



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Psicopedagogía

Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del Título de licenciada en Psicopedagogía

AUTORA:

Naylidy Yamilec Sarango Paz

DIRECTOR:

Mg. Sc. Efraín Fernando Muñoz Silva

Loja - Ecuador

2025

Certificación

Loja 14 de febrero de 2025

Mg. Sc. Efraín Fernando Muñoz Silva

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicopedagogía**, de autoría de la estudiante **Naylidy Yamilec Sarango Paz** con cédula de identidad número **1900772383**. Una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Mg. Sc. Efraín Fernando Muñoz Silva
**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

Autoría

Yo, **Naylidy Yamilec Sarango Paz**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Firma:



Cedula de identidad: 1900772383

Fecha: 26 de marzo de 2025

Correo electrónico: naylidy.sarango@unl.edu.ec

Teléfono: 0939302799

Carta de autorización por parte de la autora, para la consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Naylidy Yamilec Sarango Paz**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular denominado: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025**, como requisito para optar por el título de **Licenciada en Psicopedagogía**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el repositorio institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja, a los Veintiséis días del mes de marzo de dos mil veinticinco.

Firma:



Autor:

Naylidy Yamilec Sarango Paz

Cédula:

1900772383

Dirección:

Loja- Sucre y Colón

Correo electrónico:

naylidy.sarango@unl.edu.ec

Teléfono:

0939302799

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director del Trabajo de Integración Curricular: Mg. Sc. Efraín Fernando Muñoz Silva

Dedicatoria

En primer lugar, quiero dedicar este logro a Dios y a la Virgen del Cisne, quienes me han otorgado la sabiduría, la fortaleza y la guía necesarias para atravesar este importante proceso de mi vida universitaria. Gracias a su presencia constante, he podido superar los retos y seguir adelante con determinación.

Con todo mi cariño y gratitud, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres, Norman Sarango y María Paz, por su incansable esfuerzo, apoyo incondicional y dedicación diaria. Ellos han sido mi pilar fundamental, motivándome y brindándome la confianza necesaria para alcanzar esta meta.

Naylidy Yamilec Sarango Paz

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento sincero a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, en especial a la dirección y planta docente de la Carrera de Psicopedagogía por haber compartido sus conocimientos y experiencias, mismos que aportaron a mi formación profesional con una visión humanista preparándonos para ser ciudadanas de apoyo y cambio.

De manera muy especial al director del Trabajo de Integración Curricular al Dr. Efraín Fernando Muñoz Silva. Por el acompañamiento, guía, motivación, paciencia y toda la ayuda brindada para la elaboración de este trabajo investigativo, a él mis más sinceros agradecimientos por estar siempre dispuesto a brindar su ayuda y conocimientos.

Finalmente, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Dra. Mónica Balbuca, directora de la Unidad Educativa Educare, por su disposición y apoyo incondicional en el desarrollo de esta investigación. Asimismo, agradezco profundamente a la Lic. Ana Sisalima, docente del Segundo Año de Educación General Básica, por su colaboración y apertura para permitir la aplicación de esta investigación.

Naylidy Yamilec Sarango Paz

Índice de contenidos

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de Anexos.....	x
1. Título.....	1
2. Resumen.....	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción.....	4
4. Marco Teórico.....	7
4.1 La gamificación como estrategia psicopedagógica.....	7
4.1.1 Antecedentes	7
4.1.2 Bases Teóricas.....	8
4.1.3 Intervención psicopedagógica.....	8
4.1.4 Principios de intervención.....	9
4.1.5 Objetivos de la intervención psicopedagógica.....	10
4.1.6 Definición de gamificación.....	10
4.1.7 Elementos de la gamificación	11
4.1.8 Componentes de la gamificación	11

4.1.9 Beneficios de la gamificación.....	12
4.1.10 Gamificación en la educación.....	13
4.2 Atención.....	14
4.1.1 Definición.....	14
4.1.2 Clasificación.....	14
4.1.3 Redes de atención.....	15
4.1.4 Factores que intervienen en la atención.....	16
4.1.5 Estrategias para el desarrollo de la atención.....	17
4.1.6 Instrumentos para evaluar la atención.....	18
5. Metodología.....	19
6. Resultados.....	25
7. Discusión.....	32
8. Conclusiones.....	35
9. Recomendaciones.....	36
10. Bibliografía.....	37
11. Anexos.....	40

Índice de tablas

Tabla 1. Consistencia interna de los ítems en función del curso	23
Tabla 2. Población y muestra.	24
Tabla 3. Pregunta 1	25
Tabla 4. Pregunta 2	25
Tabla 5. Pregunta 3	26
Tabla 6. Pregunta 4	27
Tabla 7. Pregunta 5	27
Tabla 8. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.	29
Tabla 9. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica posterior a la aplicación de una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación.....	30

Índice de figuras

Figura 1. Unidad Educativa Fiscomisional Educare	19
Figura 2. Pregunta 1	25
Figura 3. Pregunta 2	26
Figura 4. Pregunta 3	26
Figura 5. Pregunta 4	27
Figura 6. Pregunta 5	28
Figura 7. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.	29
Figura 8. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica posterior a la aplicación de una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación	30

Índice de Anexos

Anexo 1.	Oficio para la apertura de la institución.....	40
Anexo 2.	Solicitud de estructura coherencia y pertinencia.....	41
Anexo 3.	Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular	43
Anexo 4.	Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular.	44
Anexo 5.	Consentimiento informado.....	45
Anexo 6.	Encuesta	46
Anexo 7.	Test de atención CARAS-R	47
Anexo 8.	Hoja de registro.....	51
Anexo 9.	Evidencia Fotográfica	52
Anexo 10.	Propuesta.....	54
Anexo 11.	Certificado de la traducción del abstract.....	86

1. Título

Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025

2. Resumen

El estudio aborda la relación entre el proceso cognitivo de la atención y la implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación, en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica. Este enfoque pedagógico, utiliza elementos propios del juego, busca motivar, involucrar, captar y potenciar la atención de los estudiantes. La investigación surge ante la necesidad de afrontar los bajos niveles de atención observados en el ámbito educativo, lo que afecta el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Como objetivo, se propuso analizar la eficacia de una intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en los estudiantes. La metodología empleada fue de enfoque mixto, con diseño cuasi-experimental, y participaron 21 estudiantes y una docente. Se recolectó información mediante una encuesta dirigida a la docente y el test CARAS-R, que permitió evaluar los niveles de atención iniciales y finales. Los resultados evidenciaron que las estrategias didácticas utilizadas por la docente incluyen actividades lúdicas, el aprendizaje basado en el juego, destacando la gamificación como una herramienta clave para mantener la atención. Los niveles iniciales de atención evaluados mediante el test mostraron resultados muy bajos, bajos y medios en su mayoría. Sin embargo, tras aplicar una guía de intervención psicopedagógica titulada "Aventuras en el aula", se logró un aumento significativo en los niveles de atención, alcanzando niveles medio-altos y altos. Se concluye que la gamificación es una metodología efectiva para optimizar la atención en los estudiantes, proporcionando una experiencia educativa motivadora y centrada en el desarrollo cognitivo. Este estudio contribuye al conocimiento psicopedagógico y puede ser una base para futuras investigaciones y prácticas educativas innovadoras.

Palabras clave: Atención, Gamificación, rendimiento académico.

2.1. Abstract

The study addresses the relationship between the cognitive process of attention and the implementation of innovative strategies, such as gamification, in second grade students of General Basic Education. This pedagogical approach uses elements of the game, seeks to motivate, involve, capture and enhance the attention of students. The research arises from the need to address the low levels of attention observed in the educational field, which affects the learning and integral development of children. The objective was to analyze the effectiveness of a psychopedagogical intervention based on gamification to improve attention in students. The methodology used was a mixed approach, with a quasi-experimental design, and 21 students and a teacher participated. Information was collected through a survey answered by the teacher and through the CARAS-R test, which allowed us to evaluate the initial and final levels of attention. The results showed that the didactic strategies used by the teacher include playful activities, game-based learning, highlighting gamification as a key tool to maintain attention. Initial levels of attention assessed by the test mostly showed very low, low and medium results. However, after applying a psychopedagogical intervention guide entitled "Adventures in the Classroom", a significant increase in attention levels was achieved, reaching medium-high and high levels. It is concluded that gamification is an effective methodology to optimize attention in students, providing a motivating educational experience focused on cognitive development. This study contributes to psychopedagogical knowledge and can be a basis for future research and innovative educational practices.

Keywords: Attention, Gamification, Academic Performance.

3. Introducción

Existen estados de atención selectiva y mecanismos de control atencional. La capacidad de focalizar la atención es básica para el seguimiento de las clases y depende entre otras cosas del estado motivacional del niño hacia las tareas escolares. Los mecanismos selectivos de control atencional permiten dirigir el procesamiento hacia la información pertinente, descartando la irrelevante, controlar la orientación del foco atencional y la eficacia de los procesos cerebrales, y da lugar a los contenidos mentales concretos. Bernabéu (2017)

La atención es un proceso cognitivo esencial en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, ya que permite filtrar estímulos relevantes y mantener el enfoque en las tareas, promoviendo un aprendizaje efectivo. Sin embargo, en la actualidad, muchas instituciones educativas enfrentan desafíos relacionados con niveles insuficientes de atención en los estudiantes, lo que afecta su desempeño académico y su desarrollo integral.

Gallego et al. (2014) señalan que la gamificación usa "estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje, contenidos o cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie motivación, implicación y diversión". Según Contreras y Eguía (2017), la gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades de proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios.

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos educativos, lo que la convierte en una herramienta poderosa para captar y mantener la atención en los estudiantes. Este enfoque utiliza dinámicas como recompensas, niveles, retos y retroalimentación constante, las cuales generan motivación intrínseca y compromiso en los estudiantes, aspectos fundamentales para el desarrollo de la atención.

En esta perspectiva, se formula la pregunta de investigación:

¿Como una intervención psicopedagógica basada en la gamificación mejora la atención en estudiantes de Segundo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional ‘Educare’ periodo 2024-2025?

El estudio tiene como objetivo general: Analizar la intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de Segundo año de Educación General Básica; y como objetivos específicos: Caracterizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes de Segundo Año de Educación General Básica para optimizar la atención; Identificar los niveles de atención que presentan los estudiantes de segundo año de educación

general básica, mediante el instrumento CARAS-R; Aplicar una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar el proceso cognitivo de la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica.

El marco teórico reviste una gran relevancia, ya que, mediante la recopilación y análisis de información proveniente de diversas fuentes, se logró integrar aportes de diferentes autores relacionados con la teoría pertinente a esta investigación. Este apartado incluye contribuciones significativas al estudio de la temática tanto a nivel internacional, como nacional y local. Asimismo, está respaldado por teorías que sustentan la comprensión, proporcionando una base sólida para el análisis e interpretación de los resultados y el desarrollo de la primera variable: Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación y la segunda variable: atención en estudiantes de segundo año de educación general básica, el cual se investigaron temas como

La metodología empleada en el trabajo de integración curricular corresponde a un enfoque mixto, de tipo correlacional, de corte transversal y el diseño de investigación cuasi-experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 21 estudiantes de segundo año de educación general básica y una docente, pertenecientes la Unidad Educativa Fiscomisional EDUCARE, de la ciudad de Loja.

Para la recolección de la información se utilizó una encuesta semiestructurada dirigida a la docente para recopilar información sobre las estrategias didácticas empleadas en el aula, y su percepción sobre la atención de los estudiantes. Además, se aplicó el test CARAS-R, fue empleado para evaluar los niveles de atención en los estudiantes. El test consta de 60 ítems gráficos, cada uno compuesto por tres dibujos esquemáticos de caras. La tarea consiste en identificar cuál de las tres caras es diferente.

Instrumentos que evidenciaron que el docente utiliza estrategias didácticas variadas e innovadoras para optimizar la atención en los estudiantes, además, considera la gamificación como una estrategia fundamental, señalando su eficacia para captar y mantener la atención. También se pudo determinar que la mayoría de los estudiantes presentaba niveles de atención bajos y medios, lo que subraya la necesidad de una intervención psicopedagógica.

Por lo que se implementó la guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación titulada: "Aventuras en el aula" Mejorando la atención con juegos y retos, que consta de 10 sesiones, logrando una mejora notable en los niveles de atención de los estudiantes, mostrando un aumento en los niveles medio, medio-alto, alto y muy alto, lo que demuestra la efectividad de esta metodología en la estimulación de la atención.

Por consiguiente, la investigación se justifica en base a la necesidad de comprender el proceso cognitivo de la atención y su relación con la implementación de estrategias metodológicas innovadoras, como la gamificación. Actualmente, existe un número limitado de investigaciones que aborden esta temática en contextos educativos iniciales, lo que resalta la importancia de este estudio para llenar dicho vacío y contribuir significativamente al conocimiento psicopedagógico.

Asimismo, esta investigación servirá como base para la formulación de nuevas propuestas metodológicas orientadas al fortalecimiento de habilidades cognitivas en entornos escolares, aportando un enfoque práctico que puede ser replicado en diversos niveles educativos. Considerando lo expuesto, el presente trabajo será de gran utilidad para futuras investigaciones en el ámbito psicopedagógico y para la mejora de prácticas educativas centradas en el desarrollo integral del estudiante.

4. Marco Teórico

4.1 La gamificación como estrategia psicopedagógica

4.1.1 Antecedentes

Para la construcción del presente proyecto de investigación del trabajo integración curricular se ostentan diferentes aportes científicos plasmados en diversos estudios que mantienen relación directa con la variable independiente:

A nivel internacional se presenta una tesis ejecutada en Colombia en la Universidad Autónoma de Bucaramanga por Roncancio (2022), la misma se titula: “La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad” (p.1) y tuvo por objetivo hacer uso de la gamificación para fortalecer el desarrollo de competencias en una muestra de 40 estudiantes cuyas edades oscilaban entre los 11 y los 13 años de edad, de acuerdo con los resultados alcanzados tras aplicar la estrategia basada en la gamificación los estudiantes mostraron una notable mejoría en aspectos como la atención, motivación, participación, etc.

A nivel nacional, se encuentra una tesis realizada en la Universidad Técnica de Ambato por Manobanda (2022) misma que se denomina “La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB. de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua” (p.1), el objetivo de esta investigación fue, aplicar la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en una muestra de 106 estudiantes de segundo año de EGB, según los resultados obtenidos, estos mejoraron significativamente en su aprendizaje.

A nivel local, se presenta una tesis ejecutada en la Universidad Nacional de Loja por Cornejo (2022) titulada “La gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el tercer grado “A” de la escuela “Benigno Bayancela”, periodo 2021-2022” realizada con el objetivo de determinar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de las ciencias naturales en 21 niños de entre 7 y 8 años, los resultados encontrados demostraron que, la gamificación es una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje de los niños tanto en el área de ciencias naturales como en otras áreas académicas.

Las investigaciones sobre la gamificación revelan que esta estrategia educativa es efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. La gamificación aplicada en diversos contextos y niveles educativos, ayuda a hacer el proceso de enseñanza más dinámico e interactivo, lo que facilita la participación activa de los estudiantes y un mejor desarrollo de sus habilidades. En conjunto, estos antecedentes sugieren que la gamificación

puede ser una herramienta clave para mejorarla calidad educativa y fortalecer el aprendizaje de manera más atractiva y eficaz.

4.1.2 Bases Teóricas

El presente trabajo de integración curricular se respalda en el **modelo de filtro rígido de Donald Broadbent**. En su libro “Percepción y comunicación” menciona que la percepción es un elemento esencial en la comunicación efectiva, ya que influye directamente en cómo los individuos reciben y envían mensajes. Destaca que las teorías de atención selectiva son fundamentales para entender el proceso de procesamiento de información, donde se seleccionan estímulos relevantes y se ignoran los distractores del entorno.

Según Castillo y Paternina, (2006) citado en (Sánchez, 2020). Este modelo de Broadbent está relacionado con la teoría multialmacén, denominado también almacén a corto plazo, pues piensa que la información de todos los estímulos presentados entra en un “buffer sensorial”. Divide la memoria en tres partes: memoria sensorial, a corto plazo y a largo plazo. Para evitar que el sistema de procesamiento de la información se sobrecargue, se dispone de un filtro selectivo rígido que deja entrar sólo la información relevante de la memoria sensorial, mientras que el resto de información se pierde. El filtro actúa en función del estado de los organismos, dependiendo del nivel motivacional de la persona, de la intensidad del estímulo, de la novedad, de la frecuencia, de las leyes de la percepción, etc. (p.25)

4.1.3 Intervención psicopedagógica

La intervención psicopedagógica es un conjunto de procedimientos concretos que buscan en primera instancia realizar un análisis de los fenómenos tanto conductuales como evolutivos de la persona y como estos influyen en el proceso de enseñanza – aprendizaje, posterior, busca crear o generar líneas de acción que den respuesta a la problemática que se identifique mediante dicho análisis; estas acciones tienen el objetivo de optimizar el desenvolvimiento del individuo en los diferentes contextos en los que se desenvuelve (Torres y Otondo, 2020).

Por otra parte, Para López, et al. (2020) la intervención o acción psicopedagógica se encuentra directamente vinculada con la planificación de los procesos educativos, iniciándose con el análisis de las necesidades que el sujeto presenta en este contexto, para el posterior establecimiento de metas, la ejecución de la evaluación, el análisis de resultados y el diseño del plan de intervención, mismo que no culmina, sino que el profesional en psicopedagogía le da seguimiento constante.

La intervención psicopedagógica es clave para mejorar el aprendizaje al analizarlas necesidades individuales del estudiante y crear estrategias personalizadas. Se enfocan tanto en los aspectos conductuales como en los educativos, con un seguimiento constante para asegurar que las soluciones sean más efectivas a largo plazo. Este enfoque integral permite que el estudiante no solo avance académicamente, sino que también se desarrolle de manera emocional y social, ofreciendo un apoyo adaptativo que responde a sus cambios y necesidades a lo largo del tiempo.

4.1.4 Principios de intervención

Henao, et al. (2006) concibe cuatro principios alrededor de la intervención psicopedagógica, como se detalla a continuación:

Principio de prevención. Hace referencia a la intervención psicopedagógica como un proceso que se ejecuta antes de la aparición de una dificultad o situación que obstaculice el desarrollo integral del ser humano, es decir, el objetivo es evitar más no tratar.

Principio de desarrollo. Se concibe a la intervención psicopedagógica como el proceso mediante el cual se brinda atención al sujeto durante su desarrollo, con el objetivo de potenciar sus capacidades y habilidades, mediante este principio se busca fomentar la formación integral de la personalidad.

Principio de acción social. Desde este principio la intervención considera las condiciones tanto ambientales como contextuales en las que se desenvuelve el sujeto, para de esta forma poder aportarle con estrategias que le permitan la toma de decisiones y el desarrollo personal dentro de su entorno.

Principio terapéutico. La intervención psicopedagógica surge como una respuesta a problemas específicos como dificultades en el aprendizaje, dificultades emocionales, entre otros, que ya han surgido, por tanto, lleva a cabo acciones dirigidas específicamente a solucionar el problema.

La intervención psicopedagógica es un enfoque integral que busca optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un análisis profundo de las necesidades y contexto de los estudiantes. Se fundamenta en principios esenciales como la prevención, que promueve la acción antes de que surjan dificultades, y el desarrollo, que se enfoca en potenciar las capacidades del individuo de manera continua. De igual manera considera el contexto social y ambiental en el que se desenvuelven los estudiantes, permitiendo la implementación de estrategias que favorezcan su desarrollo personal y la toma de decisiones.

Además, la intervención psicopedagógica aborda problemas específicos mediante un enfoque terapéutico, ofreciendo soluciones adaptadas a las dificultades que ya han aparecido. Esto no solo busca resolver situaciones problemáticas, sino que también fomenta un desarrollo integral que abarca aspectos académicos, emocionales y sociales del individuo. Al integrar estos principios, la intervención psicopedagógica se convierte en una herramienta eficaz para promover un aprendizaje significativo y sostenible.

4.1.5 Objetivos de la intervención psicopedagógica

Dentro del contexto educativo según Correa et al (1995) la intervención psicopedagógica se encamina a cumplir los siguientes objetivos:

- Identificar las necesidades tanto educativas como psicológicas de uno o más estudiantes
- Adaptar el proceso de enseñanza a las características y necesidades particulares tanto educativas como psicológicas de cada estudiante
- Otorgar respuestas a las diferentes dificultades que atañen a los alumnos dentro del contexto educativo.
- Establecer acciones que permitan potenciar tanto el desarrollo cognitivo como afectivo y social para el goce de un óptimo rendimiento escolar.

Los objetivos de la intervención psicopedagógica buscan identificar necesidades educativas y psicológicas de los estudiantes, adaptar el proceso de enseñanza a sus características individuales, ofrecer soluciones a sus dificultades, y fomentar su desarrollo integral. Esto permite mejorar tanto su rendimiento académico como su bienestar emocional y social, promoviendo una educación más personalizada y efectiva.

4.1.6 Definición de gamificación

Considerada como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos, es definida por diferentes autores como una estrategia basada en “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (Deterding et al. 2011 como se citó en López, 2021, p.35).

De la misma forma, Kapp (2012) la entiende como el uso de mecanismos, estética y el pensamiento con la finalidad de atraer a las personas incitándolas a la acción, promoviendo el aprendizaje y a la resolución de problemas.

Por su parte, Ramírez (2014) alude que el término gamificación hace referencia al uso de estrategias basadas en la mecánica de los juegos con el objetivo de permitir al sujeto un

desarrollo cognitivo pleno y la adopción de comportamientos que le faciliten el desenvolvimiento adecuado en el proceso de aprendizaje.

De acuerdo a los autores, la gamificación es una técnica que aplica elementos y mecánicas de los juegos en entornos no lúdicos para hacer actividades más atractivas, motivadoras y efectivas en su aprendizaje. Su objetivo es promover la participación, facilitar el desarrollo cognitivo y mejorar la resolución de problemas, logrando un aprendizaje más dinámico y entretenido.

4.1.7 Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación se constituyen como herramientas y recursos tecnológicos que se utilizan con la finalidad de diseñar e implementar actividades prácticas dentro del entorno de aprendizaje.

Pachacama (2020) asegura que el primer pilar de la gamificación está asociada con las formas concretas de conseguir los objetivos del juego gamificado que se integra por logros y puntos.

Logros. Hace referencia a una meta alcanzada ante un desafío, misma que puede ser progresiva, es decir que su complejidad aumenta conforme se avanza en la actividad. Para alcanzar el mismo requiere del trazo de objetivos y establecimiento de parámetros para el trabajo en equipo.

Puntos. Este elemento es el encargado de mantener el interés y la participación constante de los jugadores (estudiantes) debido a que es la recompensa por el cumplimiento de misiones.

La gamificación, a través de estos elementos, tiene el potencial de transformar la enseñanza tradicional al introducir mecanismos que motivan tanto de forma individual como grupal. Al implementar logros y puntos, se fomenta el esfuerzo, la perseverancia y la colaboración, lo cual beneficia el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. No obstante, es fundamental que estos recursos estén alineados con objetivos pedagógicos claros para evitar que los estudiantes prioricen las recompensas por encima del aprendizaje significativo.

4.1.8 Componentes de la gamificación

El objetivo principal de la gamificación es convertir la experiencia en una actividad tanto motivadora como atractiva para quienes participan de ella, de esta forma se asegura la consecución de objetivos.

De tal forma, esta implica la integración de diferentes aspectos del juego, del pensamiento lúdico y de desarrollo de habilidades cognitivas, por ello, Panchana (2024) propone que tres componentes de la gamificación:

Dinámica. Hace referencia a la estructura general o a los elementos que provocan que el participante decida sumergirse en la gamificación, es decir es el aspecto encargado de motivar y persuadir a los sujetos para que adopten una postura participativa y cooperativa mediante el empleo de estrategias que abarcan aspectos claves como imitaciones, emociones, narrativa, mejora de relaciones, etc.

Mecánica. Se refiere a los modos de juego o el cómo se ejecutan las estrategias gamificadas, puede ser mediante retos, cooperación, competencia, oportunidades, feedback, recompensas, turnos, bonificaciones, transacciones, etc.

Componentes. Hace referencia a los elementos que integran la estrategia permitiendo la implementación de las mecánicas y dinámicas, mediante siete fases o puntos como el establecimiento de metas, la delimitación de la mecánica, la definición de características, la determinación de la finalidad, la presentación concisa de instrucciones, la formación de grupos y la definición de incentivos.

La gamificación en el aprendizaje se basa en elementos claves como logros y puntos, que motivan a los estudiantes a ofrecer metas claras y recompensas. Los logros representan metas progresivas y los puntos mantienen el interés y la participación. A nivel de componentes, la gamificación se estructura en tres aspectos principales como la dinámica que hace referencia a la motivación a través de narrativas y emociones, así mismo, mecánica que son formas de juegos como retos y recompensas, y componentes específicos, los cuales son metas, grupos e incentivos, que facilitan la implementación de la estrategia gamificada, haciendo el proceso más participativo.

4.1.9 Beneficios de la gamificación

En su búsqueda de transformar las estrategias pedagógicas tradicionales, surgen alternativas como la gamificación misma que ofrece diferentes beneficios en el ámbito educativo, de acuerdo con Oliva (2016) estos son:

- Premia y reconoce el empeño académico de los estudiantes
- Le permite al estudiante identificar fácilmente el progreso de su aprendizaje
- El uso de tecnologías y dinámicas integradoras permite al estudiante mejorar su desempeño académico.

Establece una meta clara para la mejoría del estudiante en las áreas académicas en las que muestra mayor dificultad

En el mismo sentido Martínez, et al (2017) menciona otros beneficios de la gamificación, tales como:

- Incrementa la motivación en los estudiantes
- Genera la cooperación
- Provee un ambiente seguro para el desarrollo del aprendizaje
- Favorece la retención de conocimientos
- Permite una mejoría en la conducta
- Reduce costos en la formación

La gamificación en el ámbito educativo ofrece varios beneficios importantes. Entre ellos, reconoce el esfuerzo académico de los estudiantes y le permite visualizar su progreso de manera clara, lo que mejora su motivación. También integra tecnologías y dinámicas que hacen el aprendizaje más interactivo y atractivo, contribuyendo a un mejor desempeño académico. Además, establece metas claras para ayudar a los estudiantes a mejorar en áreas de dificultad, fomenta la cooperación entre ellos, y experimentar sin temor a equivocarse, también se destaca que mejora la retención del conocimiento y promueve conductas positivas.

4.1.10 Gamificación en la educación

Con la evolución tecnológica los métodos de la educación tradicional se han vuelto desmotivadores para los estudiantes, por lo cual se ha hecho necesario la implementación de nuevas estrategias con el uso de los recursos que se cuenta en la actualidad.

En la búsqueda de innovar en la educación, se ha llegado a la como una estrategia educativa, misma que de acuerdo con Vélez y Tejada (2022) brinda un valor agregado a las experiencias de aprendizaje constituyéndose en una herramienta valiosa que se adapta naturalmente a la condición de los niños y además otorga revelación en el desarrollo cognitivo y formativo de los mismos.

Así mismo, esta herramienta promueve de manera activa la asimilación de conocimientos mediante el uso de aspectos puntuales como el análisis de conflictos/problemáticas y el descubrimiento, lo que favorece a la comprensión de conceptos básicos de una manera profunda (Ardila, 2019)

La gamificación en la educación surge como una respuesta necesaria ante los métodos tradicionales que han perdido efectividad para motivar a los estudiantes. La implementación de esta estrategia ofrece un enfoque más dinámico y atractivo, aprovechando los recursos

tecnológicos actuales. Además, se considera que la gamificación no solo mejora el interés de los estudiantes, sino que también se adapta perfectamente a sus necesidades cognitivas, especialmente en los niños, potenciando su desarrollo tanto formativo como cognitivo.

4.2 Atención

4.1.1 Definición

Entendemos como atención al proceso de selección de un estímulo por sobre otros estímulos presentes, por ello, Arias y Huaynate (2021) consideran que esta capacidad cognitiva se instituye como uno de los fundamentos básicos para el proceso de adquisición de conocimientos seguido de otros procesos como la percepción, memoria, etc.

Del mismo modo, Ballesteros (2000 como se citó en Vivanco, 2023) considera la atención como “el proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles” (p.7)

Por otro lado, para Arribas y Maiztegi (2021) es una función neuropsicológica compleja, que se encuentra compuesta por diversos mecanismos que realizan un trabajo coordinado con la finalidad de ejecutar un proceso de selección y filtración de los estímulos relevantes para ejecutar una acción concreta.

Según los autores citados, la atención es un proceso esencial en el que nuestra mente selecciona y enfoca en un estímulo específico mientras ignora otros que también están presentes en el entorno. Este proceso es fundamental porque permite que nos concentremos en información o tareas que consideramos más relevantes en cada momento, facilitando que obtengamos conocimientos y llevemos a cabo acciones de manera eficiente. Así mismo en la vida cotidiana, la atención actúa como un filtro que nos ayuda a manejar la cantidad abrumadora de información a nuestro alrededor. Sin esta capacidad, sería muy difícil lograr objetivos concretos, ya que nuestra mente estaría constantemente distraída por estímulos menos relevantes. Además, la atención no solo es un acto de concentración; involucra una serie de mecanismos internos que, en conjunto, permiten que nos enfoquemos y realicemos acciones de forma dirigida y eficiente.

4.1.2 Clasificación

De acuerdo con Villarroig y Miñoz (2018) la atención se clasifica en cinco tipos:

Atención selectiva o focalizada. Se refiere a la capacidad del sujeto para seleccionar un estímulo que considera relevante para una actividad por encima de otros que se encuentren presentes.

Atención sostenida. Es la capacidad de mantener el foco de atención durante un periodo de tiempo prolongado.

Atención dividida. Es la capacidad de atender dos estímulos o más de manera simultánea sin perder el foco de atención de ninguno de ellos.

Atención involuntaria. Se caracteriza por ser emocional y pasiva, aparece cuando se presenta un estímulo adicional e irrelevante para la actividad que está ejecutando el sujeto.

Atención voluntaria. Es una decisión consiente del sujeto quien realiza esfuerzo para dirigir su atención a un estímulo determinado.

La atención es una capacidad cognitiva esencial que nos permite enfocarnos en lo importante y adaptarnos a un mundo lleno de estímulos. Cada tipo de atención – selectiva, sostenida, dividida, involuntaria y voluntaria– cumple una función específica que nos ayuda a responder de manera flexible y efectiva a distintas demandas y contextos. En un entorno donde las distracciones son constantes, gestionar la atención

es crucial para mejorar nuestra productividad, aprendizaje y calidad de vida. La atención voluntaria, en particular, destaca por requerir esfuerzo consciente, siendo clave en tareas que demandan concentración profunda. Comprender y aplicar estos tipos de atención nos permite enfrentar desafíos con mayor eficacia y aprovechar nuestro potencial en diversas áreas.

4.1.3 Redes de atención

De acuerdo con Machado, et al, (2021) Desde el modelo neurocognitivo de Posner y Petersen se proponen tres redes atencionales:

Red de alerta o vigilancia. Es la encargada del tono atencional que permite poner en marcha la actividad, se activa frente a un estímulo relevante o uno peligroso, implica el desarrollo y la conservación del nivel basico de conciencia para receptar los estímulos y preparar las respuestas de manera adecuada.

Red posterior o de orientación. Permite regular la dirección y seleccionar el estímulo al que se va a dirigir la atención, se relaciona de manera estrecha con la percepción permitiendo filtrar la información.

Red anterior o de control ejecutivo. Permite la selección de la información prioritaria para ejecutar algunas tareas. Se relaciona con la cognición ayudando a ejercer el control voluntario acerca del procesamiento de la información en situaciones complejas.

El modelo de redes atencionales de Posner y Petersen plantea que nuestra atención se organiza en tres sistemas especializados que trabajan en conjunto: la red de alerta, la red de orientación y la red de control ejecutivo. La red de alerta nos permite mantener un estado de

preparación para responder rápidamente a estímulos importantes o imprevistos, asegurando un nivel de conciencia básico. La red de orientación filtra y selecciona estímulos, dirigiendo nuestra atención hacia lo que es relevante y ayudándonos a concentrarnos en lo que necesitamos procesar en ese momento. Por último, la red de control ejecutivo nos permite manejar situaciones complejas y tomar decisiones, priorizando y procesando la información clave de manera consciente.

Este enfoque destaca que la atención no es un único proceso, sino un conjunto de mecanismos que permiten una respuesta eficiente y adaptable ante diversas demandas.

Cada red cumple una función específica y complementaria, facilitando tanto reacciones rápidas como un control consciente en tareas complejas. En conjunto, estas redes optimizan nuestro rendimiento cognitivo y nos ayudan a gestionar mejor nuestras interacciones y tareas cotidianas.

4.1.4 Factores que intervienen en la atención

Rodríguez (2022) menciona que existen dos tipos de factores que intervienen en la atención, mismos que a su vez se dividen en otros factores:

Factores internos. Son aquellos que proceden del interior de cada persona algunos de estos son:

- ***El estado orgánico.*** Hace referencia al estado físico de la persona, es decir si se siente cansada o presenta algún dolor físico mostrara dificultades en su atención para la ejecución de actividades.
- ***La emoción.*** El estado emocional del sujeto puede contribuir de manera positiva o negativa en la focalización de la atención.
- ***Intereses personales y motivación.*** El sujeto enfoca su atención con mayor facilidad en aquellas acciones o situaciones que son de su interés.

Factores externos. Se refiere a aquellos que provienen del ambiente, como:

- ***Potencia del estímulo.*** Un estímulo con mayor intensidad como un sonido fuerte o un color intenso puede captar la atención de manera inmediata.
- ***Movimiento y cambio.*** Los cambios en el ambiente generan un cambio brusco en el foco de atención.
- ***Tamaño.*** El tamaño de los objetos juega un rol importante al momento de captar la atención, un objeto más grande lo logrará con mayor facilidad.
- ***Organización estructural.*** Los estímulos organizados y estructurados facilitan la recepción de la información.

Los factores que intervienen en la atención, tanto internos como externos, son esenciales para comprender cómo y por qué dirigimos nuestra concentración hacia ciertos estímulos en lugar de otros. En mi opinión, los factores internos, como el estado físico y emocional, juegan un papel determinante. Si una persona está cansada o experimenta dolor, es evidente que su capacidad para concentrarse se ve afectada.

Asimismo, el estado emocional puede ser un doble filo; una emoción positiva puede potenciar la atención, mientras que la ansiedad o el estrés pueden desviar nuestro enfoque.

Por otro lado, los factores externos también tienen un impacto significativo. Un estímulo intenso o llamativo puede captar nuestra atención de inmediato, pero esto puede ser tanto beneficioso como perjudicial. En un entorno lleno de distracciones, como el actual, aprender a manejar estos factores externos se vuelve crucial. La manera en que se presentan los estímulos —su tamaño, color y organización— puede influir en nuestra capacidad de procesar la información de manera efectiva.

4.1.5 Estrategias para el desarrollo de la atención

Trabajar la atención desde las primeras edades es de suma importancia dado que el cerebro humano se encuentra en formación, lo que facilita la modificación y mejoría de los procesos cognitivos como la atención, para ello es importante aplicar diferentes estrategias como las que propone Padilla (2023):

- Mantener una alimentación equilibrada dado que es esencial para la etapa de crecimiento y permite mejorar las habilidades de atención y concentración
 - Descansar para ganar concentración, una pausa tras la ejecución de tareas que requieran esfuerzo.
 - Brindar un espacio adecuado con la finalidad de evitar distracciones cuando se realice una actividad en específico.
 - Hacer uso de la música y la pintura para estimular habilidades como la concentración, coordinación, imaginación, autoestima y creatividad.
 - Presentar actividades atractivas, conocer sus intereses y preferencias lo que permitirá que los niños no se cansen con facilidad
 - Usar el juego y recursos pedagógicos para estimular la atención como rompecabezas, juegos de memoria, buscar diferencias, repetición de palabras, narrar cuentos, adivinanzas, etc.
- (p.13)

El desarrollo de la atención en la infancia es fundamental, ya que el cerebro en formación es altamente receptivo a la mejora de procesos cognitivos. Las estrategias para

fomentar la atención son variadas y esenciales en el contexto educativo. Una alimentación equilibrada es crucial, ya que influye en la capacidad de concentración. Asimismo, el descanso adecuado permite a los niños recuperarse y mantener el enfoque en sus actividades.

Crear un espacio de trabajo adecuado ayuda a minimizar distracciones, facilitando la concentración. La utilización de música y actividades artísticas estimulan no solo la atención, sino también la creatividad y la autoestima. Presentar actividades atractivas que se alineen con los intereses de los niños es esencial para mantener su motivación. Por último, el uso de juegos pedagógicos proporciona un enfoque lúdico que estimula la atención de manera efectiva.

4.1.6 Instrumentos para evaluar la atención

En la actualidad se encuentran diversos instrumentos que permiten la evaluación de la atención en la población infantil, algunos de estos son:

Test CARAS-R

Creado por L.L. evalúa la aptitud para percibir rápida y correctamente semejanzas y diferencias en patrones de estimulación parcialmente ordenados. Mide las aptitudes perceptivas y atencionales mediante 60 ítems gráficos constituidos por dibujos esquemáticos de caras con trazos elementales. La tarea a realizar consiste en determinar cuál de las tres caras que conforman cada elemento es diferente de las otras dos. Se puede aplicar individual o colectivamente en un tiempo muy reducido, 3 minutos aproximadamente. La edad de la aplicación va desde los 6 años a los 18 años (TEA, 2024).

El Test CARAS-R es un instrumento de evaluación diseñado para medir la atención en niños de 6 a 18 años, en este caso del trabajo de investigación la edad tomada es de 6 años, enfocado en la percepción visual a través de la identificación de diferencias en patrones de caras esquemáticas. Consta de 60 ítems y se aplica en aproximadamente 3 minutos, lo que permite una evaluación rápida, ya sea de manera individual o grupal. Este test es valioso porque proporciona resultados objetivos sobre la atención visual y puede ser utilizado para monitorear el desarrollo atencional a lo largo del tiempo.

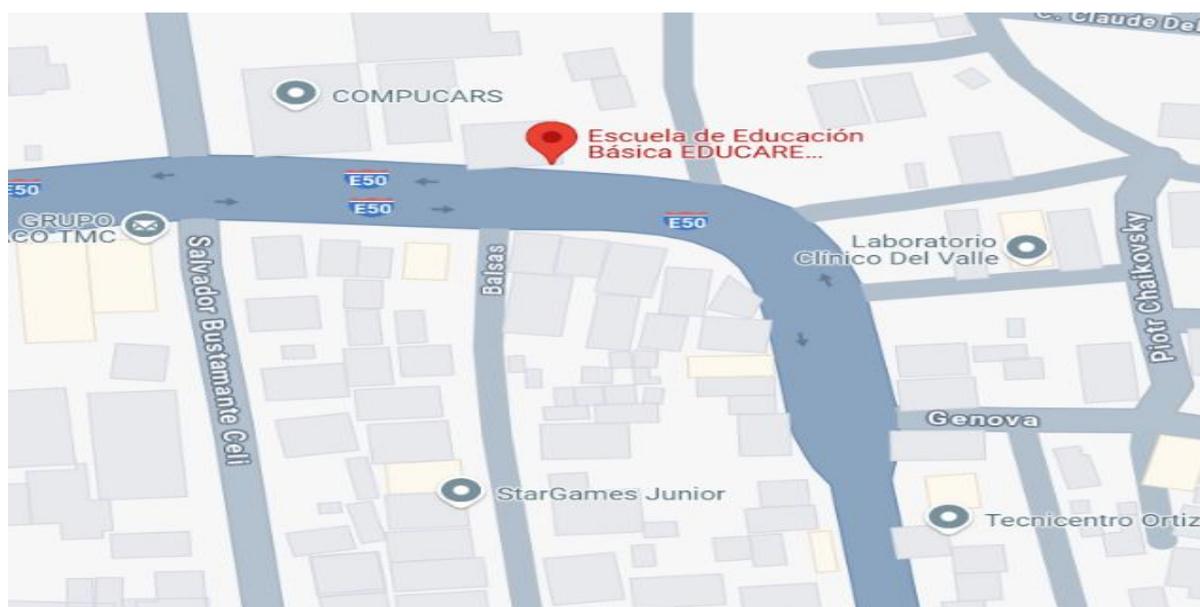
5. Metodología

5.1 Área de estudio

La investigación fue desarrollada en la Unidad Educativa Fiscomisional “Educare” identificada con el código AMIE: 11H00220 y código de la parroquia Valle según el INEC: 110104; geográficamente es un centro educativo urbano, ubicado en la provincia de Loja, parroquia del Valle, en la Av. Oriental de paso 08-91 y Av. Salvador Bustamante Celi, oferta un tipo de educación regular con nivel educativo de Educación General Básica (EGB) y bachillerato, con un sostenimiento fiscomisional, régimen escolar sierra, modalidad presencial y jornada matutina.

Actualmente cuenta 22 docentes y 280 a; no cuenta con Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), sin embargo, si tiene apoyo de un psicólogo, una trabajadora social y una terapeuta; como rectora de la institución a la Mg. Mónica Balbuca.

Figura 1. *Unidad Educativa Fiscomisional Educare*



Nota. Escenario en donde se realizó el trabajo de integración curricular.

Fuente. Google maps

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque de investigación

Driessnack, Sousa y Costa (2007), “refieren a procesos que utilizan estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis.” (p.23). En el trabajo de investigación se fundamentó en el enfoque mixto, el enfoque cualitativo

a través de una encuesta realizada a la docente para conocer las estrategias didácticas que utiliza dentro del aula de clase y conocer los porcentajes referidos en cada una de las respuestas, de la misma manera, en la aplicación del instrumento CARAS-R para medir el nivel de atención de los estudiantes, de manera cuantitativo.

5.2.2 Tipo de la investigación

El presente trabajo responde a un tipo correlacional que, tras la obtención de información mediante una encuesta a la docente y la aplicación del test CARAS-R en donde se evidenció que los estudiantes de segundo grado presentan dificultades de atención, permitió la aplicación de la intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar dicho proceso cognitivo y el posterior análisis de la efectividad de la misma y de esta manera se va a determinar si a través de la gamificación se mejoró la atención.

5.2.3 Diseño de la investigación

El diseño de investigación fue cuasi- experimental ya que se aplicó un pre-test y post-test, estableciendo que existió una mejora en el nivel de atención en los estudiantes, mediante la aplicación a la intervención psicopedagógica basada en la gamificación.

5.2.4 Corte de la investigación

El diseño de investigación es de corte transversal implica que los datos se recogen en un solo momento o un periodo determinado, lo que permite analizar las variables en un punto específico del tiempo, el presente trabajo de investigación curricular se llevara a cabo en el periodo septiembre 2024- febrero 2025.

5.2.5 Métodos

Para dar paso al desarrollo del presente trabajo de integración curricular en primer lugar, se empleó el método deductivo, se empleó al momento de analizar el problema de estudio, siendo este el análisis de los antecedentes investigativos llevados a cabo de manera macro, meso y micro, obteniendo una idea más profunda del objeto de estudio.

El método inductivo facilitó el estudio del problema existente a nivel local esto permitió relacionarlo con las investigaciones obtenidas a nivel nacional e internacional.

El método analítico se empleó al momento de separar las variables de estudio e investigarlas de manera individual a través de las revisiones de la bibliografía existente y de los datos obtenidos en la encuesta aplicada a la docente y de la aplicación del instrumento

CARAS-R aplicadas a los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare,

El método sintético se empleó para unificar la información recabada sobre los problemas de atención que se evidenciaron en el instrumento CARAS-R y la relación que existe con la intervención psicopedagógica basada en la gamificación para la mejora de este proceso básico comprometido, esto permitió obtener una interpretación adecuada.

5.3 Procesamiento

5.3.1 Técnicas e Instrumentos

Técnicas

Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se empleó la encuesta para la recolección de información sobre las estrategias didácticas que emplea la docente en los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare

Instrumento

Para la encuesta se empleó el cuestionario como instrumento que consto de preguntas abiertas y cerradas en concordancia con el objeto de estudio, así mismo, se aplicó fue el test CARAS-R antes y después de la intervención, con el propósito de evaluar la atención de los estudiantes.

Test CARAS-R. Test de percepción de diferencias- Revisado

El test es elaborado por Thurstone y Yela (2012) su objetivo es de evaluar aspectos perceptivos y atencionales en contextos de orientación y evaluación escolar. El test consta de 60 elementos gráficos, cada uno de ellos está formado por tres dibujos esquemáticos de caras con la boca, cejas y pelo representados con trazos elementales, dos de las caras son iguales y la tarea consiste en determinar cuál es la diferente y tacharla. Los niños y jóvenes tienen un tiempo de 3 minutos para realizar dicha actividad.

La aplicación de este instrumento, puede ser de manera individual y colectiva, a niños y jóvenes entre 6 y 18 con la baremación española y de 6 a 13 años con la baremación argentina.

A partir de los resultados se obtienen estas medidas: Aciertos netos (A-E) y el índice de control de la impulsividad, estos se interpretan a través de los niveles:

9- Muy alto

8- Alto

7- Medio alto

4-5-6- Medio

3- Medio bajo

2- Bajo

1-Muy bajo

Validez y confiabilidad de test CARAS-R

Validez

Se evaluó la validez convergente y divergente desde las puntuaciones del CARAS-R y su correlación con diversas pruebas de inteligencia y de aptitudes intelectuales y con pruebas que miden otros constructos diferentes (personalidad, comprensión lectora y situación sociométrica). Estos estudios aportan información sobre qué es lo que realmente mide el CARAS- R y si los resultados son congruentes con lo que cabría esperar de acuerdo a los constructos evaluados. Si efectivamente esta prueba está midiendo “capacidad perceptiva y atención” deberá mostrar correlaciones mayores con aquellas pruebas que miden constructos similares (inteligencia, aptitudes) y menores con aquellas que miden áreas diferentes de la persona (personalidad y situación sociométrica). (Thurstone y Yela, 2012, p.19)

La variable medida por CARAS- R correlaciona con las pruebas de inteligencia, sin embargo, no correlaciona con las pruebas de personalidad (excepto sinceridad y adaptación) en muestras con escolares.

El instrumento CARAS-R presenta un apropiado desempeño de sus propiedades psicométricas con un alfa de Cronbach superior a 0.9 y una adecuada validez convergente y divergente, por lo cual se constituye en un instrumento válido para evaluar perfiles sobre la atención.

Confiabilidad

En los estudios realizados con el CARAS-R se estudió la fiabilidad entendida como consistencia interna, que indica en que grado los ítems de una escala están midiendo una misma variable. Una alta consistencia interna indica que todos los ítems dependen en gran medida de la variable evaluada.

Los estudios de consistencia interna fueron realizados utilizando el coeficiente alfa de Cronbach (α), indicador que analiza la concordancia entre las puntuaciones de las personas en los distintos ítems que componen un test y del grado de correlación promedio entre ellos.

En el caso del CARAS-R, el α de Cronbach obtenido en la muestra global fue de 0.91. A continuación, se muestran los datos correspondientes al análisis de fiabilidad en función de la variable curso. Tal y como se puede observar, los valores son satisfactorios. (Thurstone y Yela, 2012, p19)

Tabla 1. *Consistencia interna de los ítems en función del curso*

Curso	Alfa de Cronbach
1º E.P.O. (6-7 años)	0,83
2º E.P.O. (7-8 años)	0,82
3º E.P.O. (8-9 años)	0,86
4º E.P.O. (9-10 años)	0,88
5º E.P.O. (10-11 años)	0,89
6º E.P.O. (11- 12 años)	0,92
1º E.S.O. (12-13 años)	0,91
2º E.S.O. (13- 14 años)	0,91
3º E.S.O. (14-15 años)	0,91
4º E.S.O. (15-16 años)	0,90

Nota. Tomando de CARAS-R. *Test de Percepción de Diferencias- Revisado (p.20) de Thurstone y Yela, 2012, TEA Ediciones.*

5.3.2 Población y muestra

Población. La población son 280 estudiantes y 22 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL.

Muestra. Para determinar la muestra se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, que se caracterizó por elegir unidades muestrales con las características que requiere la naturaleza de la investigación. La muestra está conformada por 21 estudiantes y 1 docente.

Tabla 2. Población y muestra.

Informantes	Población	Muestra
Estudiantes de segundo año de educación general básica	280	21
Docentes	22	1
Total	21	22

Nota. Información proporcionada por la directora de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare.

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz.

5.4 Criterios de inclusión y exclusión

Para llevar a cabo el estudio, se incluyó a los estudiantes matriculados en segundo año de educación general básica que brindaron su consentimiento informado para la aplicación de instrumentos e intervención. Se excluyó a aquellos estudiantes con necesidades educativas asociadas a la discapacidad.

6. Resultados

6.1. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Objetivo 1.

Caracterizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes de Segundo Año de Educación General Básica para optimizar la atención.

Para el cumplimiento del primer objetivo se aplicó una encuesta a la docente Segundo Año de Educación General Básica acerca de las estrategias didácticas utilizadas en su aula de clase para optimizar la atención de los estudiantes, de la misma se obtuvieron los datos que se detallan a continuación:

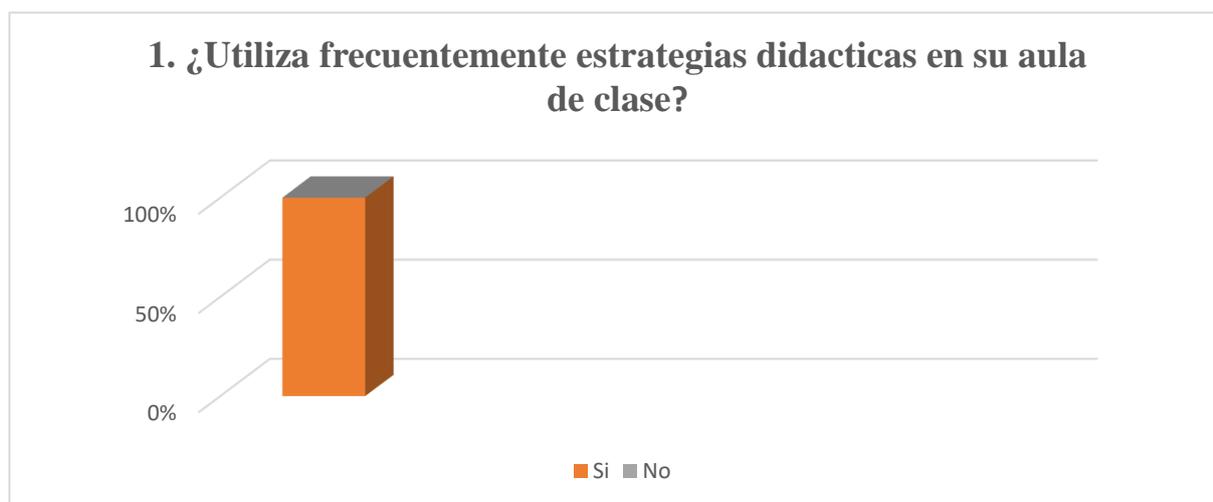
Tabla 3. Pregunta 1

1. ¿Utiliza frecuentemente estrategias didácticas en su aula de clase?	
Sí	100%
No	0%

Nota. Información proporcionada por la Docente de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 2. Pregunta 1



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación de la encuesta a por la Docente de Segundo año de Educación General Básica.

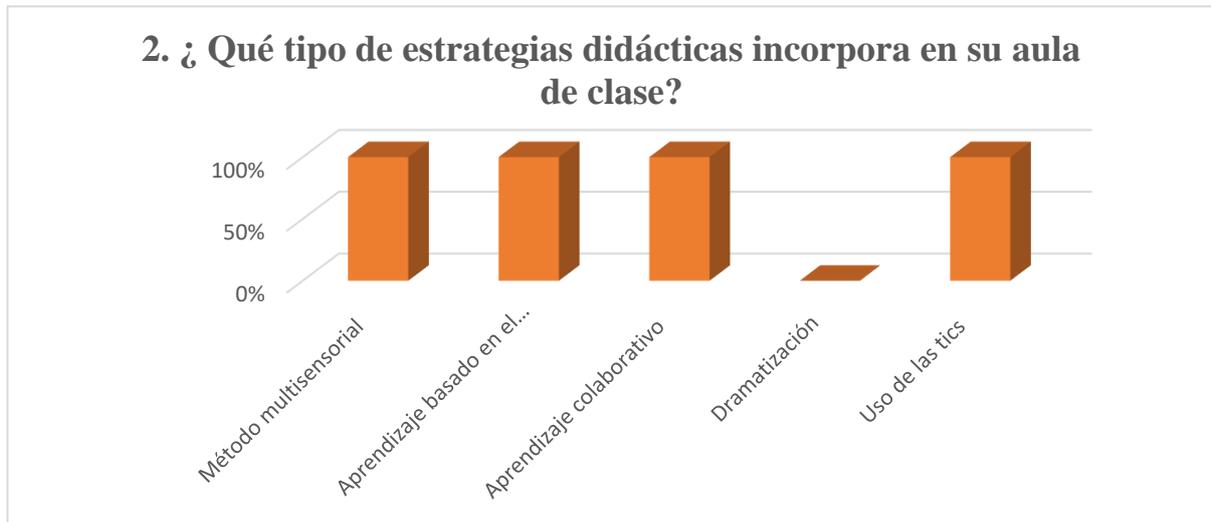
Tabla 4. Pregunta 2

2. ¿Qué tipo de estrategias didácticas incorpora en su aula de clase?	
Método multisensorial	100%
Aprendizaje basado en el juego	100%
Aprendizaje colaborativo	100%
Dramatización	0%
Uso de las TIC	100%

Nota. Información proporcionada por la Docente de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 3. Pregunta 2



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación de la encuesta a por la Docente de Segundo año de Educación General Básica.

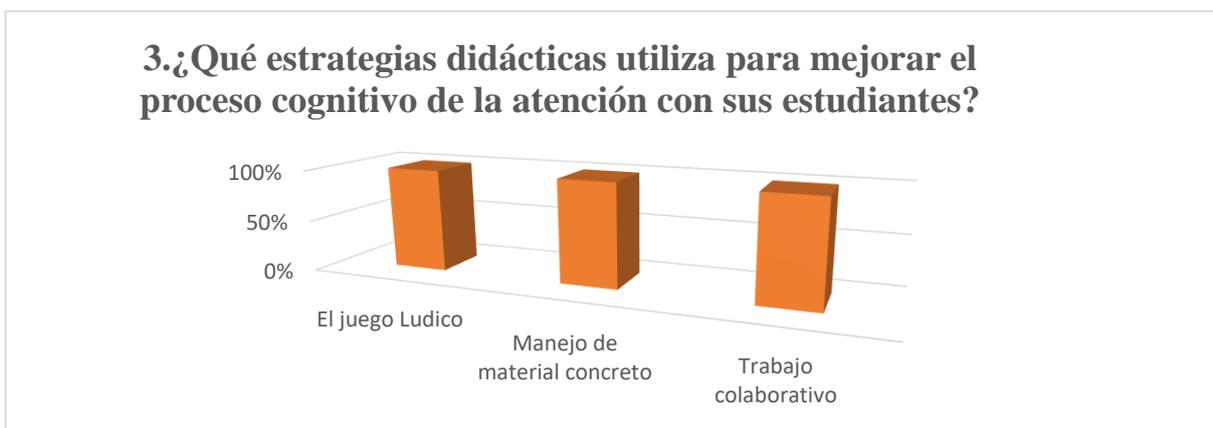
Tabla 5. Pregunta 3

3. ¿Qué estrategias didácticas utiliza para mejorar el proceso cognitivo de la atención con sus estudiantes?	
El juego Lúdico	100%
Manejo de material concreto	100%
Trabajo colaborativo	100%

Nota. Información proporcionada por la Docente de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 4. Pregunta 3



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación de la encuesta a por la Docente de Segundo año de Educación General Básica.

Tabla 6. Pregunta 4

4. ¿Considera que la gamificación como estrategia didáctica mejora el proceso cognitivo de la atención?	
Si	100%
No	0%

Nota. Información proporcionada por la Docente de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 5. Pregunta 4



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación de la encuesta a por la Docente de Segundo año de Educación General Básica.

Tabla 7. Pregunta 5

5. ¿Hace uso de la gamificación como estrategia didáctica dentro de su aula de clases?	
Si	100%
No	0%

Nota. Información proporcionada por la Docente de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 6. Pregunta 5



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación de la encuesta a por la Docente de Segundo año de Educación General Básica.

Análisis e interpretación

Para alcanzar este objetivo, se llevó a cabo una encuesta con el docente, abordando preguntas sobre el uso de estrategias didácticas en el aula. En primer lugar, se le consultó si utiliza con frecuencia estrategias didácticas, a lo cual respondió que sí, destacando el método multisensorial, el aprendizaje basado en el juego, el aprendizaje colaborativo y el uso de herramientas tecnológicas mediante las TIC. Al profundizar sobre el proceso cognitivo de la atención, explicó que emplea actividades lúdicas, materiales concretos y trabajo en equipo para captar y mantener la atención de sus estudiantes. Además, subrayó la relevancia de la gamificación como una herramienta fundamental para fortalecer la atención en el aula, afirmando que la aplica regularmente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta metodología, según el docente, no solo facilita la atención, sino que también enriquece el proceso de aprendizaje al hacer que las actividades sean más atractivas y motivadoras para los estudiantes.

6.2 Resultados del test CARAS-R

Objetivo 2

Identificar los niveles de atención que presentan los estudiantes de segundo año de educación general básica, mediante el instrumento CARAS-R.

Tras la aplicación del instrumento CARAS-R a los estudiante de segundo año de educación general básica se obtuvieron los siguientes resultados:

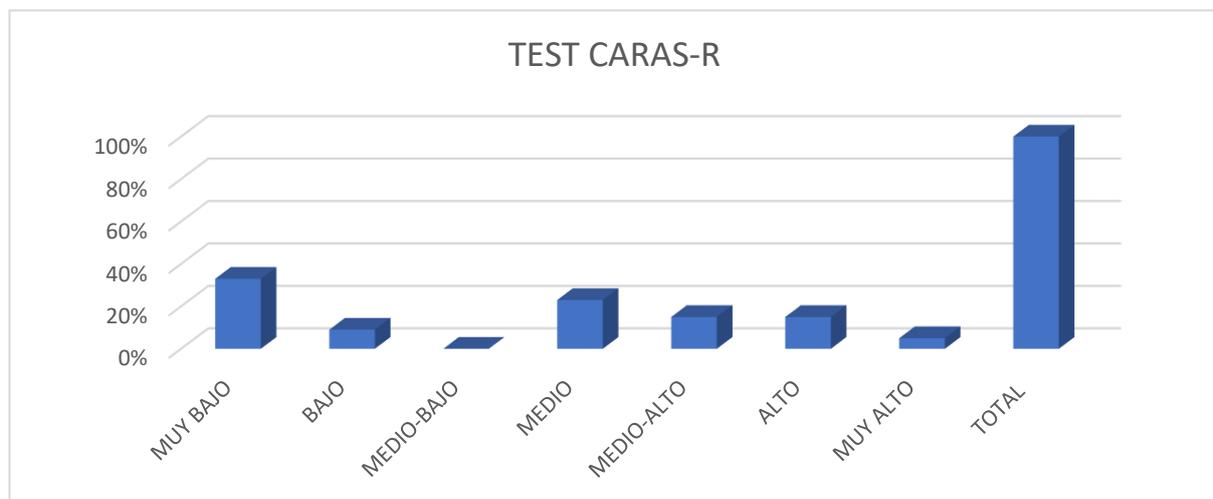
Tabla 8. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica

MUY BAJO	BAJO	MEDIO-BAJO	MEDIO	MEDIO-ALTO	ALTO	MUY ALTO	ALTO
33%	9%	0%	23%	15%	15%	5%	100%

Nota. Información obtenida mediante la aplicación del test CARAS -R a los estudiantes de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 7. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación del test CARAS -R a los estudiantes de Segundo año de Educación General Básica

Análisis e interpretación

Para alcanzar este objetivo, se aplicó el instrumento psicométrico CARAS-R, el cual proporcionó una visión detallada sobre los niveles de atención en la población estudiada. Los resultados revelaron que el 33% de los participantes presenta un nivel muy bajo de atención, mientras que el 23% se encuentra en un nivel medio. Un 15% de los evaluados alcanzó un nivel medio-alto, y otro 15% un nivel alto de atención. Por otro lado, un 9% mostró un nivel bajo, y solo el 5% obtuvo un nivel muy alto de atención. Es importante destacar que ningún participante se ubicó en el nivel medio-bajo. Estos datos permiten una comprensión precisa de los niveles de atención en la población analizada, facilitando así un enfoque claro para el desarrollo de futuras intervenciones.

6.3 Resultados de la elaboración de la propuesta

Objetivo 3

Aplicar una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar el proceso cognitivo de la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica.

Con base a los resultados obtenidos de la aplicación del test CARAS-R a los estudiante de segundo año de educación general básica se elaboró y ejecuto una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar el proceso cognitivo de la atención, los resultados de la misma se midieron mediante un post test con el mismo instrumento como se detalla a continuación:

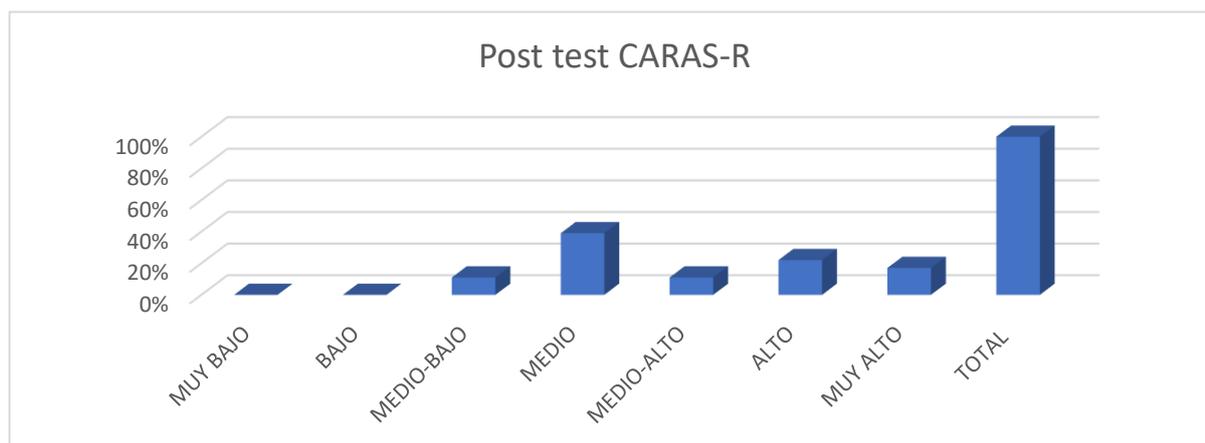
Tabla 9. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica posterior a la aplicación de una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación

MUY BAJO	BAJO	MEDIO-BAJO	MEDIO	MEDIO-ALTO	ALTO	MUY ALTO	TOTAL
0%	0%	11%	39%	11%	22%	17%	100%

Nota. Información obtenida mediante la aplicación del post test CARAS-R a los estudiantes de Segundo año de Educación General Básica

Elaborado por: Naylidy Yamilec Sarango Paz

Figura 8. Niveles de atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica posterior a la aplicación de una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación



Nota. Resultados obtenidos en base a la aplicación del post test CARAS-R a los estudiantes de Segundo año de Educación General Básica

Análisis e interpretación

Luego de la implementación de la guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar el proceso cognitivo de la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica, se realizó un post- test utilizando el instrumento CARAS-R, obteniendo resultados significativamente mejores en comparación con la evaluación inicial.

Se evidenció que ningún estudiante se ubicó en los niveles muy bajo y bajo, lo que refleja una mejora significativa en la atención de los estudiantes. Además, el porcentaje de estudiantes en el nivel medio-bajo se limitó al 11%, mientras que la mayoría se concentró en los niveles medio con un 39%, nivel medio alto 11%, nivel alto un 22% y el nivel muy alto un 17%. Por lo que se puede determinar que la propuesta de intervención psicopedagógica, mejoro significativamente los niveles de atención, en la población objeto de estudio.

7. Discusión

El primer objetivo sobre caracterizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes de Segundo Año de Educación General Básica para optimizar la atención, se evidencia a través de la encuesta que la docente utiliza estrategias didácticas en el aula de clase, frecuentemente estrategias como el método multisensorial, el aprendizaje basado en el juego, el aprendizaje colaborativo y el empleo de herramientas tecnológicas mediante las TIC, sobre el proceso cognitivo de la atención, menciono que recurre a actividades lúdicas, materiales concretos y dinámicas de trabajo en equipo para captar y mantener el interés de los estudiantes, resaltó la importancia de la gamificación como una estrategia clave para fortalecer la atención en el aula, indicando que la integra regularmente en sus prácticas pedagógicas. Según su perspectiva, esta metodología no solo mejora la atención, también incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos resultados se relacionan con los obtenidos por Moncada (2023) en su trabajo de titulación denominado: Intervención psicopedagógica para mejorar la función cognitiva de la atención en una estudiante con dificultades atencionales de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre, 2023, el cual la docente señala que la estudiante presenta dificultades atencionales caracterizadas por alta distractibilidad, problemas para inhibir estímulos externos irrelevantes, y dificultad para mantener la atención por más de 10 minutos, lo que impacta su capacidad de realizar actividades de forma sostenida y prestar atención a los detalles. Asimismo, tiene problemas para organizar y culminar tareas escolares, dejando muchas de ellas inconclusas debido a la falta de estructura y enfoque prolongado. Estas dificultades afectan significativamente su desempeño académico y requieren estrategias de apoyo específicas.

En cuanto al segundo objetivo de identificar los niveles de atención que presentan los estudiantes de segundo año de educación general básica, mediante el instrumento CARAS-R. Los datos reflejaron una distribución variada de los niveles de atención, desde muy bajos hasta muy altos. La mayor parte de los participantes se concentró en los niveles muy bajos y medios, mientras que un porcentaje menor alcanzó niveles altos o muy altos de atención. En el estudio realizado por Chacha (2014), denominado la atención en la lecto-escritura de los niños/as del segundo año de educación básica de la unidad educativa municipal héroes del Cenepa de la ciudad de Loja durante el periodo marzo 2013 a marzo del 2014.

Uno de los instrumentos que se aplicó para comprobar este objetivo fue el test de Caras. Según la valoración de este test el 63% de los niños/as manifiestan una Atención Dividida, motivo por el cual se interpreta, según el criterio de Luria, la atención dividida tiende a ser pasiva y emocional, pues la persona no se esfuerza ni orienta su actividad hacia el objeto o situación, ni tampoco está relacionada con sus necesidades, intereses y motivos inmediatos. Es así que una de sus características más importantes es la respuesta de orientación, que son manifestaciones electrofisiológicas, motoras y vasculares que se dan ante estímulos fuertes y novedosos, tal respuesta es innata.

La atención sostenida presenta el 34% de los niños/as, que identificaron correctamente la cara que no es igual a las otras dos, dando como resultado 40 caras tachadas sin error.

Además, para corroborar este objetivo, se utilizó la segunda pregunta de la encuesta a los docentes; manifestando el 80% de los docentes, que los niños no se encuentran en la etapa adecuada de atención, y el 20% de los docentes, explica que sus alumnos se encuentran en una etapa adecuada de atención para su edad. Manifestando que la mayoría de los alumnos, se distraen, no terminan sus tareas que se les da en el momento de clases, mala presentación de cuadernos y deberes.

En relación al tercer objetivo, relacionado a aplicar una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar el proceso cognitivo de la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica, se elaboraron 10 sesiones en un mes y medio, dichas sesiones se dividieron en tres por semana, cada sesión con una actividad diferente, en total 10 actividades, entre ellas se encuentran “encuentra el error”, “puzzle de secuencias”, “sigue el ritmo”, “el viaje del superhéroe”, etc, con esto se buscó fortalecer la atención de los estudiantes mediante el uso de la gamificación, mostrando resultados favorecedores.

En contraste con la teoría del aprendizaje experiencial de Donal Broudent, se muestra una estrecha relación con la gamificación, ya que los estudiantes participan de manera activa en actividades en las que se incentive a la reflexión, a la práctica y aplicar los conocimientos en diversos escenarios, dicho esto, en el presente trabajo de integración curricular se incorpora la gamificación como estrategia para mejorar la atención en estudiantes de segundo año con varias actividades de acuerdo a su grado de desarrollo, proporcionando espacios dinámicos, participativos e interactivos, para Broudent, las actividades para consolidar la información

deben ser atractivas y que puedan ponerse en práctica, esto se logra mediante los desafíos y recompensas que plantea la gamificación, de este modo, el enfoque práctico de la intervención psicopedagógica se ve reforzada por la teoría de Broudent, convirtiendo el aprendizaje en un proceso interactivo y por ende, que el mismo, sea significativo.

Según la investigación de Paguay (2022) menciona que, Prieto et al., (2014) sugieren que para gamificar una asignatura es preciso reflexionar los resultados de aprendizaje que se desean alcanzar, así como, las características gamificadoras que se integran en las actividades de aprendizaje producen emociones positivas en el estudiante. La propuesta de forma general exhibe: título, presentación, objetivos, contenidos, metodología, cronograma, presupuesto, recurso y anexos; El modelo de la propuesta está basado en los criterios de gamificación de Werbach y Hunter (2012) siendo estos la Dinámica, Mecánica y Componentes (DMC) y contiene los siguientes elementos: Título, objetivo, distribución de contenidos secuenciados en niveles, metodología, organización de recursos, tiempo, espacio, y materiales, todo esto fue aplicado con los estudiantes investigados.

8. Conclusiones

Tras el análisis de los resultados obtenidos en el trabajo de investigación realizado con estudiantes de segundo año de educación general básica, se plantea las siguientes conclusiones:

- La implementación de estrategias didácticas innovadoras, como el uso de actividades lúdicas, materiales concretos y herramientas tecnológicas, desempeña un papel fundamental en el fortalecimiento del proceso cognitivo de la atención en los estudiantes. Estas metodologías, entre las que destaca la gamificación, no solo contribuyen a captar y mantener la atención, sino que también enriquecen el aprendizaje al hacerlo más atractivo y motivador.
- Los niveles de atención en la población estudiada, evidencian que un número significativo de los participantes presentan dificultades en el proceso cognitivo de la atención, con niveles muy bajos, bajos y medios. Un porcentaje reducido alcanzó niveles altos o muy altos de atención. Este patrón sugiere que la mayoría de la población evaluada enfrenta limitaciones en su habilidad para mantener su atención y concentración.
- Se ha logrado evidenciar que a través de la aplicación de la propuesta de intervención psicopedagógica basada en la gamificación logro su objetivo de mejorar la atención en los estudiantes, promoviendo un avance hacia los niveles más altos de capacidad atencional. El aumento de los niveles medio- alto, alto y muy alto destaca la efectividad de las estrategias lúdicas y dinámicas aplicadas, ya que lograron captar y mantener el interés de los estudiantes, fortaleciendo así su desempeño cognitivo.

9. Recomendaciones

- Se recomienda evaluar el proceso cognitivo de la atención, en los estudiantes, de manera sistemática, ya que esta capacidad constituye una herramienta esencial para el desarrollo del conocimiento y el aprendizaje. La evaluación permite identificar fortalezas y áreas de mejora, proporcionando una base sólida para diseñar estrategias psicopedagógicas que fomenten una atención más efectiva y sostenida, optimizando así su rendimiento académico y su desarrollo integral.
- Se recomienda diseñar estrategias didácticas basadas en la gamificación como herramienta clave para capacitar a los docentes en intervenciones psicopedagógicas dirigidas a mejorar el proceso cognitivo de la atención, ya que consiste en la aplicación de elementos propios del juego en contextos educativos o de aprendizaje para motivar, comprometer y mejorar la experiencia del estudiante.
- Implementar un sistema de seguimiento continuo para evaluar el impacto de las estrategias psicopedagógicas en los niveles de atención de los estudiantes. Este sistema debe incluir indicadores claros, herramientas de medición fiables y un análisis periódico de los resultados. La información recopilada permitirá identificar avances, detectar áreas de mejora y realizar ajustes oportunos en las intervenciones, asegurando su efectividad y sostenibilidad a largo plazo en el proceso educativo.

10. Bibliografía

- Arias, A. y Huaynate, J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" [Tesis de Licenciatura Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf
- Ardila, V. y. (2019). Estrategia psicoeducativa para la prevención del bullying por homofobia. [Tesis de Pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/6950/2019_Anexo1_Estrategia-Educacion%20e%20Inclusion.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Arribas, S. Maiztegi, J. (2021). Evolución de la atención, concentración y rendimiento académico tras una intervención basada en descansos activos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 87-100.
- Cornejo, C. (2022). La gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el tercer grado "A" de la escuela "Benigno Bayancela", periodo 2021-2022. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25460/1/CarolinaSalome_CornejoNagua.pdf
- Correa, A. D., Axpe, M. A., Jiménez, A. B., Riera, C., & Feliciano, L. (1995). Dimensiones de la intervención psicopedagógica: El papel de los métodos de investigación. *Revista Investigación Educativa*. (26)
- Garcés, M & Suarez, J. (2014). Neuroplasticidad: aspectos bioquímicos y neurofisiológicos. [Archivo PDF]. <http://www.scielo.org.co/pdf/cesm/v28n1/v28n1a10.pdf>
- Gamero, W. (2022). La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guadamuz, J., Miranda, M & Mora, N. (2022). Actualización sobre neuroplasticidad cerebral. *Revista Médica Sinergia* Vol. 7, Núm. 6. <https://doi.org/10.31434/rms.v7i6.829>

- Henao López, G. C., Ramírez Nieta, L. A., & Ramírez Palacio, C. (2006). Qué es la intervención psicopedagógica: Definición, principios y componentes. *Revisión AGO. USB*, 6 (2), 147 – 315.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley. ISBN: 978-1-118-09634-5
- López, G., Ramírez, L., & Palacio, C. (2006). Qué es la intervención Psicopedagógica: Definición, Principios y Componentes. *El Ágora USB Medellín-Colombia*, 6(2), 147–315.
- Machado, M., Márquez, A., y Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59, 75–82.
- Manobanda, E. (2022). *La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB. de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37540/1/TESIS%20EVELYN%20MANOBANDA%20FINAL-signed-1%20%281%29-signed.pdf>
- Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., & Miguelena, R. (2019). Gamificación: La enseñanza divertida. *El Tecnológico*, 28(1), 9-11.
<https://revistas.utp.ac.pa/index.php/el-tecnologico/article/view/2114/3069>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
<http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20o%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Pachacama, E. (2020). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20934/1/T-UCE-0010-FIL-808.pdf>

- Panchana, N. (2024). La gamificación en la atención de los estudiantes de segundo año de educación básica. [Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/7091/1/T-ULVR-5429.pdf>
- Ramírez, J.L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. SC Libro
- Ramos, E. (2014). Intervención psicopedagógica a un niño con trastorno de déficit de atención e hiperactividad y un adolescente con discapacidad intelectual que asisten a un CAM ubicado en la ciudad de México. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://200.23.113.51/pdf/30546.pdf>
- Rodríguez, C. (19 de agosto de 2022). El mecanismo de la atención: factores que la afectan. <https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion->
- TEA. (s.f). Test de Atención – Revisado. <https://web.teaediciones.com/d2-R-Test-de-Atencion--Revisado.aspx>
- TEA. (s.f). CSAT-R. Tarea de Atención Sostenida en la Infancia - Revisada (a). <https://web.teaediciones.com/CSAT--TAREA-DE-ATENCION-SOSTENIDA-EN-LA-INFANCIA.aspx>
- Torres Molina, C., & Otondo Briceño, M. (2020). Revisión sistemática sobre intervención psicopedagógica del profesorado de educación especial en aula regular en contexto de programas de integración escolar. *Revista Inclusiones*, 7, 676 – 695.
- Vélez, I. y Tejeda, R. (2022). Estrategia de gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. 10(1), 59–78. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3583/2170>
- Villarraig, L., y Muiñoz, M. (2018). La Atención: Principales Rasgos, Tipos Y Estudio. *Psicología Básica*. [Tesis de licenciatura, Universidad Jaime]. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177765/TFG_2018_VillarraigCl%20aramonte_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

11. Anexos

Anexo 1. Oficio para la apertura de la institución.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACION;
PSICOPEDAGOGIA

Oficio N°: UNL- CPPG- 2024- 076
Loja, 9 de octubre de 2024

Dra.
Mónica Balbuca, Mg. Sc.
Rectora de la Unidad Educativa Educare.
Loja

Por medio del presente me dirijo a Usted, con la finalidad de hacerle llegar un cordial saludo a nombre de la Carrera de Psicopedagogía de la Universidad Nacional de Loja, a la vez solicitarle su autorización para que la estudiante **Naylidy Yamilec Sarango Paz**, pueda realizar la aplicación de instrumentos de recolección de información para la investigación denominada: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025.** el mismo que será utilizado con fines investigativos.

Por la atención a la presente le anticipamos nuestros agradecimientos.

Atentamente.



FLORA EDEL CEVALLOS
CARRION

Dra. Flora Edel Cevallos Carrión, Mg. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA PSICOPEDAGOGÍA.
FECC/ Mesm.
c.c Archivo digital



Anexo 2. Solicitud de estructura coherencia y pertinencia



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 02 de octubre de 2024

Sra.Dra

Flora Edel Cevallos Carrión Mg.Sc.

DIRECTORA ACADEMICA DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN Y DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA, DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN ELARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

Ciudad.-

De mi consideración.-

Yo, **Naylidy Yamilec Sarango Paz**, CI: **1900772383** estudiante del **Octavo Ciclo de la Carrera de Psicopedagogía**, expongo y solicito:

Una vez culminado la elaboración del Proyecto de Trabajo de Integración Curricular y en el cumplimiento Art. 225.- que se refiere a la Presentación del proyecto de investigación, y que la misma presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del mismo.

Por esta razón, solicito a su Autoridad designe a un docente para que revise el Proyecto de Tesis denominado: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare fundación CISOL periodo 2024-2025**, para que emita un informe de pertinencia del mismo.

Por la favorable atención que se otorgue a la presente solicitud le expreso mis sinceros agradecimientos.



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Atentamente,

Naylidy Yamilec Sarango Paz

CI: 1900772383

**ESTUDIANTE DEL 8VO CICLO PARALELO A
DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA**



Anexo 3. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 4 de octubre 2024.

Doctora
Flora Edel Cevallos Carrión. Mg. Sc.
DIRECTORA DE LAS CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA
Ciudad

De mi consideración.-

En respuesta al Memorando Circular Memorando N°: UNL-CPPG-2024- 246, en el cual solicita revisar el Proyecto de Investigación denominado: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025**, presentado por la estudiante Srta. **Naylidy Yamilec Sarango Paz**, de la carrera de Psicopedagogía,

Se ha revisado el informe del proyecto, mismo que es pertinente en toda su estructura y coherencia conforme a los parámetros de la investigación científica y al esquema de presentación de Proyectos para el Trabajo de Integración Curricular normados en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en vigencia, en los arts. 225 y 226 del Capítulo 7 de la Graduación y Titulación.

Informe que pongo a su consideración luego de que el postulante ha incorporado las observaciones y correcciones sugeridas, por lo que adjunto el proyecto con las correcciones realizadas, consecuentemente presento a su autoridad el **INFORME DE ESTRUCTURA, COHERENCIA Y PERTINENCIA DEL PROYECTO**, salvando su más elevado criterio, a fin de que autorice a la estudiante realizar los trámites correspondientes para la ejecución del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación.

Particular que comunico a su autoridad, para los fines legales pertinentes no sin antes expresar mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente



Es copia electrónica emitida por:
FERRAÍN FERNANDO
MUNOZ SILVA

Ferrain Fernando Silva.
DOCENTE UNL

Anexo 4. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACION;
PSICOPEDAGOGIA

Memorando N°: UNL-CPPG -2024-**256**

Loja, 7 de octubre de 2024 de 2024

Doctor

Efrain Fernando Muñoz Silva. Mg. Sc.

DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.

Ciudad.-

De mi consideración:

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en vigencia, aprobado el 27 de enero del 2021, en lo referente al **CAPÍTULO VII DE LA GRADUACIÓN Y TITULACIÓN**, Art. 228.- "Dirección del trabajo de integración curricular o de titulación.- El director del trabajo de integración curricular o de titulación será un docente de la Universidad Nacional de Loja, con título, formación y experiencia en relación al tema y contará con la respectiva carga horaria." " El director del trabajo de integración curricular o de titulación será responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avance, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

Luego de recibir el informe favorable interpuesto por el Dr. Efrain Fernando Muñoz Silva, Mg. Sc. Docente designado para analizar la estructura, pertinencia y coherencia del proyecto denominado: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025**, de autoría de la Srta. Naylidy Yamilec Sarango Paz, alumna de la licenciatura de la Carrera de Psicopedagogía, modalidad presencial, de conformidad al cuerpo legal referido, me permito designarlo **Director del trabajo de Integración Curricular o de Titulación**, el cual se adjunta al presente, para que se de estricto cumplimiento a la parte reglamentaria. A partir de la presente fecha la aspirante efectuará las tareas establecidas para desarrollar la investigación bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma propuesto.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente.,



Dra. Flora Edel Cevallos Carrión. Mg. Sc.

**DIRECTORA DE LAS CARRERAS DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN; Y
PSICOPEDAGOGÍA.**

FECC/ Mesm.

Oficio de pertinencia

Adjunto proyecto de tesis.

c.c Archivo digital

Anexo 5. Consentimiento informado

Universidad Nacional de Loja
Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicopedagogía
Proyecto de investigación
Consentimiento Informado de Participación

Por el presente documento se solicita su participación en el proyecto de investigación de Integración curricular o titulación, denominada: **Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025**, tesista responsable: Naylidy Yamilec Sarango Paz, correo institucional: naylidy.sarango@unl.edu.ec

Dicha investigación tendrá lugar en el marco de realización de Trabajo de integración Curricular para obtener el grado de Licenciada en Psicopedagogía en la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo principal de esta investigación es: Analizar la intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de Segundo año de Educación General Básica.

Para el cumplimiento de dicho objetivo se realizará la aplicación del test de atención CARAS-R. La participación en este proyecto, es totalmente voluntaria, pudiendo, si así lo decidiera, abandonar el mismo en cualquier momento.

Asimismo, la confidencialidad sus datos será mantenida acorde a lo establecido en el código de ética y deontológico. Esto implica que los datos serán resguardados sólo serán utilizados por el tesista investigador en el contexto de este estudio.

Habiendo leído y comprendido lo anteriormente, yo.....

CI.....acepto que mi representado/a participe de la presente investigación.

Loja ,.....del 2024.

f) _____

.....

Nombre y firma del Representante del estudiante

f) _____

.....

Nombre y firma del Tesista
Responsable de Proyecto de investigación

Anexo 6. Encuesta



Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Psicopedagogía

Estimado docente el objetivo de esta encuesta es recopilar información sobre el proceso cognitivo de la atención, por lo cual solicito sírvase a contestar la siguiente encuesta con fines investigativos.

1. ¿Utiliza frecuentemente estrategias didácticas en su aula de clase?

Si ()

No ()

2. ¿Qué tipo de estrategias didácticas incorpora en su aula de clase?

-Método multisensorial

-Aprendizaje basado en el juego

Aprendizaje colaborativo

-Dramatización

-Uso de las tics

-Otros.....

3. ¿Qué estrategias didácticas utiliza para mejorar el proceso cognitivo de la atención con sus estudiantes?

.....
.....

4. ¿Considera que la gamificación como estrategia didáctica mejora el proceso cognitivo de la atención?

Si ()

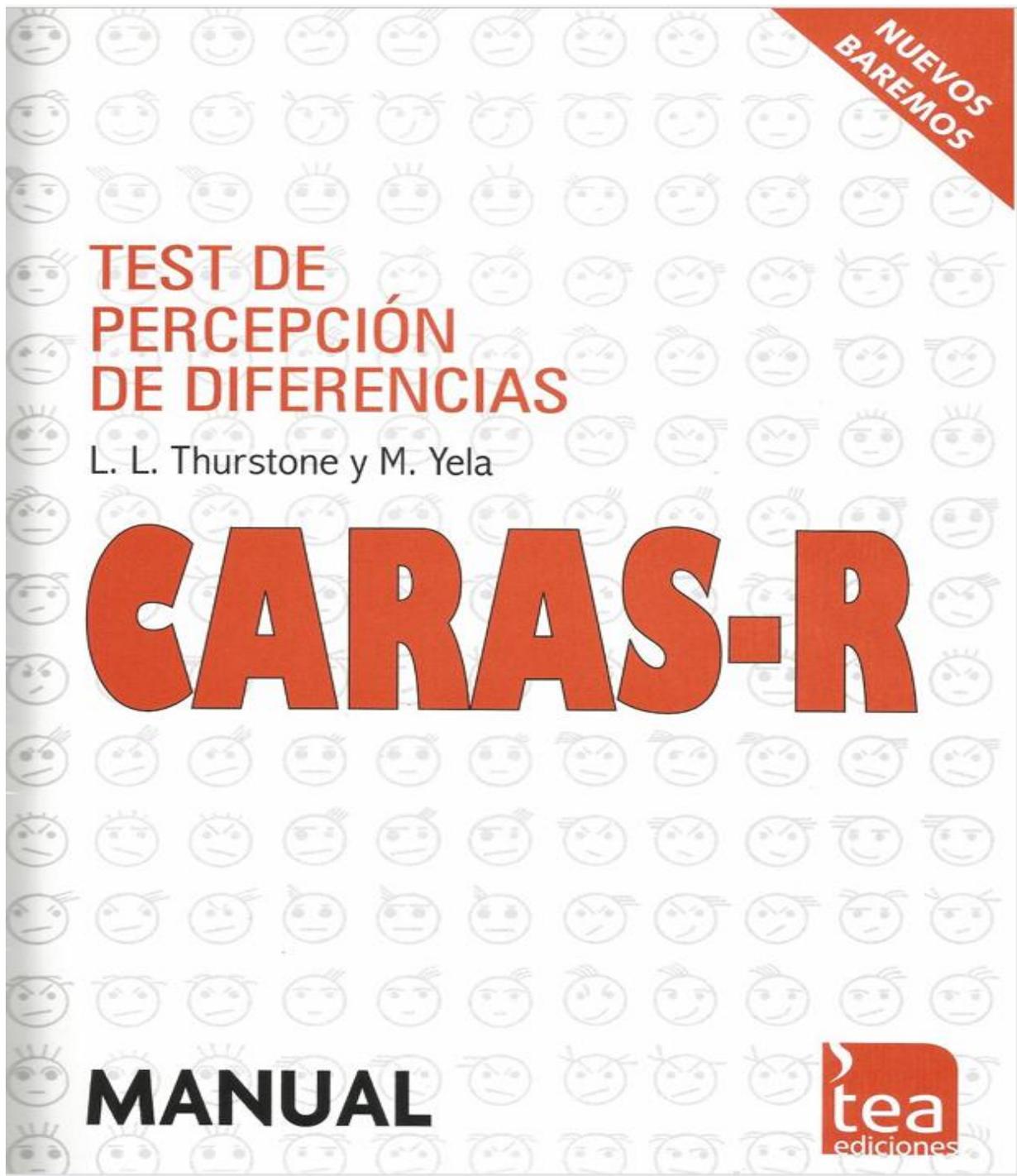
No ()

5. Hace uso de la gamificación como estrategia didáctica dentro de su aula de clases

Si ()

No ()

¡MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



CARAS-R

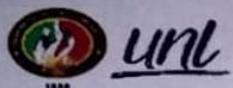
RECUERDA QUE **DEBES MARCAR CON UNA CRUZ (X) LA CARA QUE ES DIFERENTE** A LAS OTRAS DOS EN CADA GRUPO DE TRES CARAS.

INSTRUCCIONES DE CORRECCIÓN

- **CUENTE** el número de caras de la plantilla sobre las que se ha realizado la marca (aciertos, A) y el número de marcas que se han realizado fuera de las caras (errores, E). Anote las puntuaciones directas (PD) en el recuadro de la derecha.
- **RESTE** el número de errores al número de aciertos (A-E) y traslade la puntuación directa a la casilla correspondiente.
- **CALCULE** la puntuación directa de ICI. Para ello realice el siguiente cálculo $\left(\frac{A-E}{A+E}\right) \times 100$ y anote el resultado.
- **CONSULTE** los baremos del manual para convertir las puntuaciones directas en puntuaciones transformadas (percentiles o típicas).

	PD	PT
A		
E		
A-E		
ICI		

Anexo 8. Hoja de registro



Universidad Nacional de Loja

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

REGISTRO DE APLICACION DE LA INTERVENCION PSICOPEDAGOGICA

TITULO:	Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025
NOMBRE:	Naylidy Yamilec Sarango Paz

N°	FECHA	HORA DE ENTRADA	TEMA: ACTIVIDADES PLANIFICADAS	ACTIVIDAD REALIZADA POR LA ESTUDIANTE	HORA DE SALIDA	FIRMA DE LA DOCENTE
1	06-01-2025	10:00 am	Saludo y explicación. "Busca y encuentra la sombra." - De cada figura pinta y recorta, ubica en su forma.	Si (X) No () La actividad principal "Busca y encuentra la sombra" fue realizada con éxito y facilidad por los estudiantes.	10:45 am	
2	08-01-2025	10:00 am	"Dibuja lo que escuchas" - como otra actividad recortar y ubicar en el armario y nevera.	Si (X) No () La actividad fue un poco más compleja para los estudiantes, ya que les es difícil el poner atención y recordar las instrucciones.	11:00 am	
3	09-01-2025	10:00 am	"Atención y origen" Una actividad práctica.	Si (X) No () Una muy buena actividad implementada en la Intervención de manera que despertó la atención de los estudiantes.	11:00 am	
4	10-01-2025	10:00 am	"Puzzle de secuencias"	Si (X) No () Los estudiantes les costó mucho recordar el orden de la historia, pero finalmente lo consiguieron.	10:50 am	

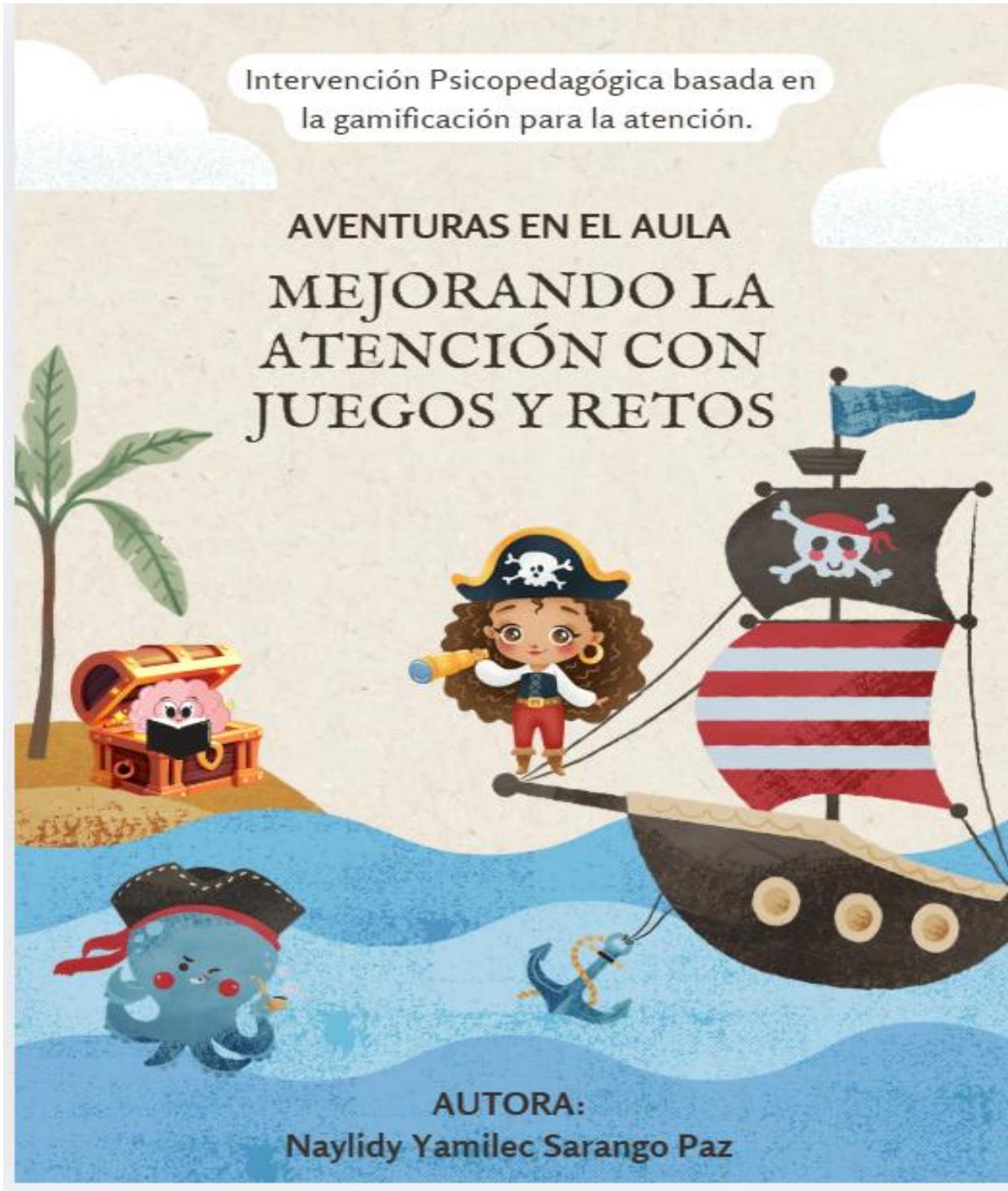
Anexo 9. Evidencia Fotográfica





Anexo 10. Propuesta

https://drive.google.com/file/d/1U001iXNSS_hCYAJ7-WhSr9v5wyLD8Wyr/view?usp=sharing



PRESENTACIÓN

La presente guía, titulada "AVENTURAS EN EL AULA: Mejorando la Atención con Juegos y Retos", tiene como propósito ofrecer una herramienta metodológica práctica y estructurada que fomente el interés, la motivación y el enfoque de los niños y niñas en sus actividades académicas mediante el uso de la gamificación como estrategia central.

El diseño de esta guía incluye 10 sesiones cuidadosamente planificadas, cada una orientada a potenciar la atención a través de dinámicas lúdicas, retos motivadores y actividades diseñadas para captar y mantener el interés de los estudiantes. Cada sesión está fundamentada en principios psicopedagógicos que integran el juego como recurso pedagógico, promoviendo ambientes educativos dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.



OBJETIVOS

Objetivo General:

Implementar una guía de intervención psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en los estudiantes, fomentando su interés, motivación y participación activa en las actividades académicas.

Objetivos Específicos:

- Diseñar y aplicar sesiones estructuradas con dinámicas lúdicas y retos gamificados que favorezcan la concentración y el enfoque en el aula.
- Potenciar habilidades cognitivas y socioemocionales, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad, a través de estrategias de gamificación.
- Evaluar la efectividad de la intervención mediante el análisis del impacto de las actividades gamificadas en la mejora de la atención de los estudiantes.

Metodología

La presente propuesta de intervención, ha sido elaborada para ser aplicada de manera grupal, interactiva con los estudiantes que presentan dificultades en atención

CONTENIDOS

- Actividades
- Sesión 1
- Sesión 2
- Sesión 3
- Sesión 4
- Sesión 5
- Sesión 6
- Sesión 7
- Sesión 8
- Sesión 9
- Sesión 10





ACTIVIDADES

Actividades para la atención



Sesión 1

Actividad

Busca y encuentra la sombra

Descripción

Se presentan imágenes de diferentes objetos, animales o figuras y sus respectivas sombras mezcladas. Los niños deben observar con atención y unir cada imagen con su sombra correspondiente.

Objetivo

- Desarrollar y fortalecer la atención selectiva en los niños, mejorando su capacidad de discriminación de formas y detalles.

Recursos

Tarjetas con imágenes y sus sombras

Cartulina

Marcadores

Anexo 1

TIEMPO

45 minutos

Actividad 2

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**



Como actividad adicional, de recortar y pegar las figuras geométricas en el lugar donde corresponda su sombra

Sesión 2

Actividad

Dibuja lo que Escuchas

Descripción

Describe una figura o imagen sencilla en pasos (por ejemplo, “Dibuja un círculo en el centro, luego una línea encima”). Los niños deben escuchar atentamente y seguir las instrucciones. Luego, comparen los dibujos para ver qué tan bien escucharon.

Objetivo

- Fortalecer la atención auditiva y la precisión en la comprensión de instrucciones mediante la escucha activa y el seguimiento detallado de pasos.

Recursos

- Hojas de papel y lápices o crayones.
- Ejemplos visuales para mostrar al final.
- Anexo 2

TIEMPO

45 minutos

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

Sesión 3

Actividad

Atención y origami

Descripción

Los niños seguirán instrucciones verbales y visuales para realizar una figura de origami sencilla (como un barco, un perro o una mariposa). Se darán indicaciones paso a paso de la figura que se haga realizar. Al finalizar, los niños compararán sus figuras y compartirán cómo se sintieron al realizarlas

Objetivo

- Desarrollar la atención sostenida y la coordinación motriz fina y mejorar la comprensión de instrucciones secuenciales.

Recursos

Hojas de papel de colores

Marcadores

Anexo 3

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

TIEMPO

60 minutos

Sesión 4

Actividad

Puzzle de secuencias

Descripción

Crea tarjetas con imágenes que cuenten una historia en un orden lógico. Mezcla las tarjetas y pide a los niños que las coloquen en el orden correcto. Este juego les ayuda a concentrarse y a poner atención en la secuencia de eventos.

Objetivo

- Fomentar la atención a la secuencia y la memoria a corto plazo

Recursos

- Tarjetas con imágenes que cuenten una historia.
- Mesa o superficie plana para ordenar las tarjetas.
- Ejemplo de la secuencia correcta como guía inicial.
- Anexo 4

TIEMPO

60 minutos

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

Sesión 5

Actividad

Relámpago de Palabras

Descripción

Di una palabra que los niños deben escuchar y recordar. Luego, di otra serie de palabras (algunas parecidas, otras diferentes) y pídeles que levanten la mano solo cuando escuchen la palabra correcta.

Objetivo

- Mejorar la atención auditiva y la discriminación de palabras al responder a una palabra específica entre otras

Recursos

- Lista de palabras clave
- Fichas o tarjetas con imágenes para representar las palabras.
- Espacio tranquilo para evitar distracciones.

TIEMPO

45 minutos

Actividad 2

 Como actividad adicional, de recortar y pegar las figuras que corresponden en su lugar, tanto en el armario como en la refrigeradora. **Anexo 5**

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

Sesión 6

Actividad

El Juego de los 5 Sentidos

Descripción

En grupos pequeños, dales objetos para tocar, escuchar o ver (sin mirar). Luego, pídeles que adivinen o describan lo que percibieron. Esto los motiva a concentrarse en los detalles sensoriales y refuerza su capacidad de atención selectiva.

Objetivo

- Desarrollar la atención selectiva y la percepción sensorial al enfocarse en estímulos específicos percibidos por los sentidos, mejorando la habilidad de concentración en detalles sensoriales.

Recursos

- Objetos variados para cada sentido (telas, comida, aromas, sonidos).
- Antifaces para cubrir los ojos
- Una caja

TIEMPO

60 minutos

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

Sesión 7

Actividad

Misión: Encuentra las imágenes

Descripción

Los niños observarán una lámina con múltiples imágenes y deberán encontrar aquellas que coincidan con una lista dada. Pueden marcar las imágenes encontradas o recortarlas para organizarlas en otra hoja.

Objetivo

- Desarrollar la atención y concentración en los niños.
- Mejorar la capacidad de observación y discriminación de detalles.

Recursos

- Láminas con imágenes variadas.
- Pegamento y tijeras (opcional).
- Anexo 6

TIEMPO

45 minutos

Actividad 2

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

 Como actividad adicional, "cuenta los animales" consiste en contar los animales y ubicar el número correcto. **Anexo 7**

Sesión 8

Actividad

Labios Silenciosos

Descripción

Di una palabra sin hacer ruido (moviendo solo los labios) y pide a los niños que adivinen qué dijiste. Este juego ayuda a mejorar la atención visual y la lectura de labios, además de que es divertido para los niños.

Objetivo

- Mejorar la atención visual y la capacidad de observación al interpretar palabras moviendo solo los labios, fomentando la atención a los detalles no verbales.

Recursos

- Lista de palabras cortas y conocidas para los niños.
- Opcional: un espejo para practicar lectura de labios.

TIEMPO

45 minutos

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

Sesión 9

Actividad

Atrapa el animal

Descripción

Los niños observarán una lámina llena de diferentes animales y deberán encontrar y contar aquellos que coincidan con los que se les indiquen en tarjetas. Podrán escribir el número correspondiente en el recuadro de cada tarjeta. Además se puede adaptar, es decir se puede realizar de forma conjunta la actividad

Objetivo

- Desarrollar la concentración y atención selectiva.
- Fomentar habilidades de observación y conteo.

Recursos

- Lámina con múltiples animales.
- Lápices o marcadores.
- Anexo 8

INDICADORES

- **Si, cumple**
- **Cumple parcialmente**
- **No, cumple**

TIEMPO

45 minutos

Sesión 10

Actividad

El Viaje del Superhéroe

Descripción

Crea una historia en la que los niños son superhéroes que deben cumplir misiones específicas, como encontrar tres cosas redondas o localizar algo de color azul en el aula. Cada misión completada les da una “insignia de superhéroe”. Esto motiva a los niños a enfocarse para completar sus misiones.

Objetivo

- Promover la motivación intrínseca y mejorar la atención selectiva mediante misiones que requieren concentración para cumplir instrucciones específicas.

Recursos

- Mapas o tarjetas con las misiones.
- Pegatinas como premios por completar las misiones.

TIEMPO

60 minutos

INDICADORES

- Si, cumple
- Cumple parcialmente
- No, cumple

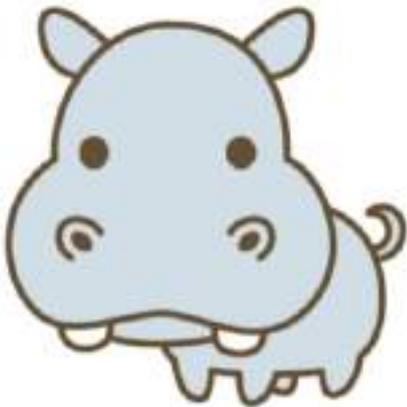


ANEXOS

Anexos de las Actividades



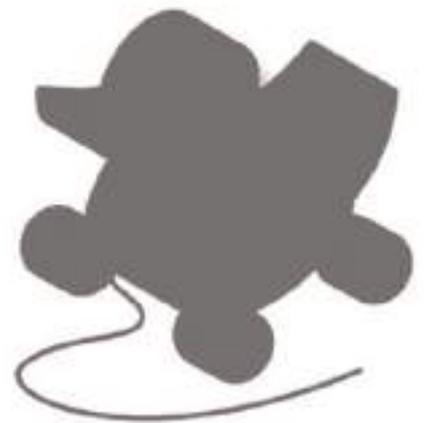
Une cada figura con su sombra



Une cada figura con su sombra

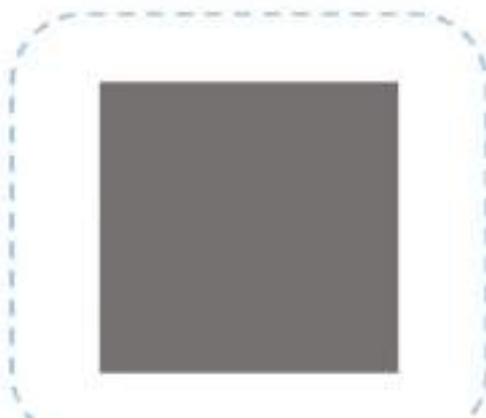
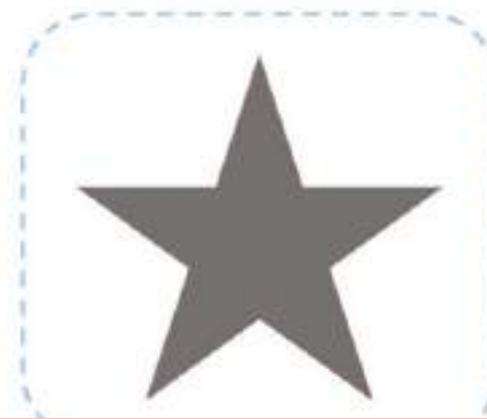
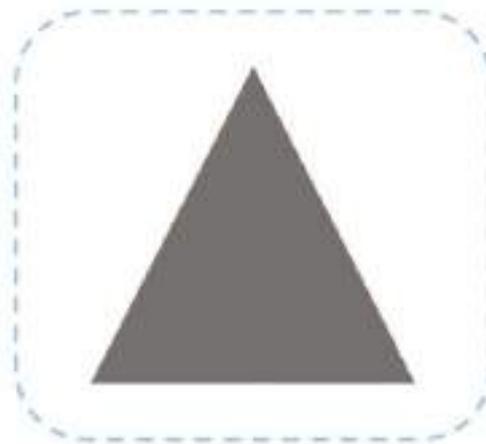
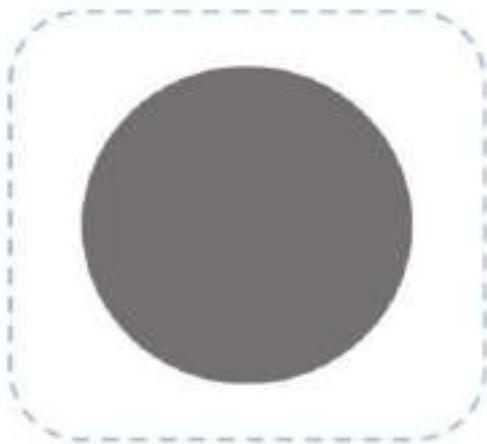
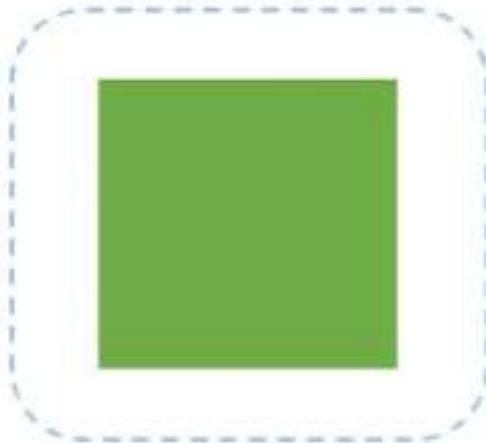


Une cada figura con su sombra

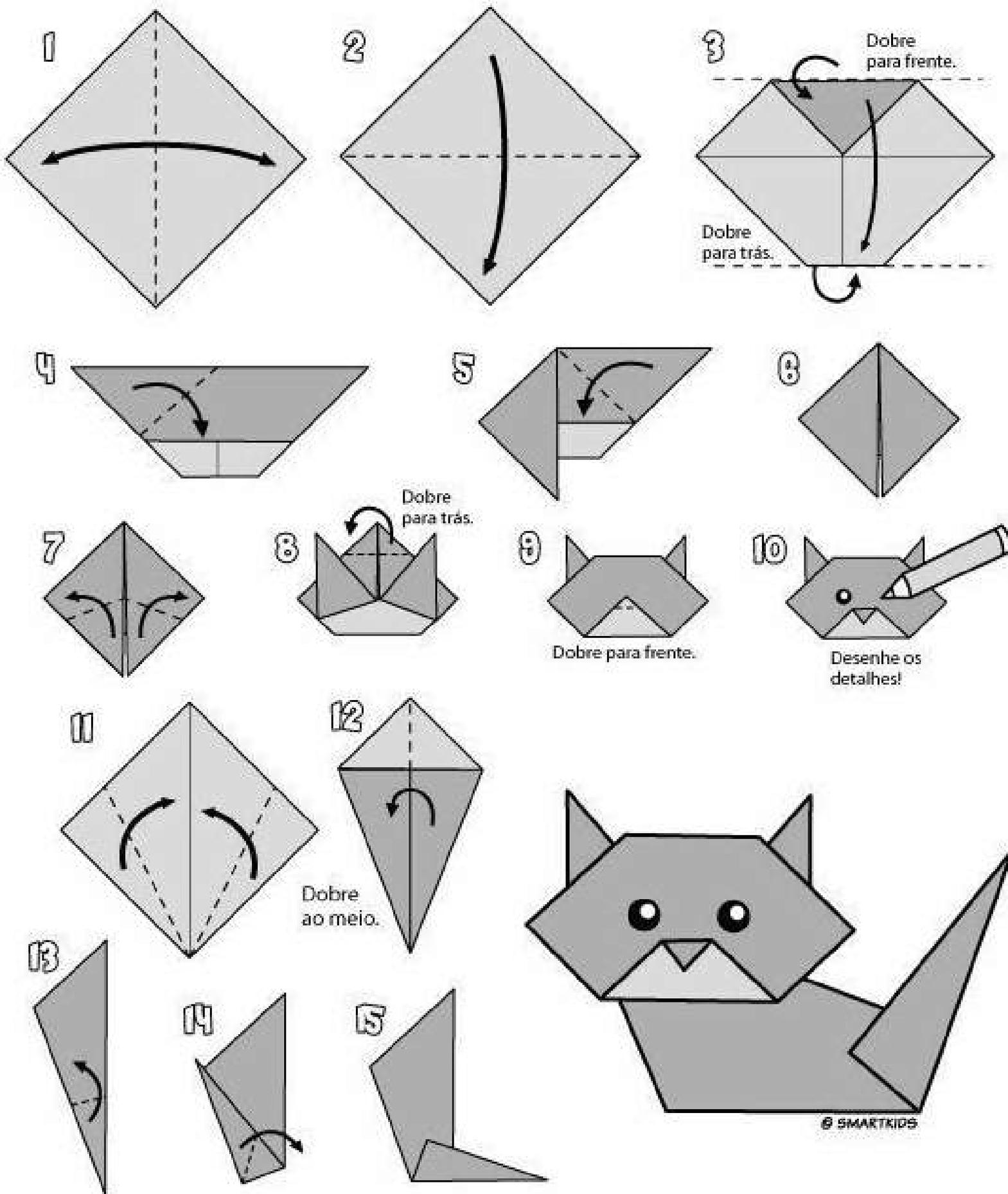


Anexo 2

Cortar las fichas y emparejar cada figura con su sombra.



Anexo 3



--- dobrar

Anexo 4



DRAGÓN



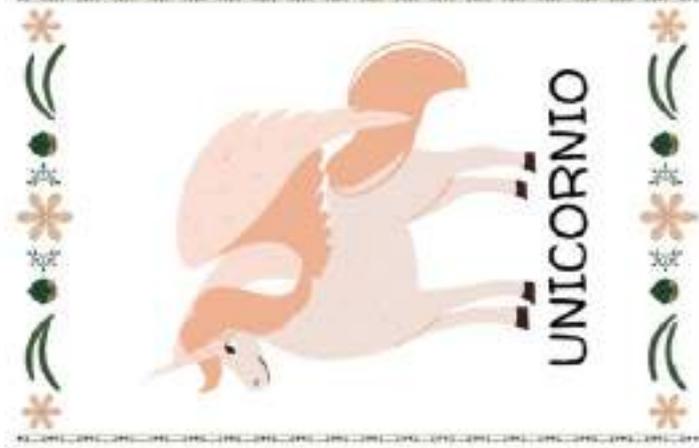
MAGO



PRINCESA



CABALLERO



UNICORNIO



HADA



DUENDE



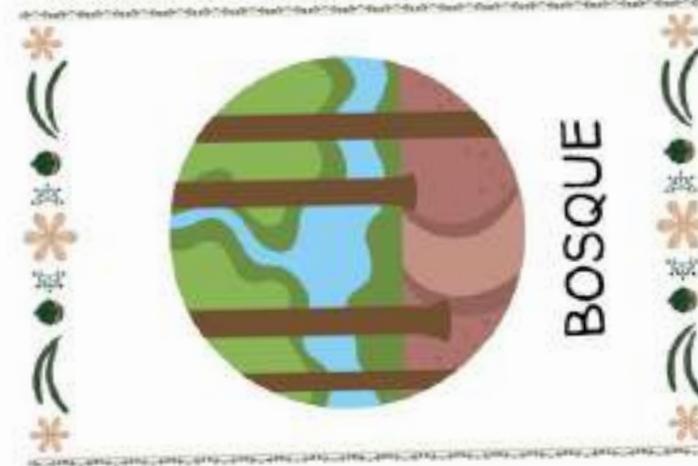
SIRENA



DESIERTO



PLAYA



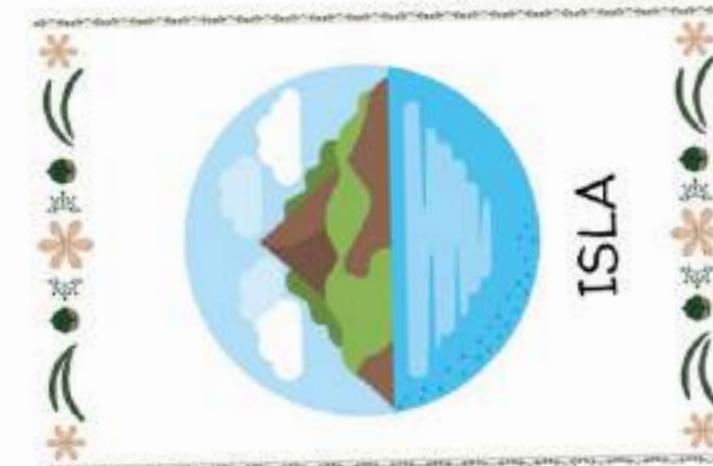
BOSQUE



CIUDAD



MONTAÑA



ISLA

SE PIERDE

ESTÁ PERDIDO Y DEBE
ENCONTRAR LA
FORMA DE REGRESAR
A SU HOGAR



ENCUENTRA UN MONSTRUO

DESPIERTA UNA
MAÑANA Y FUERA DE
SU CASA HAY UN
MONSTRUO



PARTICIPA EN UN CONCURSO

DEBE LOGRAR
PARTICIPAR EN UN
CONCURSO DE BAILE,
PERO SUS ENEMIGOS
SE LO PROHIBEN



ES SECUESTRADO

LO SECUESTRA UN
MALVADO VILLANO Y
LO TIENE PRISIONERO.
DEBERÁ ESCAPAR



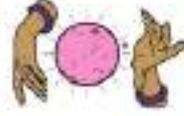
BUSCA UN TESORO

TIENE UN MAPA DEL
TESORO Y EMPRENDE
UN VIAJE EN SU BUSCA

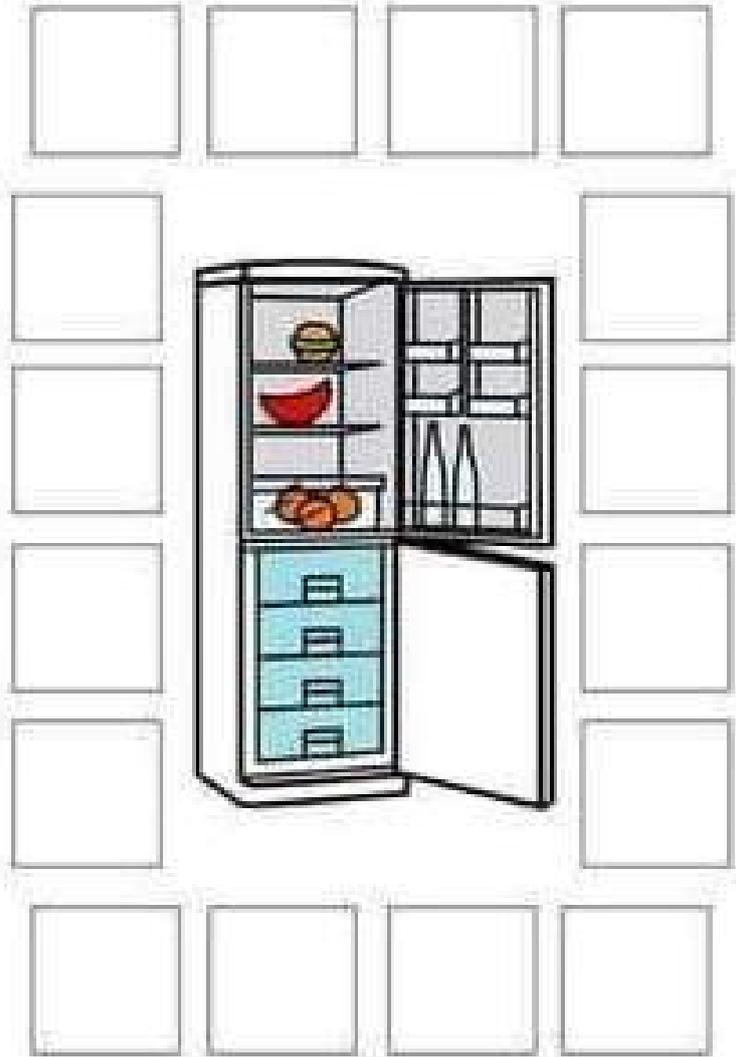
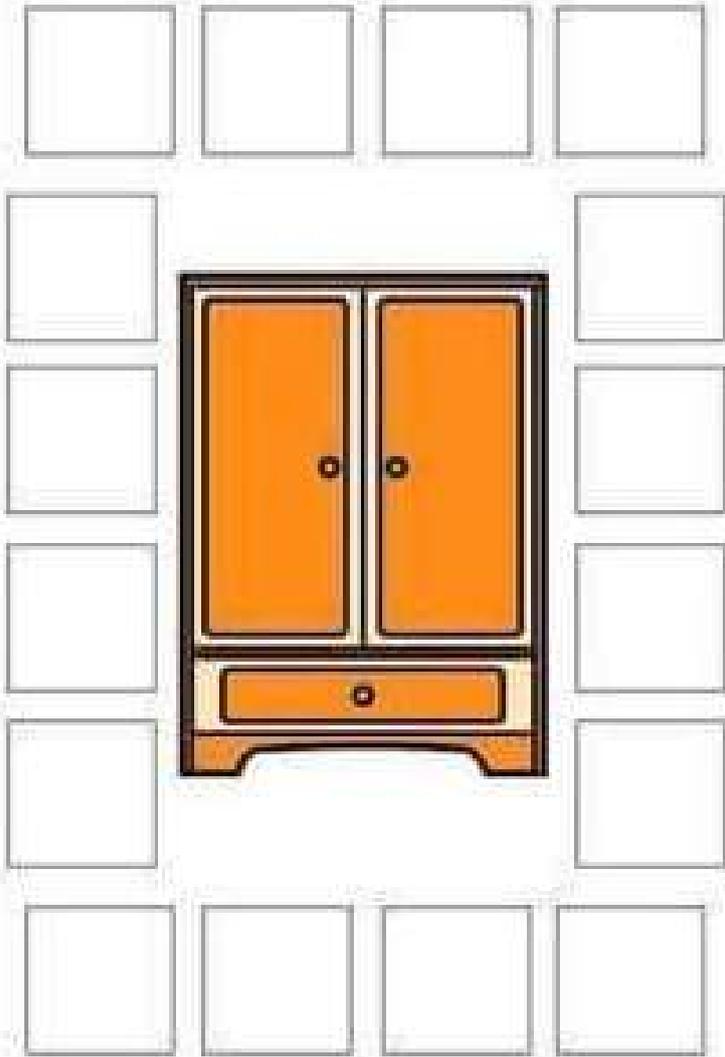


SE TRANSFORMA

ES TRANSFORMADO
EN UN ANIMAL POR
UNA MALVADA BRUJA



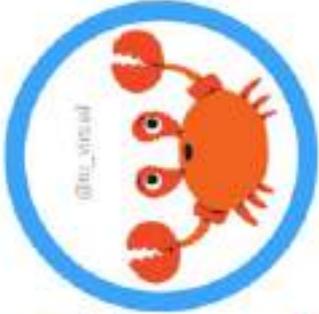
Anexo 5



Anexo 6

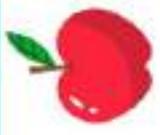


@to_virtual



Recorta cada uno de los dibujos @to_virtual

Busca cada uno de los dibujos y marca con  cuando lo hagas

Anexo 7

CUENTA LOS ANIMALES



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



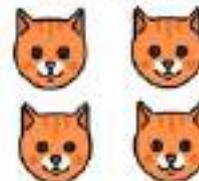
Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



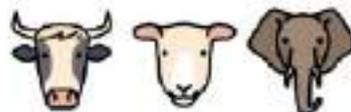
Atrapa



¿Cuántos hay?



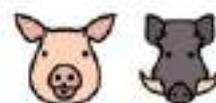
Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



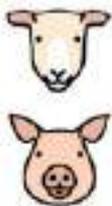
Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Atrapa



¿Cuántos hay?



Anexo 11. Certificado de la traducción del abstract

Loja, 16 de febrero del 2025

David Andrés Araujo Palacios

TRADUCTOR E INTÉRPRETE DE IDIOMAS (INGLÉS-ESPAÑOL-INGLÉS)

CERTIFICO:

Que se ha realizado la traducción de español a inglés del resumen derivado del trabajo de integración curricular denominado **“Intervención Psicopedagógica basada en la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Educare de la Fundación CISOL periodo 2024-2025”** de autoría de la estudiante **Naylidy Yamilec Sarango Paz** con cédula de identidad número **1900772383** perteneciente a la **Carrera de Psicopedagogía** de la Universidad Nacional de Loja, bajo la dirección del **Mg. Sc. Efraín Fernando Muñoz Silva**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada a hacer uso del presente como considere pertinente.



Firmado electrónicamente por:
DAVID ANDRÉS ARAUJO
PALACIOS

Lcdo. David Andrés Araujo Palacios

Registro SETEC: MDT-OC-262392

CI: 1104521545