores. Como consecuencia, esto requiere un manejo del mismo, es ahí en donde el juego puede tomar un papel significativo para llevar adelante los procesos de enseñanza y aprendizaje. En consonancia con esto, entrevistas hechas a estudiantes que padecen dicho trastorno (Niños con TDAH v Niños sin TDAH entrevista 2015), se puede decir que los niños diagnosticados con este trastorno no pueden establecer una concentración por tiempo prolongado ni seguir instrucciones de manera precisa, es por eso que esto obliga a los profesores a buscar por nuevas estrategias que permitan sobreponerse a la situación.

Es aquí donde las TIC toman un papel preponderante, pues puede esta llegar a ser una herramienta potente que resulte llamativa y dinámica.

Por ejemplo, el fenómeno de la gamificación puede influir positivamente, pues según Sierra y Juste (2018) la gamificación hace que se lleven distintas técnicas y mecánicas para realizar actividades que se presenten acorde a las características de un juego con un objetivo de aprendizaje preciso y que además tenga unas dinámicas que finalmente ofrezcan un feedback.

Para ello pueden ser significativas actividades tales como laberintos, rompecabezas, sopas de letras, etc. Además, Muñoz Gonzabay, G. Z., Catuto Cacao, Y. L., González Zambrano, L. A., Mirabá Parrales, F. N., & Terán Hidalgo, J. L. (2024) señalan

como aspectos positivos de la gamificación en niños con TDAH que: mejora la concentración, permiten la adaptabilidad y personalización, se obtiene refuerzo positivo y mejoran las habilidades sociales.

Toaza , J., Del Pezo , M., Ramos , L., Reyes , D., Pilligua , N., & Flores , E. (2025) en su trabajo "a gamificación como estrategia pedagógica para la superación de dificultades de aprendizaje (TDAH) en niños de preescolar", También apuntan que la gamificación y el uso de las TIC son útiles para mejorar la atención y la motivación de niños con TDAH, puesto que según los registros, estos interactuaron, y se vieron interesados en realizar los desafíos propuestos.

También, Guastalegnanne, H. (2009) cuestiona el uso de los juegos, y él asevera que los juegos despiertan la creatividad e los estudiantes y respecto a la enseñanza de una nueva lengua, apunta a la necesidad de realizar estas actividades en contextos en donde dicho lenguaje sea necesario, lo cual resulta atractivo para los niños.

Otra visión respecto a las TIC en el aula para el manejo del TDAH la ofrecen Robles Villalba, F. J., & Reyes Moreno, E. R. (2024) en su artículo "Evaluando el impacto de las TIC's en estudiantes con TDAH", en donde que a través del programa "entrena tu cerebro", se ofrecieron entornos interactivos y estrategias personalizadas que influyeron de manera positiva al evidenciarse una mejora de la concentración y la atención.

También se hacen presentes de manera contundente los Entornos Virtuales de Aprendizaje, pues, respecto a su aprovechamiento para la enseñanza del inglés,

Como indican De La Cruz Sanchez, B., & Córdova Palomeque, N. (2025). ENTORNOS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON MICROSOFT TEAMS. Ciencia Latina Revista Multidisciplinar, 9(2)., el uso de EVAs como Microsoft Teams pueden mejorar el método de enseñanza de un idioma en el aula de clase. Sin embargo, eso implica un uso responsable del recurso, teniendo en cuenta las necesidades, preferencias y objetivos del alumno.

Sin embargo, artículos como ADHD Youth and Digital Media Use - Children and Screens. (2025, 17 enero). Children And Screens señalan el especial cuidado que se debe *tener al momento de utilizar estos entornos virtuales de aprendizaje* en niños con TDAH, pues, ante estas herramientas, puede presentarse una sobreestimulación y procrastinación, impidiendo entonces que se cumpla el propósito de la utilización de estos recursos.

Monge, G. M. (2019). En su tesis de licenciatura: *GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MAESTROS CON ESTUDIANTES DE 6 AÑOS DE EDAD CON TDAH*, recomienda adecuar las practicas pedagógicas de acuerdo a las necesidades que los estudiantes con TDAH manifiesten o presenten, esto podría disminuir los efectos negativos del trastorno, además sugiere tener ambientes de aprendizaje positivos y activos, que requieran la participación constante de los estudiantes.

Además, para solucionar los problemas de conectividad, en principio, por medio del rector, se gestionará mediante oficios y solicitudes a los entes gubernamentales, que la sede El Piel Roja sea incorporada dentro de los Centros Digitales Mintic, pues estos centros ofrecen conectividad gratuita a zonas apartadas, llamadas por ellos como

"Colombia profunda". Esto permitiría a la comunidad tener la sede como un centro común de conexión, lo cual beneficiaría a un gran número de familias y estudiantes. Estos proyectos abren fases y es importante estar al pendiente para hacer la solicitud a tiempo, además, peticiones y oficios serán también diligenciados por la comunidad, por medio del presidente de la Junta de Acción Comunal, para que este proceso sea lo más rápido posible. Se establece como Plan secundario, la adquisición de equipos de conexión satelital transitorios mientras la solicitud e instalación del Centro Digital es atendida.

Confiamos en que la implementación y este cambio de visión sea en beneficio de la comunidad educativa, puesto que serán orientadas al uso de las TIC de tal manera que permita enriquecer los procesos escolares, resulten como material llamativo, interactivo, que capte la atención de los estudiantes y que a su vez permita que aprendan, a su ritmo, puesto que el planteamiento del nuevo currículo debe ser flexible.

Se espera que, una vez llegados los elementos solicitados y necesarios, la intervención tenga una duración de seis meses (lo que en Colombia comprende dos periodos escolares) lo cual otorgará tiempo suficiente para medir y comparar resultados respecto a procesos anteriores.

5.3 Secuencia de actividades para ejecución de la solución

Para la ejecución de la solución, se realizarán las siguientes actividades:

Tabla 3: Actividades para la ejecución de la solución.

Actividad	
Diagnóstico inicial	Mediante observaciones participativas, entrevistas y encuestas, se realiza un diagnóstico para identificar fortalezas, debilidades y conocer a fondo las razones por las cuales se presenta baja concentración en clase.
Diseño de estrategias	Selección de herramientas TIC pertinentes para el trabajo en clase y adecuados al idioma inglés. Implementación de elementos multimedia, como canciones, textos narrados, o juegos interactivos que fomenten la participación en clase.
Implementación de actividades en clase(intervención)	Realizar debates cortos, análisis de videos, identificación de objetos mediante audios, bailes, canciones, actividades de refuerzo de vocabulario mediante imágenes, uso de flashcards interactivas en línea.
Observación	Registrar el cambio en el comportamiento durante las clases. Su participación con el contenido ofrecido, y su interés respecto a las actividades propuestas.
Evaluación de resultados	Analizar a profundidad si la implementación de estas estrategias fue efectiva, Hacer análisis comparativo respecto a registros académicos anteriores. Tener en cuenta manifestaciones de los estudiantes respecto a las estrategias y contenidos propuestos.

Fuente: Elaboración propia.

5.4 Descripción de recursos necesarios para la ejecución de la solución

Para la ejecución de esta investigación-acción, serán necesarios los siguientes recursos:

Tecnológicos:

- Ordenadores actualizados con windows 11 pro y office 360. Esto garantizará tener herramientas que estén a la vanguardia para la creación y textos, imágenes, presentaciones.
- Conexión a internet estable. Se entiende que por la dificultad de acceso, esta no pueda ser por fibra óptica, así que será satelital.
- Plataformas educativas: Google Classroom. Lo cual permitirá trabajar de manera ubicua cuando sea necesario. Su amplia gama de servicios puede ofrecer posibilidades que van desde conferencias en línea hasta la creación de documentos de manera colaborativa.
- Kahoot como herramienta para desarrollar juegos educativos.

Didácticos:

- Imágenes. Como flashcards, que fortalezcan las competencias desde lo visual.
- Tarjetas que contengan vocabulario para fortalecer directamente aspectos en los cuales se encuentran las debilidades.
- Presentaciones digitales que sean accesibles para todos. Aquí también referimos videos subtítulos en ambos idiomas, inglés y español, y audio descriptivo.
- Guías de trabajo actualizadas y actividades impresas.

Recursos humanos:

- Docente encargado de la actividad.

- Comunidad educativa. Padres de familia, vecinos, acudientes.
- Estudiantes, que son quienes participarán en la intervención.
- Rector. Acompañará el proceso y será también gestor de los recursos a solicitar.

Recursos físicos:

- Aula de clase.
- Tablero.
- Altavoces.

6 Definición del alcance de la solución, partes interesadas, cronograma y presupuestos.

A continuación, serán presentados todos los aspectos, alcances, participantes y un cronograma detallado que muestra la secuencia temporal de cada actividad. En este sentido, el presente apartado tiene como propósito establecer claramente los fines de la solución de esta propuesta, identificando límites, resultados esperados, viabilidad y pertinencia.

Asimismo, se describen las partes interesadas que participan de manera directa o indirecta en el proceso, estableciendo claramente sus roles, desde su participación y toma de decisiones de manera colaborativa. Además, se presenta un cronograma de actividades que organizan en tiempo las actividades a desarrollar, lo que permitirá mejor seguimiento y control del proyecto.

Para finalizar, se exhibe una estimación de los recursos que serán necesarios mediante la creación de un presupuesto que contemple los recursos humanos, materiales y las finanzas.

Estos elementos permitirán estructurar una propuesta sólida, robusta, coherente y realista, que favorecerá la intervención y ejecución en el contexto a intervenir.

6.1 Alcance final de la solución

Esta propuesta espera garantizar a la comunidad educativa, desde el rector, a los profesores, padres de familia y estudiantes, escenarios de conectividad e interacción que puedan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Plantea un cambio de visión en el cual las TIC toman un rol importante como medio para establecer y ejecutar las dinámicas, sin embargo, sigue siendo el estudiante quien es considerado el actor principal de esta investigación-acción.

Se espera de este trabajo, una notable mejoría en los registros académicos de los estudiantes, un cambio de paradigma real y significativo respecto a las TIC en el aula y generar costumbre de, potenciar las dinámicas dentro del aula de clase a través de los recursos tecnológicos. Además, se pretende sentar una punta pie inicial a una transición hacia el bilingüismo.

Como se viene describiendo, esta propuesta también tiene como una solidificación del currículo que permita que sea robusto, adaptable, flexible y pertinente, que de paso al establecimiento de planes de estudio fuertes y concisos que otorguen una mejora, como se menciona anteriormente, medible desde los registros académicos a través de las entregas de informes trimestrales, que en este caso comprenderán dos entregas (6 meses). Mediante actividades estratégicas consolidadas como "spelling bee" o "role plays" cortos y sencillos, el uso de plataformas offline y online de inglés, se puedan evidenciar mejoras claras en pronunciación y vocabulario de los estudiantes. Estos resultados serán contrastados con los periodos inmediatamente anteriores para denotar mejoras o si cabe lugar a la toma de acciones correctivas y de mejoras que permita mejorar los resultados.

6.2 Identificación de responsables de las actividades para ejecución

Como se menciona previamente, esta propuesta pretende llegar a todas las personas inmersas en la comunidad educativa, pero, además, estas juegan un rol fundamental que se describe a continuación:

Tabla 4: Responsables de las actividades y rol.

Integrantes	Rol
Profesor investigador	Encargado de crear la propuesta de investigación-acción. Divulgarla a los demás participantes de la comunidad educativa, ejecutarla y hacer las reflexiones pertinentes. Liderará el proceso, planteará las reuniones y hará las recomendaciones a las que haya lugar.
Rector	Encargado de supervisar los procesos durante la investigación. También, el facilitador para la gestión de recursos ante las entidades competentes, como los centros digitales mintic.
Profesores	Su rol es fundamental, pues serán quienes sometan a juicio los planes de estudio y el currículo, con tal de modificarlo, actualizarlo y adaptarlo con el fin de cubrir las necesidades educativas en inglés y en el uso de las TIC. Supervisarán los procesos de los estudiantes en relación a la interacción con los contenidos y actividades propuestas. Serán los responsables de la intervención y de las reflexiones posteriores, además, también serán responsables de socializar los resultados ante sus respectivas comunidades.
Estudiantes	Los protagonistas: Son los principales beneficiarios. Encargados de brindar sensaciones y opiniones a través de herramientas para la recolección de información. Convivirán e interactuarán de primera mano con las estrategias, métodos y recursos que esta propuesta trae.
Padres de familia	Supervisar y acompañar el proceso del estudiante. También será beneficiado, como se ha expuesto previamente, del cambio de visión y paradigma respecto a

	las TIC mediante las capacitaciones planteadas a través de la propuesta.
Comunidad y JAC	Serán encargados de cuidar y supervisar los elementos y recursos tecnológicos de la sede. A través de inventario, se establece la cantidad de equipos, estado y la misma comunidad debe garantizar el cuidado y protección de los recursos. También serán beneficiados por las capacitaciones respecto al uso y al cuidado de los recursos nuevos.

Fuente: Elaboración propia.

6.3 Cronograma de ejecución

A continuación, será presentado el cronograma de ejecución de las actividades, las cuales describirán las tareas a realizar con relación al tiempo.

Cabe recordar que la esta propuesta de investigación - acción tiene contemplada una duración de 6 meses para su ejecución.

Tabla 5. Cronograma de actividades.

Actividad	Descripción de la actividad	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Recolección y análisis de la información, identificación de problema y diagnóstico.	El equipo docente coleccionará la información mediante observaciones, entrevistas y encuestas. Harán el análisis correspondiente para identificar causas del problema, y hacer un diagnóstico pertinente.	x					
			x				

Creación de la propuesta, planificación.	Junto al director, el equipo de docentes comienza la construcción de una propuesta, liderada por el profesor investigador, que contemple un plan para la ejecución de actividades que permitan sobreponerse a la problemática. Se trabaja en la modificación del currículo y planes de estudio, se hace gestión de equipos y recursos y se deja todo listo para la implementación.						
Gestión de equipos	Se presenta al rector la necesidad de los equipos necesarios para que el presupuesto y adquisición de equipos sea aprobada. Además, el mismo será encargado de gestionar el centro digital mintic soportado por la necesidad expresa de la comunidad por medio de oficio.		x				
Adquisición e instalación de equipos.	Mediante la gestión, dirigida por el director, se adquieren los equipos necesarios para la ejecución de la propuesta, se llevan y se instalan en la sede correspondiente.		x	x			
Implementación	Se realizan las actividades propuestas y se ejecuta el nuevo currículo con ayuda de los materiales ya gestionados, llevados e instalados.			x	x	x	
seguimiento	En el transcurso del desarrollo de actividades, se hace el seguimiento oportuno derivado de nuevas observaciones, entrevistas y encuestas que tengan en cuenta perspectivas.				x	x	
Evaluaciones y reflexiones	Se analizan los resultados posteriores a la ejecución de la propuesta. Serán sujetos de análisis elementos como: la					x	

	pertinencia, la eficiencia respecto a los objetivos planteados y el impacto.						
Ajuste	Ante los resultados obtenidos, se realizan la modificación a las que quepa lugar para robustecer la propuesta. Se realiza un nuevo análisis para evaluar su efectividad.						x
Conclusiones y socialización	Se hace la respectiva socialización al rector, compañeros docentes y comunidad educativa respecto a las experiencias vividas, los resultados obtenidos luego de la ejecución de la propuesta y aspectos por fortalecer						x

6.4 Presupuesto

En la siguiente table, se dará cuenta de los elementos tanto humanos como materiales necesarios para la ejecución de la propuesta.

Dichos presupuestos tratan de ajustarse a la realidad y a la necesidad que será atendida.

Tabla 6. Presupuesto.

Rubro	Valor
Capacitación en TIC (4 cesiones)	\$ 600.000
Capacitación en diseño de currículo (4 cesiones)	\$ 400.000
Impresiones	\$100.000
Ordenadores (8)	\$10.400.000
Internet satelital (Instalación + pago mensual x4 meses)	\$571.400
Televisor 58"	\$1.483.900
Cables HDMI	\$50.000
Sonido (cabina)	\$545.900
Plataforma/software educativo (licencia)	\$400.000
Costos operativos (transporte de elementos)	\$150.000
Imprevistos:	\$500.000
Total	\$15.201.200

Fuente: Elaboración propia.

7 Referencias bibliográficas

- Muñoz Gonzabay, G. Z., Catuto Cacao, Y. L., González Zambrano, L. A., Mirabá Parrales, F. N., & Terán Hidalgo, J. L. (2024). La incidencia de la gamificación en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños de 9 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (4), 4040 – 4050. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2546>
- 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: Gamification as a pedagogical strategy for overcoming learning difficulties (ADHD) in preschool children. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 4(4), 969 – 992. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.339>
- Evaluando el impacto de las TIC's en estudiantes con TDAH. (2024). *Unaciencia, Revista De Estudios E Investigaciones*, 17(32), 69-83. <https://doi.org/10.35997/unaciencia.v17i32.771>
- Rubiales, J. R., Bakker, L. B., Paneiva-Pompa, J. P. P., Alle, A. A., & De Pizzol, S. D. P. (2021). FAMILIAS DE NIÑOS y ADOLESCENTES CON DIAGNÓSTICO DE TDAH: ESTRATEGIAS y PAUTAS PARA EL PERÍODO DE AISLAMIENTO SOCIAL POR EL COVID-19. *Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal Of Neuropsychology*, 15(3).
- Monge, G. M. (2019). *GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MAESTROS CON ESTUDIANTES DE 6 AÑOS DE EDAD CON TDAH* [Tesis de licenciatura, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR]. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4649a8ae-7ca3-4bd0-b6ea-5ec4c54fc8b1/content>
- De La Cruz, G., Ullauri-Moreno, M. I. y Freire, F. (2020). Estrategias didácticas para la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) dirigidas a estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Colomb. Appl. Linguistic. J.*, 22(2), pp. 169-182. <https://www.redalyc.org/journal/3057/305766351018/html/>
- Courier, C., & Courier, C. (2024, 19 noviembre). *Step-by-Step Guide to Creating a Timeline for Your Action Research Dissertation*. The Clinton Courier. <https://www.theclintoncourier.net/2024/10/20/step-by-step-guide-to-creating-a-timeline-for-your-action-research-dissertation/>

Programas para aprender inglés con tu computadora.

(s. f.). <https://www.poliglota.org/post/programas-para-aprender-ingles-con-tu-computadora>

De La Cruz Sanchez, B., & Córdova Palomeque, N. (2025). ENTORNOS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON MICROSOFT TEAMS. Ciencia Latina Revista Multidisciplinar, 9(2).

ADHD Youth and Digital Media Use - Children and Screens. (2025, 17 enero). Children And Screens. <https://www.childrenandscreens.org/learn-explore/research/adhd-youth-and-digital-media-use/>

Software de idiomas Tell Me More Education. (s. f.). cienytec.com. Recuperado 15 de abril de 2026, de https://www.cienytec.com/idiomas-software-tell_me_more-7-education.htm

Guastalegnanne, H. (2009). *Juegos para trabajar gramática y vocabulario en clase de ELE*. [ebook] Buenos Aires, Argentina: International House Buenos Aires, Argentina, pp.2-4. Disponible en: http://www.marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf Tomado en Marzo 11, 2026.

Mena Pujol, B., Nicolau, R., Salat, L, Tort, P. and Romero, B. (2006). El alumno con TDAH. 2nd ed. Barcelona: Mayo Ediciones, p. 13. Disponible en: http://www.fundacionadana.org/wp-content/uploads/2016/12/libro_alumno_tdah_11_indd_1.pdf. tomado en marzo 12, 2026.

Ministerio de Educación Nacional (2017). Decreto 1421 de 2017. Bogotá D.C, Colombia, p.5. Disponible en: <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30033428#> tomado el 17 de Marzo, 2026.

Corte Constitucional (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá DC, Colombia, pp.2-4. Tomado de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2022). INCLUSIÓN y EQUIDAD: HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA POLÍTICA DE EDUCACIÓN INCLUSIVA PARA COLOMBIA https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-363488_recurso_17.pdf

Inicio - centros digitales. (s. f.).

https://mintic.gov.co/micrositios/centros_digitales/768/w3-channel.html

Muñiz Rodríguez, L., Alonso Velázquez, P., & Rodríguez Muñiz, L. J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *UNIÓN - REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA*, 10(39). Recuperado a partir de <https://revistaunion.org/index.php/UNION/article/view/701>

Candel Mora, MÁ.; Carrió Pastor, ML.; Casañ Pitarch, R. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de inglés global. En IN-RED 2021: VII Congreso de Innovación Edicativa y Docencia en Red. Editorial Universitat Politècnica de València. 1293-1302. <https://doi.org/10.4995/INRED2021.2021.13684>

Clares, M. (2013). TDAH y el aprendizaje de inglés en la escuela: Una propuesta metodológica. [Online] Tomado de: http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1777/2013_02_04_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y