



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

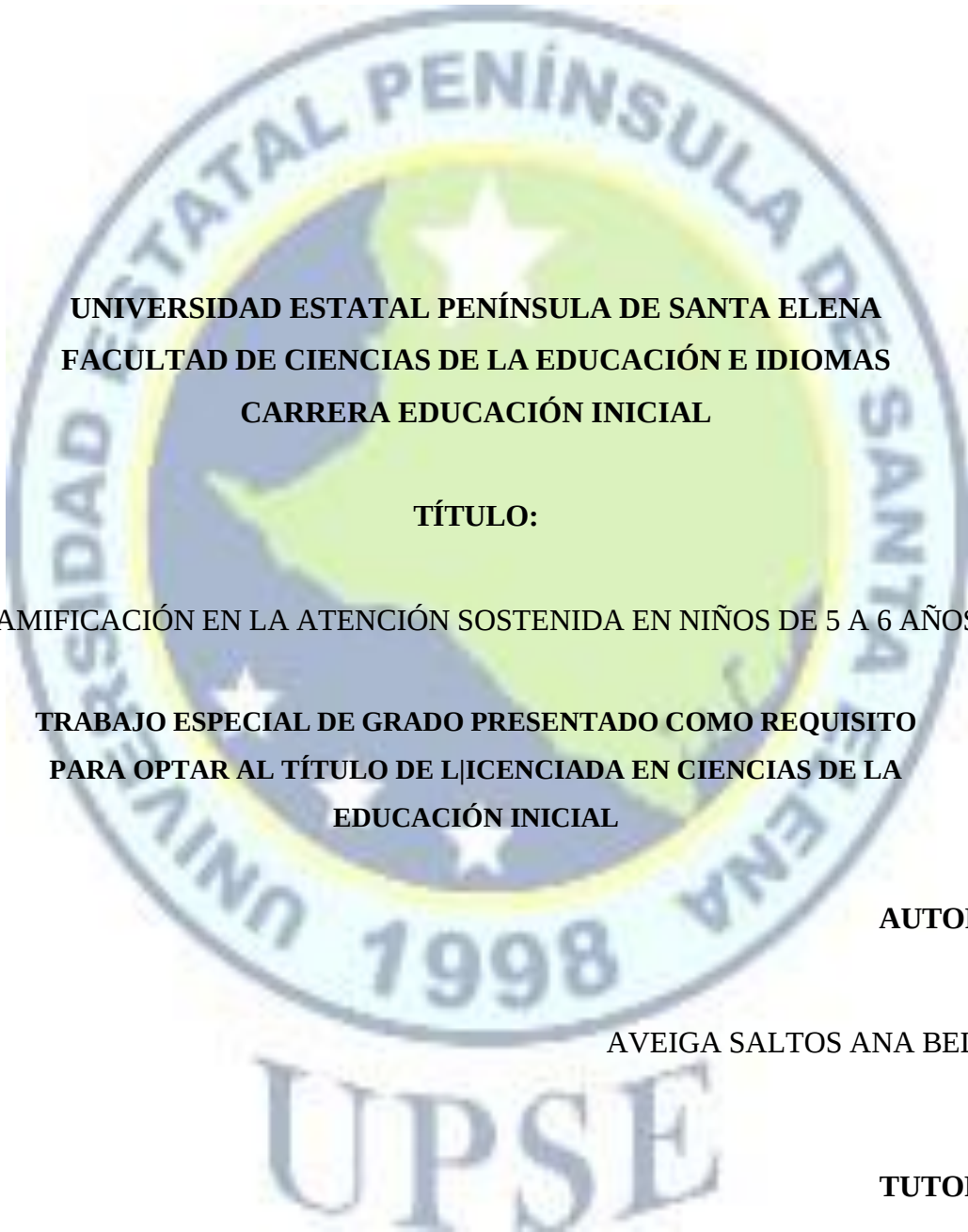
AUTORA:

AVEIGA SALTOS ANA BELEN

TUTORA:

Ing. GONZABAY DE LA A ESTHER ELIZABETH, MSc.

LA LIBERTAD, SEPTIEMBRE 2026



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

AVEIGA SALTOS ANA BELEN

TUTORA:

Ing. GONZABAY DE LA A ESTHER ELIZABETH, MSc.

LA LIBERTAD, SEPTIEMBRE 2026

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**GAMIFICACION EN LA ATENCION SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **ANA BELEN AVEIGA SALTOS**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente

Ing. GONZABAY DE LA A ESTHER ELIZABETH, Msc

DOCENTE TUTOR

C.I. 0918982950

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**GAMIFICACION EN LA ATENCION SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **ANA BELEN AVEIGA SALTOS**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente

LCDA. ELIANA ELIZABETH BORBOR SUÁREZ, Mgtr.

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0927665562

TRIBUNAL DE GRADO

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc

DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL

Lcda. Eliana Borbor Suárez, Mgtr

DOCENTE ESPECIALISTA

Ing. Esther Elizabeth Gonzabay De La A

DOCENTE TUTOR

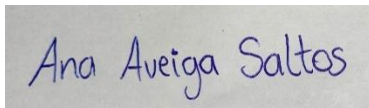
Lic. Rebeca De La O Pozo, Msc.

DOCENTE GUIA UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**GAMIFICACION EN LA ATENCION SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink that reads "Ana Aveiga Saltos".

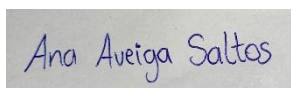
Srta. Aveiga Saltos Ana Belen

C.I: 0803693506

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, ANA BELEN AVEIGA SALTOS con C.I. 0803693506 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: **“GAMIFICACION EN LA ATENCION SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS”** corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink that reads "Ana Aveiga Saltos".

Aveiga Saltos Ana Belen
C.I. 0803693506

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, por darme toda la fortaleza y cuidarme siempre a lo largo de este camino Universitario. A mis padres por apoyarme en lo que he necesitado, en especial a mi madre que siempre estuvo ahí dándome su apoyo constante y que confió en cada uno de mis sueños. A mi tutora de tesis, a mi especialista que estuvieron ahí dándose el tiempo para poder orientarme y compartir sus conocimientos valiosos sobre esta investigación. A todos los docentes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena que tuve a lo largo de esta carrera que aportaron su enseñanza. A la institución educativa Virgen Del Cisne, a su directora, docente y alumnos que me abrieron las puertas para que esta investigación se pueda realizar dentro de sus instalaciones. Finalmente, agradezco a todas mis compañeras que, de una u otra manera, estuvieron presentes durante este proceso, brindándome su apoyo.

Aveiga Saltos Ana Belen

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por ser guía y por darme esa fortaleza que necesite durante todo este camino.

A mi madre, que gracias a su apoyo, confianza y amor ha sido mi pilar fundamental de mi formación. Gracias por creer en mí y siempre ayudarme a seguir adelante. Gracias a mi padre por estar cuando lo he necesitado y gracias a mis hermanos por acompañarme en este proceso, celebrando cada logro alcanzado.

Finalmente me dedico este logro a mí misma, por el compromiso que puse en este estudio, por cada esfuerzo que realicé para poder llegar al objetivo.

Aveiga Saltos Ana Belen

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	vi
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE FIGURA.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	2
Situación objeto de investigación.....	2
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	3
Motivaciones del origen del estudio	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO	
MOMENTO	6
Estudios relacionados con la temática	6
Nivel internacional.....	6
Nivel nacional	7
Nivel local	8
Referentes teóricos	9
Teoría de la Autodeterminación	9
Teoría de la Carga Cognitiva	9
Categoría 1: Gamificación.....	9
Origen de la Gamificación	10
Definición de Gamificación	10
Importancia y Beneficios de la Gamificación	11

Características de la gamificación	11
Elementos de la Gamificación.....	12
Tipos de gamificación	13
Gamificación en el ámbito educativo.....	14
Niveles jerárquicos de atención.....	15
Definición de la atención sostenida.....	17
Importancia de la atención sostenida	17
Funcionamiento de la atención sostenida.....	18
Factores que intervienen en la atención sostenida.....	18
Desarrollo de la Atención Sostenida en Preparatoria.....	18
Actividades para el desarrollo de la atención sostenida	19
Relación entre la gamificación y la atención sostenida.....	20
CAPÍTULO III.....	21
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	21
Conceptualización ontológica y epistemológica del método	21
Población.....	21
Muestra.....	22
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	23
Método y sus fases	23
Fases del Método fenomenológico.....	23
Primera fase: Etapa Previa o Clarificación de Presupuestos.....	23
Segunda fase: Recopilación de la experiencia vivida	24
Tercera fase: Reflexión sobre la experiencia vivida- Etapa estructural	24
Cuarta fase: Escribir sobre la experiencia vivida-Reflexionar sobre ella.....	24
Técnicas de recolección de información	24
Prueba Piloto	25
Entrevista Semiestructurada	25
Ficha de la entrevista semiestructurada.....	25
Observación directa.....	26
Ficha de observación	26
Técnica de análisis e interpretación de la información	26
Categorización y Triangulación	26
CAPÍTULO IV.....	39

Reflexiones críticas	39
Análisis de entrevista a docente	41
Análisis de Red semántica – Categoría 1 – Entrevista Docente.....	42
Análisis de Red semántica – Categoría 2 – Entrevista docente	44
Análisis de Ficha de Observación	45
Análisis de Red semántica – Categoría 1 – Ficha de Observación	45
Análisis de Red semántica – Categoría 2 – Ficha de Observación	46
Resultados de la implementación de la propuesta de actividades gamificadas	47
APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA).....	48
REFLEXIONES FINALES	50
REFERENCIAS	52
ANEXOS	60
Anexo A Cronograma de actividades	75
Anexo B Ficha de entrevista semiestructurada	76
Anexo C Ficha de observación	78
Anexo D Planificación	79
Anexo E.....	82
Anexo F.....	83
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	83
Anexo G	84
Solicitud de autorización para la aplicación de instrumentos de recolección de información para trabajo de titulación	84
Anexo H.....	85

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Triangulación de datos	27
Figura 2 Nube de palabras: Entrevista.....	39
Figura 3 Red semántica de entrevista – Categoría 1.....	42
Figura 4 Red semántica de entrevista – Categoría 2.....	43
Figura 5 Nube de palabras – Ficha de observación	44
Figura 6 Red semántica – Categoría 1 – Ficha de observación	45
Figura 7 Red semántica – Categoría 2 – Ficha de observación	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Características de la gamificación	12
Tabla 2 Elementos de la gamificación	13
Tabla 3 Tipos de gamificación	14
Tabla 4 Niveles jerárquicos de atención	16
Tabla 5 Actividades para el desarrollo de la atención sostenida	19
Tabla 6 Población.....	22
Tabla 7 Muestra	22
Tabla 8 Sistematización de variables, construcción de categorías y subcategorías apriorísticas	28
Tabla 9 Entrevista dirigida a docente.....	30
Tabla 10 Observación dirigida a los estudiantes.....	35

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años del nivel de Preparatoria, en la Unidad Educativa Virgen del Cisne, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. El estudio surgió a partir de la necesidad de que los niños puedan mantenerse concentrados y con la atención en las actividades. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y diseño fenomenológico, con una muestra no probabilística intencional conformada por 31 niños y una docente del nivel observado, como técnicas de recolección de información se aplicó una entrevista semiestructurada dirigida a la docente y una ficha de observación centrada en las subcategorías de la gamificación y atención sostenida, cuya información fue analizada mediante categorización y triangulación de datos. Los resultados muestran que, las actividades gamificadas son definidas como una estrategia pedagógica que aumentan la motivación e interés en niños de 5 a 6, favoreciendo además el trabajo en grupo y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la capacidad de mantener el foco atencional durante las actividades, seguir instrucciones sin distraerse y finalizar las tareas sin abandonarlas continúan siendo procesos a fortalecer, que dependen tanto de la calidad de la actividad gamificada como del apoyo constante de la docente. Se concluye que la gamificación constituye un factor determinante para despertar la motivación e interés de los niños, aunque no es suficiente por si sola para garantizar la atención sostenida durante toda la actividad, por lo que se recomienda su incorporación intencionada en la planificación curricular junto con estrategias de refuerzo docente.

Palabras claves: gamificación, atención sostenida, concentración

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la atención sostenida constituye uno de los pilares fundamentales del aprendizaje en la primera infancia, pues a través de ella los niños logran concentrarse, seguir instrucciones y culminar las tareas propuestas en el aula. En la etapa de Preparatoria, específicamente en niños de 5 a 6 años, esta capacidad se encuentra en pleno desarrollo, por lo que las estrategias pedagógicas que el niño experimenta en el aula cumplen un papel importante en el fortalecimiento de la concentración y participación activa.

En este contexto, la presente investigación titulada “Gamificación en la Atención Sostenida en niños de 5 a 6 años” nace de la observación directa de un aula de Preparatoria de la Unidad Educativa Virgen del Cisne, en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, donde se identificó que el uso excesivo de la tecnología, las actividades tradicionales y la presencia constante de estímulos visuales en el aula limitan las oportunidades de los niños para mantener su enfoque durante el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Se planteó como objetivo general determinar de qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años y tres objetivos específicos orientados a analizar los fundamentos teóricos de las categorías, identificar los fundamentos pedagógicos y proponer actividades gamificadas.

El trabajo se estructura en cuatro capítulos. El capítulo I presenta la situación problemática, la contextualización del estudio, las preguntas de investigación, los objetivos y la idea a defender. El capítulo II desarrolla el marco teórico referencial, sustentado en la teoría de la autodeterminación y en la teoría de la carga cognitiva. El capítulo III describe el abordaje metodológico, de enfoque cualitativo y diseño fenomenológico, así como las técnicas empleadas para la recolección de información: la entrevista a la docente y la ficha de observación aplicada a los niños.

Finalmente, el Capítulo IV presenta el análisis de los hallazgos obtenidos, las reflexiones críticas derivadas de la triangulación de los instrumentos y las conclusiones del estudio. De esta manera, la presente investigación busca evidencia empírica que permita comprender como la gamificación favorece el desarrollo de la atención sostenida en la primera infancia, y ofrecer a la Unidad Educativa una base pedagógica que oriente la planificación de estrategias lúdicas significativas en el aula.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

El bajo nivel de atención sostenida en niños de 5 a 6 años se debe a distintos factores que afectan su desarrollo y no surge de manera aislada como suele pensar. Así mismo, se presentan diversas consecuencias que influyen en su participación y en la habilidad de mantener el foco atencional en las actividades establecidas. Es por ello que resulta fundamental analizar la relación entre las causas y efectos para identificar como inciden en la atención de los niños.

De acuerdo con la investigación de Vedeckina & Borgonovi (2021, como se citó en Tulcanaza et al., 2024) concluyeron que el uso de la tecnología tiene un impacto negativo en la atención y el control cognitivo en infantes, de tal manera estos autores afirman que el uso excesivo de tecnología es una causa principal del bajo nivel de atención. Sumando a esto, los niños que pasan mucho tiempo frente a pantallas pueden tener dificultades para mantener la atención y a su vez afectar su interés hacia las actividades académicas.

Los estudiantes que pasan horas frente a un dispositivo digital suelen tener poca motivación en el proceso de aprendizaje. En la investigación de Granda et al. (2025) se indica que hay tendencias preocupantes observadas por muchos educadores en la que los estudiantes muestran menor participación en las actividades del aula y esto debido a la exposición prolongada a dispositivos digitales, por esta situación afecta su atención y la disminución del rendimiento académico, problemas de salud, física y emocional, evitando que mantenga la concentración.

Los docentes al usar actividades tradicionales no permiten a los niños sentirse motivados, afectando su interés en las actividades y participación, cuando es deber del educador despertar la curiosidad de los estudiantes, sin embargo, al implementar este tipo de enseñanzas lo único que logran es disminuir su atención e interés. De acuerdo con la investigación realizada por Calonge & López (2025) y según algunos aportes teóricos, aún existen docentes que aplican actividades tradicionales y repetitivas que afectan el proceso cognitivo de atención de los niños.

Según lo que dicen Machado et al. (2021) la capacidad de atención de los niños puede verse disminuida por la falta de motivación o por el estado anímico. Esto puede darse por falta de actividades lúdicas o dinámicas que despierte el interés y la motivación en ellos. También puede ser por actividades que se alargan mucho, haciendo que el niño no se interese en las actividades ya planteadas por el docente. Por esta razón, emplear actividades lúdicas puede aumentar la motivación haciendo que su nivel de atención no disminuya.

De acuerdo con la investigación que realizó De La O (2024) una de las causas principales para que los niños pierdan la atención radica en los estímulos visuales encontrados en el aula, tales como los colores que tiene la decoración, las formas o los lápices, lo que desvía su atención hacia otras actividades que les resultan atractivas. En consecuencia, muestran cierta resistencia al inicio de una tarea, ya que desean continuar con aquello que ha captado su interés y motivación.

Según los resultados de Molina et al. (2025) encontraron una falta de cumplimiento frecuente, indicando que es más común entre la población observada no cumplir con tareas o compromisos escolares. Debido a los distractores que están a su alrededor, los niños se interesan en otras actividades llamativas, impidiéndoles realizar las actividades planteadas. Por lo tanto, según lo investigado por los autores el 33% de los estudiantes no realizan las tareas establecidas.

Contextualización de la situación objeto de investigación

Para el presente estudio de investigación se realizaron las visitas a las escuelas, durante las prácticas se pudo observar lo distraído que estaban los niños. Con cada visita al aula se intentó descubrir cuales podían ser esas causas. Una de ellas fue el uso prolongado del televisor para que los niños se entretengan viendo videos o canciones. Si bien la educación busca innovar e implementar la tecnología, podría ser una de las causas para que el nivel de atención sostenida de los niños disminuya, cuando usaban este recurso los niños no querían dejar de visualizar la pantalla y pasaban más tiempo observando lo que ocurría en el mismo, en lugar de prestarle atención a la maestra.

Otra causa que se observó fue el uso de actividades tradicionales, la maestra solo hablaba, explicaba su clase y enseguida les daba hojas o su libro para que hagan actividades, lo interesante hubiese sido que la maestra utilice técnicas de aprendizaje para así captar la atención del infante y se motiven para poder realizar las actividades por si solos, pero sucedió todo lo contrario, los niños se aburrían, se paraban y se distraían con las cosas que había en su entorno.

Esta problemática resultó importante debido a la necesidad de que los niños puedan mantenerse concentrados y con la atención en las actividades. Por ello, es necesario encontrar alternativas como técnicas de aprendizaje que puedan lograr que los niños mantengan su atención en las actividades establecidas. Esto se debe dar porque la atención sostenida es algo importante en todo proceso educativo, los niños deben mantenerse atentos, motivados y concentrados para poder alcanzar los conocimientos y los resultados de aprendizaje requeridos en cada clase.

Inquietudes del investigador

Pregunta principal

¿De qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años?

Preguntas secundarias

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación y la atención sostenida en niños de 5 a 6 años?

¿Qué aportes pedagógicos brinda la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años?

¿Cómo contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años a través de actividades?

Propósitos u Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar de qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Objetivos específicos

Analizar los fundamentos teóricos de la gamificación y la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Identificar los aportes pedagógicos de la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Proponer actividades gamificadas orientadas a la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Motivaciones del origen del estudio

El presente estudio señala la importancia de la atención sostenida en niños de 5 a 6 años, teniendo en cuenta que es una habilidad fundamental para el desarrollo del aprendizaje en preparatoria. En esta etapa no se habla de tener un buen rendimiento académico, pero los niños están desarrollando sus capacidades cognitivas, por lo que es importante mantener su interés en las actividades académicas para así adquirir nuevos conocimientos. Sin embargo, en el contexto educativo actual, es común observar en niños dificultades para mantener la atención, causado por el uso excesivo de tecnología, uso de actividades tradicionales y objetos distractores que se encuentran en el aula, afectando su participación y motivación.

En este sentido, la presente investigación tiene como finalidad abordar las necesidades educativas actuales y mejorar la calidad de enseñanza en preparatoria a través de técnicas de aprendizaje. La motivación y el interés son importantes en los niños ya que les ayuda a prolongar su atención, puesto que es necesario implementar metodologías activas para aumentar su participación. En este contexto surge la gamificación como alternativa educativa que en muchas ocasiones es usada centrándose en la tecnología, pero Deterding et al. (2011) definen como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos permitiendo aumentar su motivación durante las actividades establecidas.

Asimismo, Valenzuela (2021) señala que la mayoría de las investigaciones se centran en usar la gamificación basada en tecnología, sin embargo, hay pocas investigaciones en el nivel de preparatoria. En conclusión, se ha identificado la ausencia de indagación sobre el uso de la gamificación basada en elementos del juego sin usar tecnología y también son pocas las investigaciones que hablen de la atención sostenida en los niños de 5 a 6 años, justificando esto, la necesidad de abordar más estas categorías. Es así como esta investigación se desarrolla bajo la sublínea procesos cognitivos, afectivos y conativos.

Idea a defender

La gamificación contribuye a la atención sostenida en niños de 5 a 6 años

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

Estudios relacionados con la temática

Nivel internacional

Cejudo (2017) Efectúa un estudio titulado ““JUGANDO ATENDERÁS” programa de intervención para la mejora de la atención en Educación Infantil”, cuyos objetivos son; Desarrollar y consolidar la atención, el siguiente es; Fomentar todos los tipos de atención a través de actividades lúdicas. Esta investigación cuenta con un diseño cuasi-experimental pretest-postest de grupo único. La autora llegó a la conclusión que la atención es importante en los niños y más aún en el ámbito educativo, se dio cuenta que en primaria la atención recién se está desarrollando en los infantes, es por esto necesario fortalecer la atención mediante el juego ya que, es la herramienta más importante en Educación Infantil. No obstante, señala que fue necesario trabajar la atención de forma individual, pero siempre desde lo lúdico, aunque al principio no todos querían participar, al final los niños se mostraron deseosos y poco a poco participaron.

Mosquera et al. (2021) en su tesis; “Influencia de la atención sostenida en los procesos formativos de los niños y niñas”, Este proyecto se llevó a cabo haciendo un análisis de caso en donde recolectaron información por medio de estudio cualitativo, generando preguntas desde antes y después de procesar la información. Al final indican que la atención sostenida depende de su grado de concentración y a su vez, la concentración depende de las actividades que le plantea la docente, en actividades lúdicas y atractivas los niños mantenían por un tiempo prolongado su atención, pero en actividades tradicionales, su atención recaía. Los autores de esta investigación señalan como último punto algunas recomendaciones, entre las más destacadas está que para mejorar la atención sostenida es necesario transformar e innovar en los métodos de enseñanzas, recurrir al juego, espacios dinámicos y la exploración de su entorno. Evidencian la importancia de fortalecer la atención sostenida mediante estrategias innovadoras como la gamificación.

Duque & Acevedo (2025) en su investigación titulada “Fortalecimiento de la atención sostenida en los estudiantes de transición a través de actividades lúdica en el colegio bilingüe San Sebastián de Mariquita, Tolima”, cuyo objetivo es fortalecer la atención sostenida en los estudiantes a través de actividades lúdicas durante el segundo semestre del 2025. Con las

observaciones directas obtuvo como resultado que los niños se desconcentraban y se distraían con ruidos de su entorno. Al aplicar la entrevista a la docente y auxiliar, confirmaron que era seguido la pérdida del foco atencional en las actividades. Al momento de aplicar las actividades propuestas por ellos, evidenciaron que los niños se encontraban más motivados, se observó mayor participación, lo que no pasaba con las actividades rutinarias que les planteaban. Este estudio aporta evidencia de que ciertas actividades lúdicas fortalecen la atención sostenida en los niños.

Nivel nacional

En primer lugar, la investigación de Patiño (2023) que explica en su tesis de título “La gamificación reto innovador para desarrollar la memoria y la atención en preescolar”, su objetivo fue comprobar mediante actividades de gamificación su influencia en el desarrollo de la memoria y atención en los niños de 4 a 5 años. Es por ello que su investigación fue de tipo descriptivo explicativo, donde también hizo revisión bibliográfica de campo y experimental. La autora aplicó pre- test y post- test, teniendo como resultado la efectividad de las actividades gamificadas donde observó que con esta técnica de enseñanza se retiene más información ya que se encuentran concentrados y atentos. Llegó a la conclusión que la gamificación tiene un papel importante que desempeñar en la mejora de nuestras capacidades cognitivas. Indica que hubo limitaciones, ya que no había mucha información en el ámbito educativo, más se centraban en la nutrición y salud. Debido a esto recomienda que las futuras investigaciones deberían apuntar más a las metodologías activas como la gamificación.

El trabajo de titulación de Panchana (2024) titulada “La gamificación en la atención de los estudiantes de segundo año de educación básica” tiene como objetivo, analizar la influencia de la gamificación en la atención de los estudiantes. Se empleó una metodología con enfoque mixto, un alcance de tipo descriptivo y técnicas de obtención de datos que fueron, entrevista, ficha de observación, una prueba y una prueba piloto. Estos instrumentos ayudaron a concluir el nivel de motivación con la que participaban los niños antes de usar actividades gamificadas. Teniendo como resultado la contribución de la gamificación en el entorno educativo, siendo un resultado positivo ya que se la puede utilizar como estrategia eficaz para mejorar la atención en esta edad. Se evidencia el aporte positivo que tiene la gamificación en la atención de los estudiantes, respaldando su aplicación como estrategia pedagógica para fortalecer la atención sostenida en el aprendizaje.

También se revisó el trabajo de Merizalde (2025) quien indaga sobre “Actividades con patrones en el desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 a 6 años” cuyo objetivo fue analizar la aplicación de actividades con patrones en el desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 a 6 años. Al final concluyó que fue necesario implementar actividades con patrones para mejorar la atención sostenida ya que los niños a esta edad no pueden mantener el foco atencional en una actividad establecida. Como resultado concluyó que el 95% de los infantes lograron una mejoría en la atención sostenida con la aplicación de estas actividades, demostrando que la aplicación de este método fue muy beneficioso. Los hallazgos de esta investigación respaldan el uso de las actividades con patrones ya que fortalece la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Nivel local

Se revisó el trabajo de De La O (2024) quien investigó acerca de “Juegos tranquilos para fortalecer la atención sostenida en niños de 5 años”, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tranquilos en la atención sostenida de niños de cinco años para su fortalecimiento. Para poder alcanzar este objetivo ella describió actividades con juegos tranquilos en experiencias de aprendizaje, aunque no requiere de movimiento de cuerpo completo, si ayuda a que la mente se mantenga activa a través de procesos cognitivos y necesita el aporte de la atención y concentración para realizar con éxito cada juego. En cuanto a la conclusión sobre la propuesta, resalta que se debe tener en cuenta la ambientación del aula ya que muchos colores, formas o decoración puede distraer a los niños, pero aun así esta metodología si logra captar la atención de los infantes teniendo resultados positivos en su participación.

También Mejillón (2022) presenta una investigación sobre “Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años” en el cual su objetivo fue analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de edad en educación inicial. Esta investigación se sustentó en la teoría de flujo y teoría de aprendizaje significativo de Ausubel. La autora da una reflexión importante y es que la gamificación aporta la misma motivación que el juego, logrando que los niños estén atentos por si solos y porque les divierte. En esta investigación se respalda a la gamificación como estrategia innovadora que favorece el aprendizaje significativo, así mismo su aplicación aporta al fortalecimiento de la atención sostenida en niños.

Referentes teóricos

Teoría de la Autodeterminación

La teoría de la autodeterminación fundamenta a la gamificación en el contexto educativo, la cual explica que la motivación se da a través de las necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la afinidad, desde este punto de vista Niemiec & Ryan (2009) sostienen que la teoría de la autodeterminación asume que es innato el ser curioso acerca del propio entorno e interesado a aprender y desarrollar el propio conocimiento.

En concordancia con Guay (2022) afirma que esta teoría ha guiado el desarrollo de programas de intervención diseñados para desarrollar una motivación escolar más autónoma. Son organismos activos con ganas de crecer y superar desafíos, cualidades vinculadas al uso de elementos del juego lo que está conectado con la gamificación, como los retos y niveles. De esta manera la gamificación no solo incluye los elementos del juego, sino que explica como estos estudiantes se involucran en su aprendizaje.

Teoría de la Carga Cognitiva

La teoría de la carga cognitiva es un área de la investigación educativa que explora la efectividad de diferentes intervenciones de aprendizaje basada en la suposición de que la memoria de trabajo tiene una capacidad limitada (Phan & Ngu, 2021). Esta teoría nos explica como cierta información se puede procesar más rápido, pero la nueva información es más compleja causando un mayor esfuerzo en los estudiantes. El aprendizaje depende de cómo la restricción cognitiva gestione la información, incidiendo en la atención sostenida.

Por otro lado, esta teoría orienta el desarrollo de estrategias educativas más efectivas. En este sentido Sweller (2024) dice que la teoría de la carga cognitiva utiliza nuestro conocimiento de la arquitectura cognitiva humana para diseñar procedimientos de enseñanzas adecuados y analizarlos desde la perspectiva de ese conocimiento. Es por ello que esta teoría permite optimizar los recursos cognitivos lo que aporta no solo al aprendizaje si no también en su atención para prolongarla durante las actividades.

Categoría 1: Gamificación

Teoría del flujo

La teoría del flujo explica que el aprendizaje óptimo ocurre cuando los desafíos planteados y las habilidades de los estudiantes están en equilibrio, lo que permite que estén

atendiendo, interesados y disfrutando las actividades Csikszentmihalyi (1990, como se citó en Ab Jalil et al., 2020). En este sentido Ab Jalil et al. (2020) definen el flujo en términos de estar completamente involucrado en una actividad por sí misma, indica que estudios previos han mostrado que el estado de flujo experimentado mientras se juega afecta positivamente las actitudes, el comportamiento y los resultados de aprendizaje.

En relación con la gamificación, esta teoría aporta compromiso y motivación, diseñados por experiencias. Por lo tanto Bittner (2021) dice que un estado de flujo implica un alto grado de participación y concentración que puede fomentar resultados de desarrollo positivos como habilidades de exploración e investigaciones. Por ello, la gamificación, al integrar desafíos progresivos y actividades participativas, promueve este estado en el aula.

Origen de la Gamificación

El término “gamificación” surgió inicialmente en la industria de los medios digitales. Aunque generalmente se dice que en 2002 es el año en que se acuñó el término gamificación, fue solo alrededor del comienzo de esta década que la gamificación se convirtió en una palabra de moda. Su primer uso documentado data de 2008, pero no se popularizó hasta la segunda mitad de 2010. Aunque se usan términos paralelos y se introducen nuevos, como diseño lúdico o juego colorido. Sin embargo, la gamificación probablemente ha logrado consolidarse como un término común del día a día (Deterding et al., 2011).

Desde 2002, todas las definiciones propuestas de gamificación se basan en la idea de que las computadoras digitales y los juegos de computadoras digitales son algún tipo de índice, sin el cual no sería posible planificar la gamificación. Sin embargo, hubo predecesores predigitales de la gamificación mucho antes de que las computadoras digitales se hicieran populares. Entonces se puede decir que la gamificación sin tecnología existe, sería esa que solo usa los elementos del juego para aumentar la motivación e interés de las personas (Fuchs, 2014).

Definición de Gamificación

La gamificación es una estrategia pedagógica que es definida como el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos, con el fin de ayudar en el aprendizaje, mejorando la participación y motivación. Además, es una herramienta que ha mostrado su efectividad aumentando el interés de los niños y haciendo que disfruten las actividades por ellos mismo. La

gamificación se presenta como una estrategia innovadora, ya que busca transformar la educación, dejando atrás todas las estrategias tradicionales (Bernal et al., 2024).

Manzano et al. (2022) indica que la gamificación persigue el uso de elementos de diseño de juegos para crear experiencias atractivas y motivadoras. Además, señala que fomenta una mayor motivación y compromiso en los estudiantes. Entre los elementos más utilizados en la gamificación educativa se encuentran los puntos, insignias y clasificaciones. Puede apoyar la intervención pedagógica como una estrategia de aprendizaje lúdica, creativa y desafiante para los estudiantes.

Importancia y Beneficios de la Gamificación

En preparatoria la gamificación tiene gran relevancia porque en este nivel se trabaja a través del juego y de la exploración. Es importante implementar la gamificación para convertir un aula tradicional en un espacio o experiencia activa, haciendo parte las actividades gamificadas para así motivar y mejorar sus procesos académicos. Es fundamental combinar la teoría con lo práctico, así de esa manera la gamificación ayuda a mejorar la atención y el entusiasmo, con el fin que los infantes se sientan con el interés de participar en los desafíos propuestos. Así mismo es percibida como alternativa pedagógica que fomenta la creatividad y la comunicación entre los niños, permitiendo que lo que hagan sea por diversión sin perder la atención en las actividades (Toaza et al., 2025).

Muy aparte de los beneficios comunes que aporta la gamificación como: el aumento de la motivación o el interés en las actividades, hay otras más que benefician al contexto educativo. Uno de los beneficios es el aprendizaje activo, que promueve la participación y hace que los niños sean los protagonistas de su propio aprendizaje, también fomenta el trabajo en equipo mediante las dinámicas que se plantean, lo que requiere de su colaboración y comunicación, y por último uno de los beneficios que resalta es la adaptabilidad ya que las actividades gamificadas se amoldan a diferentes estilos de aprendizaje y sobre todo al ritmo de cada niño, dándoles una experiencia única (Quezada et al., 2025).

Características de la gamificación

De las características más destacadas de la gamificación son: motivación, diversión y colaboración.

Tabla 1

Características de gamificación

Motivación	Se observa en los niños a través del interés que tienen en trabajar en una actividad que tenga objetivos, incentivos y recompensas, lo que impulsa su participación y su atención en estas actividades.
Diversión	Es fundamental en los niños ya que deja de ser una simple actividad, para convertirse en una experiencia activa permitiéndole a los docentes captar su atención sin problema.
Colaboración	Se realiza mediante lo antes mencionado, la motivación y la diversión dan paso a que los trabajos en grupos funcionen correctamente.

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

En este sentido las características de la gamificación hacen que el aprendizaje sea más llevadero permitiéndole alcanzar objetivos establecidos mediante la motivación, diversión y colaboración (Toapanta et al., 2024).

Elementos de la Gamificación

Según el modelo planteado por Werback y Kapp, los elementos principales de la gamificación son: dinámicas, mecánicas y componentes. Esta clasificación permite elaborar experiencias gamificadas ordenadas, favoreciendo el interés y la actuación activa de los estudiantes. Estos niveles pasan de lo más explícito a lo más concreto.

Primero se definen las actividades que más motivan a los niños, luego se deciden acciones del juego y finalmente, se elige lo que va a conformar esa actividad. Con esto, se logra

que la gamificación no se tome solo como un juego, sino como una estrategia pedagógica bien diseñada (Acosta et al., 2020).

Como primer elemento se encuentra la dinámica, esta se trata de la parte inicial de una actividad y se relaciona con que cosas motivan a los niños a participar. Aquí ocurre la idea general que incluye, restricciones del juego, posibilidades de resolver un problema y la curiosidad. Mecánicas, aquí ocurre el desarrollo de la actividad, se logran objetivos y es más completo que las dinámicas. En esta parte ya ingresan los retos y recompensas lo que ayuda que los niños estén interesados. Componentes, es básicamente todos los elementos visibles que están incluidos en estas actividades gamificadas. Estas pueden ser los puntos, insignias y niveles (Borrás, 2022).

Tabla 2

Elementos de la gamificación

Dinámicas	Emociones
	Narrativas
	Retroalimentación
Mecánicas	Turnos
	Recompensar
	Cooperación
	Prueba y error
Componentes	Puntos
	Insignias
	Niveles

Nota. Dimensiones de la gamificación según Werback y Kapp.

Tipos de gamificación

La gamificación utiliza elementos del juego en contexto educativo para ayudar a incrementar la motivación, diversión, colaboración e interés. Así mismo esta se divide en dos tipos: Gamificación estructurada y Gamificación de contenido (Franco, 2023).

La gamificación estructurada, se caracteriza por no modificar el contenido ya establecido, es decir sus objetivos y finalidad se mantienen, lo que hace es incorporar elementos del juego en las actividades. Este tipo de gamificación se centra más en fortalecer su atención e incentivar la

participación a través de refuerzos positivos donde se pueden utilizar puntos, insignias, niveles o recompensas. Su aplicación es en momentos puntuales donde se vea que los niños están distraídos ya que es de fácil aplicación (Sánchez, 2022).

Por lo contrario, la gamificación de contenido realiza cambios en la planificación, busca que el niño sea protagonista de su aprendizaje ya que el contenido se presenta en misiones, narrativas o historias. Este tipo de gamificación tiene como finalidad que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más experimental lo que favorece al desarrollo de habilidades cognitivas, también puede ser empleada continuamente (Sánchez, 2022).

Tabla 3

Tipos de gamificación

Gamificación estructurada	No se cambia el contenido Utiliza:
	Puntos
	Insignias
	Niveles
	Recompensas
Gamificación de contenido	Hace cambios en la planificación Se presenta en:
	Misiones
	Narrativas
	Historias

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Gamificación en el ámbito educativo

La gamificación se enfoca en las necesidades de los niños y adapta las actividades dependiendo de la capacidad a mejorar, a su vez genera motivación e interés en nuevos logros. Es una tendencia actual que ayuda a los educadores para que los infantes tengan una participación activa y logren prolongar su foco atencional. No obstante, para que funcione, los maestros deben tener claro cuáles son las necesidades de cada niño y que, usar actividades gamificadas no es traer un juego que ya existe, sino más bien es usar sus elementos y adaptarlos a las actividades (Ley et al., 2022).

Gamificar actividades es transformar las actividades tradicionales en algo divertido y motivador. La gamificación se utiliza con el fin de modificar el comportamiento de los infantes y convertirlos en individuos que por sí solos quieren participar y realizar actividades que se les asigna. Por lo tanto, al hablar de gamificación en la educación se habla de incentivos como retos, puntos, niveles y recompensas ya que son elementos del juego lo que se utiliza para aplicar esta técnica de aprendizaje (Garcia et al., 2020).

Categoría 2: Atención Sostenida

Teoría de las redes atencionales

La atención en preparatoria es compleja, ya que los niños por sentido común se distraen. Parra Bolaños et al. (2022) indican que la atención está conformada por diferentes tipos de redes atencionales que son diferentes una de la otra, pero en cierto punto están conectadas entre sí; la red de orientación, la red de alerta, y la red de control ejecutivo. Cada una de ellas cumple con un rol dentro del procesamiento atencional confirmando que la atención no es un proceso único.

Ahora bien, las redes atencionales se encuentran en evolución mediante la infancia. En este sentido Dahua et al. (2024) indican que la integración multisensorial tiene un efecto positivo en las habilidades de procesamiento sensorial de los niños en la infancia, promoviendo su interacción con el entorno y el desarrollo de habilidades básicas.

Niveles jerárquicos de atención

La atención se divide en varios niveles según el modelo clínico de Sohlberg que va desde los procesos básicos a procesos más complejos, quien afirma que cada nivel atencional requiere del funcionamiento del anterior, entre los niveles están; arousal, atención focalizada, sostenida, selectiva, alternativa y dividida (Vásconez, 2020).

Tabla 4*Niveles jerárquicos de atención*

Arousal	Es el nivel básico, que permite que los niños estén despiertos para poder responder a cualquier estímulo del entorno.
Atención focalizada	Es la capacidad de mantener la atención en un solo estímulo, ya sea escuchar la instrucción o mirar algún objeto.
Atención sostenida	Es la capacidad de mantener el foco atencional en un estímulo establecido por un tiempo prolongado.
Atención selectiva	Es la capacidad que tienen los niños para ignorar los distractores y elegir estar concentrados en un estímulo.
Atención alternativa	Consiste en cambiar el foco atencional de manera autónoma, prestar atención a la maestra y saber cambiar el foco a la tarea que les mando hacer sin ningún tipo de distracción.
Atención dividida	Es el nivel más complejo, en niños pequeños está en desarrollo ya que es la capacidad de atender a más de dos estímulos a la vez.

Nota. Modelo clínico de Sohlberg & Mateer

De estos niveles dos son los más comunes en preparatoria. La atención sostenida y la atención selectiva son la que más se trabajan. Estos niveles de cierta manera nos dicen como se desarrolla la atención en los niños, comienza por estar despierto para poder responder a un estímulo, luego poder enfocarse en un solo estímulo, seguida de la atención sostenida que permite que el niño pueda mantener el foco atencional en un estímulo por varios minutos. A partir de la atención sostenida hasta la atención dividida, son niveles de atención que están en desarrollo en los niños de 5 a 6 años (Vendramini et al., 2022).

Definición de la atención sostenida

La atención sostenida es la capacidad que tiene el ser humano para mantener el foco atencional en un estímulo específico por un tiempo prolongado sin distraerse con estímulos de su entorno. En el contexto educativo, la atención es reconocida como una función cognitiva básica que influye en el aprendizaje. Específicamente este tipo de atención permite centrarnos en los procesos de almacenamiento y recuperación de información necesaria. En los más pequeños es difícil captar su atención ya que normalmente se distraen con su entorno (Barreyro et al., 2020).

Es por eso, que concentrarse en dedicarse a algo o mantener la atención se ha relacionado con la capacidad de los niños de activar fuentes de atención, lo cual se cree que está involucrado en el proceso de aprendizaje y cognición, incluso cuando aparecen distracciones o la actividad se vuelve repetitiva. La atención sostenida, puede variar dependiendo la edad y el desarrollo que va teniendo el niño, es decir, entre más pequeños menos capacidad de atención tienen. Aun no se calcula cuantos minutos realmente un niño de 5 a 6 años puede mantener su foco atencional, pero no es más de 10 minutos y va a depender mucho de qué tan interesante le parezca las actividades planteadas por la docente (López et al., 2005).

Importancia de la atención sostenida

La atención sostenida es importante en preparatoria porque permite a los niños mantenerse concentrados en las actividades que le proporciona la maestra, favoreciendo su aprendizaje, comprensión e incluso el entendimiento de las tareas escolares. Cuando los infantes están manteniendo su atención durante la clase, procesan mejor el nuevo conocimiento y fortalece la capacidad de enfocarse en un estímulo, mientras más aprendan a mantener su foco atencional en un estímulo establecido, más se desarrollarán sus habilidades cognitivas como el razonamiento y memoria. Es fundamental para el almacenamiento de información, el adecuado desarrollo que permite que el conocimiento mejore, ya que se mantienen haciendo las actividades establecidas (Flores et al., 2018).

La atención sostenida juega un papel clave en el desarrollo de los niños a una edad temprana. Sin embargo, todavía es difícil explicar cómo cambia la atención sostenida con el tiempo, durante las actividades, especialmente en los niños. La capacidad de mantener la atención en una tarea durante un largo periodo de tiempo es una característica distintiva de un sistema cognitivo desarrollado. La habilidad de observar con atención los problemas también

influye en muchos procesos importantes, incluidos los procesos cognitivos básicos, la memoria y la flexibilidad cognitiva (Benitez & Robison, 2022).

Funcionamiento de la atención sostenida

Actúa como un proceso cognitivo que permite mantener el foco de atención durante un periodo de tiempo prolongado, facilitando la concentración, la escucha o la realización de actividades de forma continua y sin interrupciones. La atención sostenida implica la resistencia a distracciones, el control cognitivo para no perder la concentración y la habilidad de sostener la atención en una actividad. Al respecto el funcionamiento señala que la atención a largo plazo permite conservar los activos (Vera & Mendoza, 2024).

La atención sirve como filtro, sabe cuándo seleccionar, priorizar, procesar y supervisar los estímulos externos, ayudando a enfocarse en una sola actividad sin perder el foco. El sistema nervioso cumple una función esencial que es mantener el cerebro despierto y preparada, sin este el foco se pierde. Luego el cerebro selecciona la actividad relevante e ignora el estímulo irrelevante ayudando al infante a centrarse en una actividad específica (Velasco, 2021).

Factores que intervienen en la atención sostenida

La atención sostenida esta influenciada por una variedad de factores cognitivos como inteligencia o memoria de trabajo. Y sociales tales como la motivación, estilos de crianza y actitudes de los docentes, que determinan la efectividad de las actividades (Lagos et al., 2019). Por otro lado, la atención sostenida puede verse intervenida por otros factores como son externos e internos. Los factores externos como el uso excesivo de tecnología pueden influir en el foco atencional, así mismo las decoraciones o colores y formas del entorno en exceso logra fatigarlos haciendo que la atención y el interés disminuya (Resett, 2021). Los factores internos como las emociones, interés y motivación tienen que ver con la atención, depende de cómo se siente el niño podrá mantener la atención, o si esta sin motivación puede que disminuya esa atención (Caizaguano et al., 2023). Se entiende que estos factores no son observables, va a depender de como la maestra pueda captar y mantener su foco atencional.

Desarrollo de la Atención Sostenida en Preparatoria

En educación inicial la atención sostenida es fundamental porque permite que los niños estén concentrados y puedan escuchar, observar y seguir instrucciones. En niños de esta edad la atención sostenida es corta, no dura mucho tiempo porque está en desarrollo, necesita de técnicas

de aprendizaje para fortalecerse, depende del nivel de motivación que tengan y del interés que le generan las actividades. Necesita de espacios tranquilos y para fortalecerla necesita que el niño explore su entorno (Graziano et al., 2011).

Actividades para el desarrollo de la atención sostenida

Algo importante que deben tener en consideración los maestros es que la atención sostenida en preparatoria se desarrolla de manera gradual, respetando la edad del niño entre más pequeños sean su foco atencional durará pocos minutos y para fortalecerlo se debe hacer mediante actividades atractivas para ellos. La atención sostenida está ligada al desarrollo del cerebro lo que hace que influya en su maduración cerebral, específicamente en las redes neuronales. A medida que el niño crece estas se irán desarrollando más y fortaleciendo por las actividades que se les brinda (Diamond, 2013).

A continuación, se presentan actividades que ayudan a prolongar la atención sostenida en los niños de 5 a 6 años. Estas se enfocan en la gamificación ya que incorporan elementos del juego como puntos, insignias, niveles y recompensas, ayudando a la motivación e interés en las actividades que les plantea la docente dentro del aula. Estas actividades se realizan en el momento que la docente se dé cuenta que los infantes perdieron el foco en las actividades (DiCarlo & Ota, 2026).

Tabla 5

Actividades para el desarrollo de la atención sostenida

ACTIVIDADES	DESARROLLO
Secuencia de sonidos	La maestra hace secuencia de sonidos combinando palmadas, silbidos y pisadas y los niños deben repetirlos. En esta actividad con casa punto que ganen van subiendo de nivel Avanzan hasta convertirse en maestros de la atención.

Copiar dibujos de objetos reales en la sala	La docente les da el nombre del objeto y el niño debe copiarlo en el aire con el dedo. Ayuda a fijar la atención en los detalles que deben replicar Al final se lo recompensa de forma inmediata ya sea con estrellas o puntos extras.
---	---

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Relación entre la gamificación y la atención sostenida

La integración de la gamificación en los entornos educativos ha sido reconocida por su potencial para aumentar la motivación, el compromiso, el interés y la atención de los estudiantes. La motivación es importante porque influye en la atención, el esfuerzo y la capacidad de los estudiantes en sus actividades de aprendizaje. El interés que les da la gamificación ayuda a evidenciar el compromiso de los infantes al participar en distintas tareas. La Gamificación ayuda al niño a mantener la atención, al mismo tiempo que usa los elementos del juego como, desafíos, recompensas, retos, puntos e insignias, lo que aumenta su motivación y participación. De esta manera, facilita el mantener la atención en las actividades y participar en el proceso de aprendizaje por sí mismo. Para que los niños logren mantener el foco atencional necesitan estar motivados e interesados en la clase, ahí es donde entra la gamificación que gracias a los elementos que usa ayuda a lograr ese objetivo (Li et al., 2023).

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

El presente estudio se apoyó ontológicamente en el entendimiento de la realidad educativa como un desarrollo dinámico, social y elaborado a partir de las comunicaciones que se dan dentro del contexto escolar (Sautu, 2003). En consecuencia, la atención sostenida en la edad de 5 a 6 años no es algo que simplemente se fortalece, sino que a esta edad se sigue desarrollando. Es por ello que la atención sostenida no se define como algo estático sino algo que está en proceso constante a través de la exploración, estímulos y vivencias de su entorno.

Asimismo, desde la epistemología el estudio asume que el conocimiento se da a través de lo que se ha observado y vivido dentro de un aula. De acuerdo con Vasilachis (2006) la epistemología se refiere al proceso de cómo se llega a construir el conocimiento científico y como está relaciona la realidad investigada con el investigador. Desde esta visión un estudio no solo depende de lo científico, sino también de las opiniones del investigador ya que ha estado en contacto con el fenómeno.

Además, según Sandoval (1996) hay diferentes enfoques de investigación, pero se diferencian por como perciben la realidad y como construyen su conocimiento científico. El autor resalta que el enfoque cualitativo se destaca por comprender el fenómeno desde la observación y criterio del investigador. Este enfoque se fortalece por el intercambio de opiniones entre investigador y actores sociales para así interpretar mejor la realidad.

Por último, en acuerdo con estos fundamentos, este estudio se apoyó en una ontología y una epistemología interpretativa, ya que se busca entender la realidad del fenómeno sin ser manipulada desde un contexto educativo donde se desarrolla. A través de la observación y la entrevista, se interpretarán las percepciones y experiencias de la docente en el aula al aplicar la gamificación para aumentar la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Población

Según Arias et al. (2016) la población se refiere al conjunto de individuos con el que se va a trabajar, debe estar relacionado y tener las características del fenómeno a estudiar. En el presente estudio la población está conformada por los niños de 5 a 6 años y su maestra de la Unidad Educativa Virgen del Cisne, ubicada en la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad.

Esta investigación se desarrolló únicamente en esta aula ya que es ahí donde se analizó la atención sostenida desde un enfoque cualitativo.

Tabla 6

<i>Población de Estudio</i>		
N°	POBLACIÓN	CANTIDAD
01	Estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Virgen del Cisne de la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad	31
02	Docente de la Unidad Educativa Virgen del Cisne de la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad	1
TOTAL		32

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Muestra

Desde la perspectiva de Blanco & Castro (2007) la muestra es una parte seleccionada de la población para obtener la información que se utilizará. En la presente investigación, la muestra está conformada por 31 niños y 1 maestra de preparatoria. Se empleó un muestreo no probabilístico intencional, también se utilizó instrumentos de recolección de datos como la ficha de observación y la guía de entrevista semiestructurada.

Tabla 7

<i>Muestra de estudio</i>				
N°	MUESTRA	NIÑOS	NIÑAS	CANTIDAD
01	Estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Virgen del Cisne de la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad	18	13	31
02	Docente de la Unidad Educativa Virgen del Cisne de la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad		1	1
Total		18	14	32

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Naturaleza o paradigma de la investigación

Esta investigación se enmarcó en un paradigma interpretativo ya que pretende analizar los problemas reales de la educación a partir de las observaciones realizadas en el aula. Este paradigma se orientó a los fenómenos sociales y educativos desde una perspectiva subjetiva. En este sentido Lorenzo (2006) afirma que el paradigma interpretativo percibe la realidad por lo que las investigaciones se centran en comprender los problemas educativos desde una perspectiva subjetiva. Este paradigma ayudó a analizar la contribución que tenga la gamificación en la atención sostenida en los niños, basándose en las experiencias dentro del aula. Así mismo se utilizó un enfoque cualitativo ya que permitió comprender los fenómenos que están en el contexto educativo a partir de las observaciones realizadas en el aula.

El estudio fue de tipo descriptivo ya que no busca manipular categorías si no todo lo contrario, se busca describir y caracterizar la contribución de la gamificación en la atención sostenida. Además, se adoptó un diseño descriptivo para observar cómo se manifiesta la atención sostenida y cómo reaccionan ante actividades gamificadas. Este diseño analiza las características del fenómeno permitiendo tener resultados precisos, ya que trabaja directamente en su contexto.

Método y sus fases

El método en el cual se desarrolló esta investigación es fenomenológico, el cual a través de las experiencias permite comprender el fenómeno. Este método permite conocer la realidad sin hacer cambios o manipularla (Castillo, 2021). En este estudio el método fenomenológico ayudó a interpretar como la gamificación contribuye a la atención sostenida en niños de 5 a 6 años sin necesidad de manipular la realidad observada en el aula. Además, las observaciones constantes en el aula ayudaron a comprender el fenómeno a estudiar de una manera más clara y profunda.

Fases del Método fenomenológico

Primera fase: Etapa Previa o Clarificación de Presupuestos

Se trata de repensar sobre las percepciones, conocimientos e ideas que se tenía sobre la gamificación y atención sostenida, como lo indica su nombre es algo previo, antes de confirmar lo que realmente son las categorías a estudiar (Fuster, 2019). Esta fase fue fundamental en la investigación porque se identificó la información real y verificada y a su vez ayudó a delimitar en profundidad el problema de investigación, por lo que fue importante observar las posibles opiniones subjetivas que podían tener los involucrados e inferir en la investigación.

Segunda fase: Recopilación de la experiencia vivida

Esta es la fase descriptiva, debido a que los datos se obtienen de la experiencia vivida a partir de numerosas fuentes: experiencias personales, experiencias de la docente, entrevistas y la observación (Fuster, 2019). En este estudio, fue necesario acercarse a la institución educativa para recopilar los datos necesarios a través de los instrumentos y técnicas de recolección. La información se recolectó por medio de la guía de entrevista semiestructurada y la ficha de observación. Sus resultados fueron importantes porque se conoció como la gamificación contribuye a la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

Tercera fase: Reflexión sobre la experiencia vivida- Etapa estructural

El propósito de esta fase es intentar comprender el significado de algo. Consiste en interpretar y organizar toda la información recopilada a través de las técnicas de recolección (Fuster, 2019). Se analiza las respuestas de la entrevista y de la observación que se realizó, con el fin de identificar todo aspecto relacionado con las categorías y subcategorías, lo que ayudó a comprender con más precisión la contribución que tiene la gamificación en la atención sostenida. Además, facilita vincular los resultados al marco teórico planteado en el estudio ayudando a interpretar los resultados.

Cuarta fase: Escribir sobre la experiencia vivida-Reflexionar sobre ella

Siendo la última, el objetivo de esta fase es integrar en una sola descripción todos los aspectos individuales de los sujetos estudiados. La formulación debe ser una descripción concisa pero completa del tema estudiado (Fuster, 2019). Esta última fase permitió al estudio explicar claramente y con seguridad de qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años, considerando las evidencias que se obtuvo en la entrevista y observación. Asimismo, se pudo establecer conclusiones sobre el aporte pedagógico y los resultados obtenidos con base a la observación realizada en el aula.

Técnicas de recolección de información

En el presente estudio, las técnicas de recolección de información permitieron obtener datos relevantes sobre como aumenta la atención sostenida en niños de 5 a 6 años al emplear la gamificación en el aula desde una perspectiva cualitativa. Para ello se recogieron los datos donde ocurre el fenómeno del estudio, mediante la observación directa del desarrollo de las actividades gamificadas y la entrevista semiestructurada a la docente. Estas técnicas facilitaron la

interpretación del fenómeno a través de las experiencias desde la realidad educativa en la que se desarrolla (Alegre, 2022).

Prueba Piloto

La prueba piloto permite comprobar la claridad de las preguntas, comprensión del lenguaje, tiempo de aplicación, viabilidad y la necesidad de eliminar o modificar ítems. Es por ello que se realizó una prueba piloto el 18 de junio de 2026 en la Unidad Educativa “Virgen del Cisne” con 19 niños de preparatoria de 5 a 6 años perteneciente a la otra Unidad Educativa ubicada en Santa Elena. Se aplicó una ficha de observación a los niños y una entrevista semiestructurada a la maestra. Los resultados de la primera categoría que es gamificación fueron en proceso, ya que la maestra no usaba muchas actividades gamificadas. En la categoría 2 pertinente a la Atención Sostenida la mayoría se marcó con Adquirido y En proceso ya que al ser niños por naturaleza su atención se va a desviar a otros estímulos. Por su lado la maestra solo conocía la gamificación basada en tecnología, por eso los ajuste que se tuvieron que hacer es especificar de que tipo de gamificación se trataba.

Entrevista Semiestructurada

La entrevista semiestructurada es una técnica de recolección de datos basada en una conversación guiada por un conjunto de preguntas prediseñadas que permite flexibilidad para profundizar en aspectos relevantes, que surgen durante el dialogo (González et al., 2022). Su propósito fue obtener información directa de los participantes sobre sus percepciones, conocimiento y experiencias sobre un tema específico. En este estudio, esta técnica nos permitió recopilar información relacionada con la comprensión de la docente sobre la gamificación y su contribución a la atención sostenida en niños de 5 a 6 años, así como las estrategias que considera relevantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ficha de la entrevista semiestructurada

Para la aplicación de esta técnica se elaboró una guía de entrevista semiestructurada, conformada por 12 preguntas abiertas orientadas a el conocimiento, las percepciones y las experiencias de la docente respecto a la gamificación y la atención sostenida en niños de 5 a 6 años. Este instrumento permitió mantener una secuencia lógica durante la entrevista y, al mismo tiempo, brindar flexibilidad para profundizar en aquellos aspectos considerados relevantes durante el desarrollo de aquella.

Observación directa

La observación es una técnica de recolección de datos que implica el registro directo, sistemático y planificado de comportamientos, actitudes y situaciones que ocurren en un contexto determinado (Sánchez et al., 2021). Su propósito fue obtener información real y objetiva sobre el fenómeno estudiado sin interferir en su desarrollo natural. En esta investigación, la observación permitió recolectar datos relacionados con manifestaciones de atención sostenida en niños, tales como concentración, participación activa e interés durante las actividades, utilizando estrategias de gamificación en el aula.

Ficha de observación

Para usar esta técnica se diseñó una ficha de observación, estructurada a partir de las subcategorías. Este instrumento permitió registrar de manera sistemática los comportamientos observados en los niños durante las actividades, considerando aspectos como la concentración, el seguimiento de instrucciones, la permanencia en la tarea, la participación y las manifestaciones de interés. Su utilización facilitó la recolección de información objetiva y pertinente para el análisis de los resultados.

Técnica de análisis e interpretación de la información

Esta técnica permite organizar, examinar y comprender los datos obtenidos durante el proceso de recolección. Su objetivo es identificar patrones y significados que faciliten la comprensión e interpretación del fenómeno en estudio. Dentro de la presente investigación, esta técnica se apoyó en el análisis cualitativo de contenido mediante el software Atlas.ti, que permitió codificar y categorizar la información obtenida en entrevistas y observaciones, facilitando así la interpretación de los resultados y su relación con los fundamentos teóricos del estudio.

Categorización y Triangulación

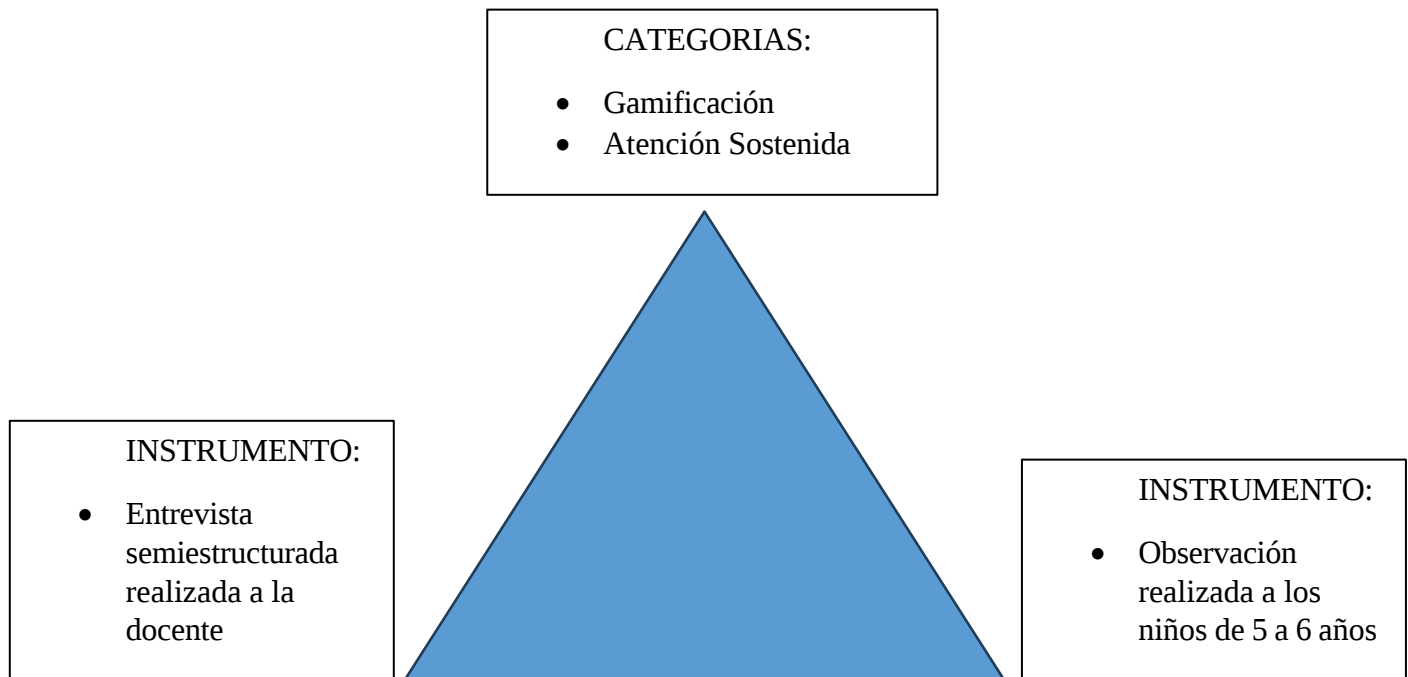
La categorización es el proceso sistemático donde se clasifica y organiza datos, información o fenómeno, para ubicarlos en categorías y subcategorías, este proceso ayuda a la interpretación de la información recopilada (Rueda et al., 2023). Es por esto que se definen dos categorías: Gamificación y Atención Sostenida. La categoría Gamificación está conformada por 7 subcategorías que ayudan a identificar como estrategia innovadora fortalecen la motivación de los niños y a la vez aumentan el interés en las actividades académicas. Por otro lado, la categoría

de Atención Sostenida la conforman 8 subcategorías que permitieron comprender como a la edad de 5 a 6 años se desarrolla y como a través de actividades gamificadas se fortalece.

La triangulación permite que la información recopilada sea más segura ya que, se ha realizado más de una técnica de recolección de datos, facilitando la validación de la información (Esquivel & Reyes, 2025). En este estudio, se aplica la triangulación al relacionar las fuentes revisadas, la entrevista semiestructurada realizada a la docente y las observaciones directas realizada en el aula, de este modo incrementa la validez de los resultados e interpretación de la información.

Figura 1

Triangulación de datos



Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Bellen

Tabla 8 Sistematización de variables, construcción de categorías y subcategorías apriorísticas

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivos generales	Objetivos específicos	Categorías apriorísticas	Subcategorías apriorísticas	Instrumentos
Gamificación Atención Sostenida	¿De qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años?	¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación y la atención sostenida en niños de 5 a 6 años? ¿Qué aportes pedagógicos brinda la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años? ¿Cómo contribuye la gamificación en la atención sostenida en	Determinar de qué manera contribuye la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años	Analizar los fundamentos teóricos de la gamificación y la atención sostenida en niños de 5 a 6 años Identificar los aportes pedagógicos de la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años Proponer actividades	Gamificación	Origen de la gamificación Definición de gamificación Importancia y Beneficios de la gamificación Características de la gamificación Elementos de la gamificación Tipos de gamificación Gamificación en el ámbito educativo Niveles jerárquicos de atención	Ficha de Observación directa Ficha de Entrevista Semiestructurada
					Atención Sostenida		

niños de 5 a 6 años a través de actividades?	gamificadas orientadas a la atención sostenida en niños de 5 a 6 años	Definición de la atención sostenida
		Importancia de la atención sostenida
		Funcionamiento de la atención sostenida
		Factores que intervienen en la atención sostenida
		Desarrollo de la atención sostenida en preparatoria
		Actividades para el desarrollo de la atención sostenida

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Tabla 9 Entrevista dirigida a docente

Categoría	Subcategorías	Cita/autor y año	Entrevista dirigida a docente
GAMIFICACIÓN	Origen de la gamificación	Fuchs (2014), All of the definitions of gamification that have been proposed since 2002 are based on the idea that the digital computer and digital computer games are a reference without which gamification could not be conceived. There were, however, predigital predecessors of gamification long before digital computers became popular.	¿Ha escuchado hablar sobre la gamificación en contextos no lúdicos?
	Definición de la gamificación	Bernal et al. (2024), “La gamificación se define como la incorporación de elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos para mejorar la participación, la motivación y el aprendizaje”.	¿Qué elementos considera que identifican una actividad gamificada?
	Importancia y Beneficios de la gamificación	Toaza et al. (2025), “La gamificación es percibida como una alternativa pedagógica de suma importancia en la educación preescolar, puesto que fomenta la motivación”	¿Qué beneficios cree que aporta la gamificación a los estudiantes?
	Características de la gamificación	Toapanta et al. (2024), “Las características fundamentales de la gamificación, son la motivación, la diversión y la colaboración. En primer lugar, la motivación se refleja en los niños a través del interés y la atención que muestran al aprender mediante objetivos, incentivos y recompensas, lo que es impulsado a participar activamente en el proceso educativo. En segundo lugar, la diversión es crucial, ya	¿Qué elementos de juego suelen llamar más la atención de los niños?

	que convierte el aprendizaje en una experiencia significativa y duradera, permitiendo a los docentes captar la atención de los estudiantes de manera efectiva. Por último, la colaboración se fomenta a través de los juegos que presentan objetivos cooperativos, promoviendo así el trabajo en equipo y la interacción entre los participantes”	
Elementos de la gamificación	Acosta et al. (2020), “Se determina que los elementos principales de la gamificación son: componentes, mecánicas y dinámicas”.	¿Qué aspectos considera importante al diseñar una actividad gamificada?
Tipos de gamificación	Franco (2023), “El investigador Sánchez, clasifica la gamificación en los tipos que se describen a continuación: Gamificación superficial o de contenido: en docentes suele utilizarse en periodos cortos y puntuales en actividades como; actividad concreta. Gamificación estructural o profunda: suele guiarse en la concentración de una programación completa, es decir, se encuentra vigente en toda la distribución de la materia”.	¿Conoce diferentes tipos de gamificación?
Gamificación en el ámbito educativo	Ley et al. (2022), “Como conclusión, la autora expone que “la gamificación es una herramienta enriquecedora para la práctica docente en nivel preescolar en medida que le permite mantener la atención de los estudiantes al tiempo que rompe con los esquemas tradicionales de la enseñanza.”	¿Qué estrategias gamificadas recomendaría para trabajar con niños de 5 a 6 años?

ATENCIÓN SOSTENIDA	Niveles jerárquicos de atención	Vásconez (2020), “Es jerárquico y asume que cada nivel atencional requiere el funcionamiento correcto del nivel anterior. A continuación, se presenta el cuadro que incluye los diferentes niveles de atención del modelo clínico de Sohlberg & Mateer”.	¿Qué conoce sobre los niveles de la atención en el aprendizaje?
	Definición de la atención sostenida	Barreyro et al. (2020), “La atención sostenida representa una función atencional básica que se puede definir como la capacidad de mantener el foco atencional sobre una tarea durante periodos prolongados de tiempo.”	¿Cómo definiría la atención sostenida?
	Importancia de La atención sostenida	Flores et al. (2018), “Es importante tener en cuenta los factores relacionados con la atención sostenida para aumentar la comprensión y dimensionar la complejidad de este proceso cognitivo. Además, se sugiere considerar los factores en procesos de evaluación y rehabilitación de la atención sostenida.”	¿Qué consecuencias puede tener la falta de atención sostenida en el aula?
	Funcionamiento de la atención sostenida	Vera & Mendoza (2024), “La atención, como función cognitiva esencial, permite al individuo enfocarse en información específica del entorno, filtrando simultáneamente los estímulos irrelevantes. Este mecanismo selectivo es crucial para el procesamiento eficiente de datos en el cerebro, facilitando la interacción efectiva con el mundo circundante”.	¿Cómo observa usted la atención sostenida en los niños durante las actividades?
	Factores que intervienen en la atención sostenida	Caizaguano et al. (2023), “Los factores que influyen en la atención son factores internos y factores externos”.	¿Qué elementos del entorno escolar afectan la atención de los estudiantes?

Desarrollo de la atención sostenida en preparatoria	Graziano et al. (2011), “Theoretical and neuripsychological data indicate that attention development is a result of not only brain maturation, specifically the anterior cingulate cortex (ACC), but also an increase in social, interactions with the caretaker and the emergence of language (cita). Past developmental research particularly focused on the gradual shift from subcortical processing to increasing cortical control over attention.”	¿Cómo describe el desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 a 6 años?
Actividades para el desarrollo de la atención sostenida	DiCarlo & Ota (2026), "In early childhood classrooms, offering meaningful choices supports engagement by aligning activities with children’s preferences, thereby increasing motivation and attentiveness. Research suggests that choice can have a significant impact on child behavior, including children with Access to preferred activities exhibiting higher engagement levels and a decreased likelihood of displaying problematic behavior”.	¿Qué tipo de actividades ayudan a los niños a concentrarse por más tiempo?

Relación entre la gamificación y la atención sostenida

Li et al. (2023), “The integration of gamification into educational settings has gained recognition for its potential to boost student motivation, engagement, interest, and learning outcomes.”

Desde su experiencia en el aula, ¿de qué manera considera que las actividades gamificadas influyen en la capacidad de los niños para mantener la atención durante el desarrollo de la actividad?

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Tabla 10 Observación dirigida a los estudiantes

Categoría	Subcategorías	Cita/autor y año	Observaciones dirigidas a estudiantes
GAMIFICACIÓN	Origen de la gamificación	Deterding et al. (2011a), "Gamification as a term originated in the digital media industry. The first documented use dates back to 2008, but the term did not see widespread adoption before the second half of 20102.	Mantiene la atención durante toda la actividad propuesta
	Definición de la gamificación	Manzano et al. (2022), "Gamification is defined as the use of game elements in non-playful contexts, such as the educational context. Gamification pursues the use of game design elements to create engaging and motivating experiences".	Permanece enfocado sin distraerse fácilmente
	Importancia y beneficios de la gamificación	Quezada et al. (2025), "La gamificación como estrategia didáctica para niños con TDA en el área de ciencias naturales es distintiva en cuanto a los siguientes beneficios: Aumento de la motivación. Aprendizaje activo. Fomento del trabajo en equipo. Feedback inmediato",	Finaliza las actividades sin abandonarlas
	Características de la gamificación	Toapanta et al. (2024), "Las características de la gamificación hacen del aprendizaje un proceso divertido, pues consiste en el uso de elementos a modo de juegos con el fin de complementar los procesos educativos, permitiendo alcanzar las metas establecidas mediante la motivación,	Sigue instrucciones sin perder el hilo

	diversión y colaboración”.	
Elementos d la gamificación	Borrás (2022), “En el definen tres niveles que forman el entorno de trabajo para diseñardurante el tiempo de la un sistema de gamificación, las dinámicas, hacen referencia al concepto que da forma a la estructura implícita del juego, es la parte más abstracta y se relaciona con los efectos, motivaciones. Las mecánicas, son aquellos procesos que dan lugar al desarrollo del juego y ayudan a alcanzar los objetivos. El tercer nivel y más concreto, son los componentes, entendiéndolos como implementaciones específicas tanto de dinámicas como de mecánicas”.	Mantiene la concentración actividad
Tipos de gamificación	Sánchez (2022), “La gamificación superficial o de contenido se emplea en los periodos cortos y de forma puntual en las actividades docentes, un ejemplo sería una actividad concreta. Por otro lado, la gamificación estructural o profunda, se enfoca en la aplicación de una programación completa, en otras palabras, quiere decir que está presente en toda la estructura de la asignatura”	Retoma la actividad después de distraerse
Gamificación en el ámbito educativo	García et al. (2020), “La gamificación en la educación y la formación, tendrán como finalidad modificar comportamientos de los alumnos y alumnas para que el resultado de la acción educativa o formativa sea provechoso para los mismos. Por lo tanto, gamificar actividades conlleva aplicar mecánicas y dinámicas de juego, y convertir	Muestra interés al iniciar actividades con elementos de juego

ATENCIÓN SOSTENIDA		algo que al principio podía parecer aburrido o monótono, en algo divertido e interesante”	
	Niveles jerárquicos de atención	Vendramini et al. (2022), “Modelo de atención desarrollado por Sohlberg y Mateer es un modelo jerárquico y cada nivel requiere el correcto funcionamiento del nivel anterior asumiendo que cada componente es más complejo que el que le procede”	Participa activamente en dinámicas gamificadas
	Definición de la atención sostenida	López et al. (2005), “First, becoming and remaining engaged in a task, or sustaining attention, have been associated with children’s ability to allocate attention resources, with are believed to be involved in learning and cognitive processes. Second, evidence suggests that such ability is associated with academic success”	Se mantiene motivado durante la actividad
	Importancia de la atención sostenida	Benitez & Robison (2022), “Sustained attention, the ability to maintain focus on a task for a prolonged period of time, is a hallmark of an intelligent cognitive system. The ability to sustain attention has been found to underlie many important behaviors, including key cognitive processes, such as language, memory, and cognitive flexibility”.	Sigue reglas y dinámicas del juego
	Funcionamiento de la atención sostenida	Velasco (2021), “El sistema atencional se basa en tres grandes redes neuronales que son la alerta, la orientación y el control ejecutivo, en las cuales determinadas áreas se encargan de ser las fuentes de origen de la atención y que en donde los procesos atencionales actúan de manera particular”	Completa tareas dentro de la actividad gamificada

Factores que intervienen en la atención sostenida	Resett (2021), “Algunos estudios indicaron que el desempeño académico esta no solo determinado por factores cognitivos- como inteligencia o memoria de trabajo, sino también por factores sociales o emocionales, tales como motivación, estilos de crianza, actitudes de los docentes, estilos de aprendizaje”	Mantiene mejor la atención en actividades con elementos lúdicos
Desarrollo de la atención sostenida en preparatoria	Diamond (2013), “Simulations have demonstrated that developmental improvements in WM can support developmental improvements in attenyion. People are quicker to notice, and respond to, stimuli in a location the are holding in Wm, and if forced to oriendt their attention away from a location they are trying to hold in WM, their memory accuracy suffers”	Se distrae con estímulos externos del aula
Actividades para el desarrollo de la atención sostenida	DiCarlo & Ota (2026), “For example, the study by Ashori et al. (2018) emphasizes the role of sensory integration in enhancing attention and motor skills in childre, suggesting that structured activities can improve attention spans. This is articulary relevant for 3 year olds, who Benefit from engaging and interactive environments that help them develop their ability to focus”	Requiere recordatorios para continuar la actividad cuando pierde el enfoque
Relación entre la gamificación y la atención sostenida	Li et al. (2023), “Motivation holds importance as it influences student’s attention, persistence, and effort”	Sostiene su atención en la tarea durante el tiempo que dura el componente gamificado de la actividad

Nota. Elaborado por Aveiga Saltos Ana Belen

Para mí, una actividad gamificada se identifica principalmente por tres elementos: las dinámicas, que son los objetivos y la motivación que le dan sentido a la actividad; las mecánicas, como los retos, niveles o recompensas que hacen que la actividad avance; y los componentes, como las insignias, los puntos o los tableros que permiten ver el progreso de los niños.

3. ¿Qué beneficios cree que aporta la gamificación a los estudiantes?

Desde mi experiencia, el mayor beneficio de la gamificación es el aumento de la motivación y el interés de los niños por las actividades, ya que, al sentirse parte de un reto o un juego, participan con más entusiasmo, se involucran más en la clase y disfrutan mientras aprenden.

4. ¿Qué elementos de juego suelen llamar más la atención de los niños?

Me parece que lo que más llama la atención de los niños son las actividades que combinan motivación, diversión y colaboración, es decir, cuando sienten un reto que los entusiasma, disfrutan mientras lo hacen y además pueden compartir la experiencia trabajando con sus compañeros.

5. ¿Qué aspectos considera importante al diseñar una actividad gamificada?

Considero que es importante definir primero el objetivo de aprendizaje y luego pensar en las dinámicas, las mecánicas y los componentes que se van a usar, procurando que la actividad resulte motivadora, divertida y que además promueva la colaboración entre los niños.

6. ¿Conoce los diferentes tipos de gamificación que existen?

Sí, conozco de manera general dos tipos de gamificación: la gamificación estructurada, en la que se agregan puntos, niveles o recompensas a una actividad sin cambiar su contenido, y la gamificación de contenido, en la que la actividad se transforma en un juego o una historia, por ejemplo, presentando una tarea como una misión o una aventura.

7. ¿Qué estrategias gamificadas recomendaría para trabajar con niños de 5 a 6 años?

Pienso que para niños de 5 a 6 años son recomendables las estrategias gamificadas basadas en retos, recompensas, narrativas y actividades interactivas que despierten su curiosidad y motivación. Por ejemplo, juegos de búsqueda, misiones, acumulación de insignias, niveles de progreso y dinámicas colaborativas, ya que permiten aprender de manera divertida mientras se desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

8. ¿Cómo definiría la atención sostenida en el aprendizaje?

Lo entiendo como la capacidad que puede tener un niño para poder mantener la atención y poder reducirla durante un largo periodo de tiempo sobre una actividad que a su vez le sirve para procesar información así también para poder participar de manera activa y conseguir los objetivos que se plantean.

9. ¿Qué consecuencias puede tener la falta de atención sostenida en los estudiantes en el aula?

Puede afectar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que genera dificultad para comprender instrucciones, seguir actividades, retener información y completar tareas. Además, puede disminuir su participación, su motivación y su desempeño académico dentro del aula.

10. ¿Cómo evidencia el desarrollo de la atención sostenida en los niños durante las actividades?

Se evidencia cuando logran mantenerse concentrado durante una actividad, siguen instrucciones, participan activamente muestran interés por la tarea y pueden finalizarla sin distraerse constantemente. También se observa cuando recuerdan las indicaciones esperan su turno y mantienen su esfuerzo hasta alcanzar el objetivo planteado.

11. ¿Qué elementos del entorno escolar afectan la atención de los estudiantes?

Creo que algunos elementos del entorno escolar que pueden afectar la atención de los estudiantes son el exceso de ruido, la falta de organización del espacio, la presencia de distractores visuales, la poca disponibilidad de materiales adecuados y las actividades poco motivadoras. Estos factores pueden dificultar la concentración y la participación activa durante el proceso de aprendizaje.

12. ¿Qué tipo de actividades ayudan a los niños a concentrarse por más tiempo?

Desde mi punto, las actividades que ayudan a los niños a concentrarse por más tiempo son aquellas dinámicas, significativas y acordes a su edad, como los juegos de memoria, rompecabezas, cuentos interactivos, actividades de exploración, ejercicios de manipulación de materiales y propuestas artísticas. Estas actividades permiten mantener su interés, estimular la participación activa y favorecer el desarrollo de la atención sostenida.

Análisis de entrevista a docente

El análisis de la nube de palabras generada a partir de la entrevista aplicada a la docente muestra que los términos con mayor frecuencia discursiva son niños, actividades, gamificación,

atención, motivación y aprendizaje, lo que evidencia que su práctica pedagógica vincula de manera constante el uso de estrategias lúdicas con el desarrollo de procesos de concentración en el aula. Como podemos observar también aparecen palabras tales como participación, colaboración, motivadoras, disfrutan e interés, lo que la docente demuestra también es el componente social y emocional que se vincula a la gamificación. Por último, la presencia de palabras tales como: distraerse, entorno, concentración y sostenida prueban que, para la entrevista la gamificación no es un fin sino un medio para poder lograr la atención sostenida a través de los niños en los diferentes momentos de desarrollo de las actividades escolares.

Figura 3

Red Semántica de entrevista - Categoría 1



Nota. Extraído de ATLAS.ti 24

Análisis de Red semántica – Categoría 1 – Entrevista Docente

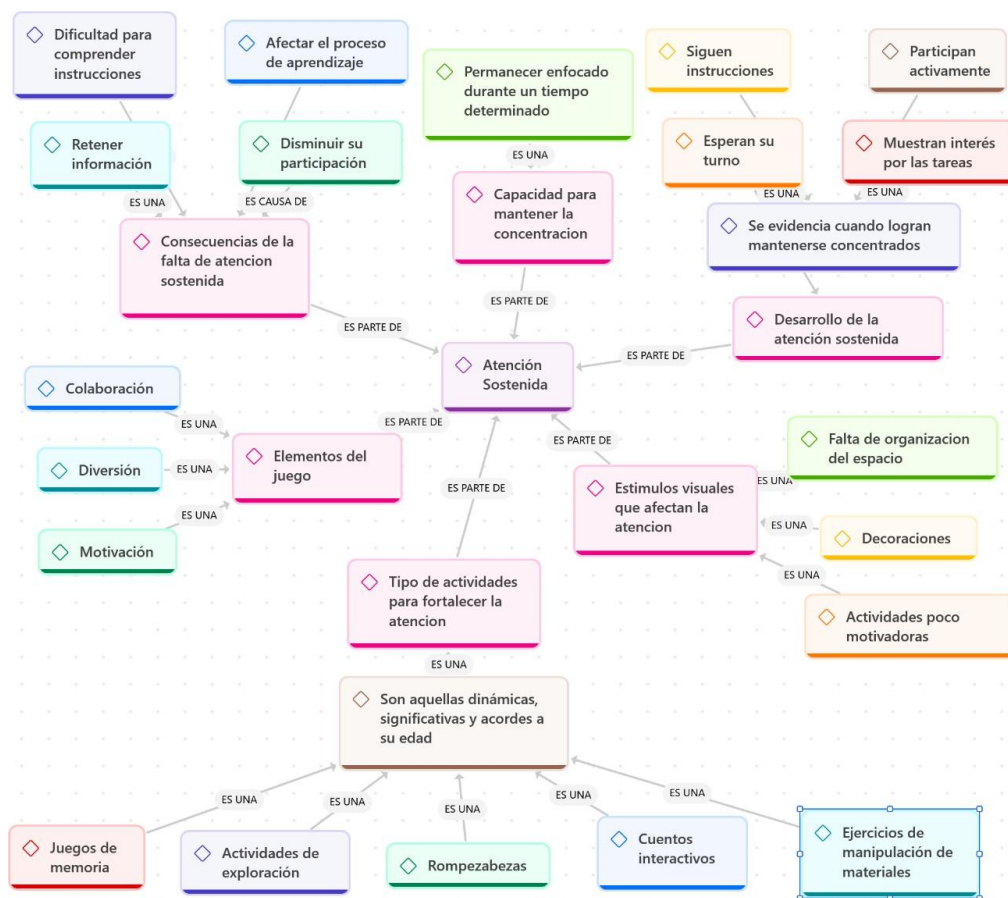
La red semántica de la categoría Gamificación se estructura a partir de cinco nodos que se desprenden directamente de la categoría central: elementos de la gamificación, beneficios de la gamificación, tipos de gamificación, estrategias gamificadas y gamificación en contextos no lúdicos. Los elementos de la gamificación se derivan en dinámicas, componentes y mecánicas, lo que confirma que, para la docente, una actividad gamificada no se reduce a un componente aislado, sino que articula el objetivo pedagógico con las reglas y los recursos del progreso que la sostienen. Por su parte, los beneficios de la gamificación se relacionan con el aumento de la motivación y con la curiosidad y el interés por las actividades, evidenciando que la docente

percibe la gamificación como un factor que activa emocionalmente al estudiante antes de general aprendizaje propiamente dicho.

Respecto a los tipos de gamificación, la red establece una distinción entre gamificación estructurada y gamificación de contenido, lo que pone de manifiesto un conocimiento diferenciado en cuanto a sus modalidades de uso. A la vez, estas estrategias gamificadas están asociadas a la acumulación de distintivos, las actividades interactivas y a las búsquedas, la gamificación en contextos no lúdicos está asociada a recompensas, misiones, narrativas y desafíos. En conjunto, esta red evidencia que la práctica docente concibe la gamificación como un sistema articulado de elementos, beneficios, tipos y estrategias que convergen en un mismo propósito: incrementar la motivación del estudiante mediante mecánicas de juego aplicadas de forma intencionada al proceso de enseñanza.

Figura 4

Red Semántica de entrevista - Categoría 2



Nota. Extraído de ATLAS.ti 24

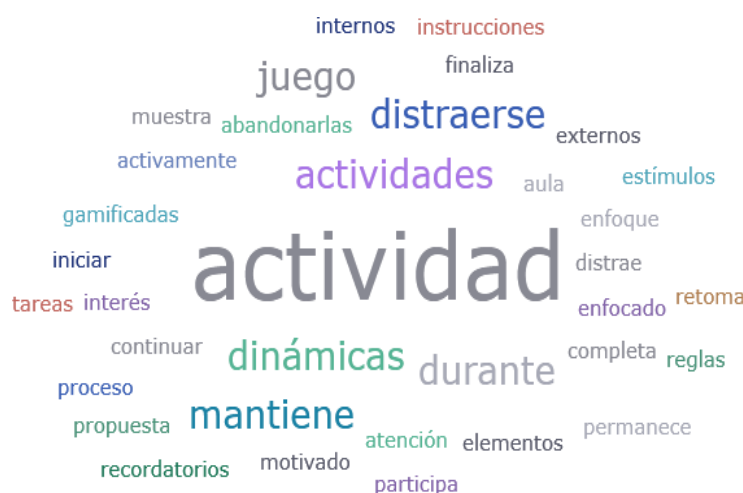
Análisis de Red semántica – Categoría 2 – Entrevista docente

La red semántica de la categoría Atención Sostenida se organiza a partir de cinco nodos centrales: la capacidad para mantener la concentración, el desarrollo de la atención sostenida, las consecuencias de la falta de atención sostenida, los estímulos visuales que afectan la atención y el tipo de actividades para fortalecer la atención. La capacidad para conservar la concentración se define por un tiempo valeroso, cuando el aprendizaje de la atención sostenida se pone de manifiesto a partir de los momentos en que los niños son capaces de continuar concentrados, seguir instrucciones, esperar su turno, participar activamente y mostrar interés por las tareas; así es como se puede comprobar que para la maestra la atención no es un estado sino un proceso apreciable y visible de la conducta del aula.

Por otro lado, las consecuencias de la falta de atención sostenida se relacionan con la dificultad para comprender instrucciones, retener información y con la disminución de la participación, lo cual afecta directamente el proceso de aprendizaje. A su vez, los estímulos visuales que afectan la atención se vinculan con la falta de organización del espacio y con actividades poco motivadoras, mientras que el tipo de actividades para fortalecer la atención se asocia con los elementos del juego, colaboración, diversión y motivación y con propuestas concretas como juegos de memoria, rompecabezas, cuentos interactivos y ejercicios de manipulación de materiales.

Figura 5

Nube de palabras – Ficha de observación



Nota. Extraído de ATLAS.ti 24

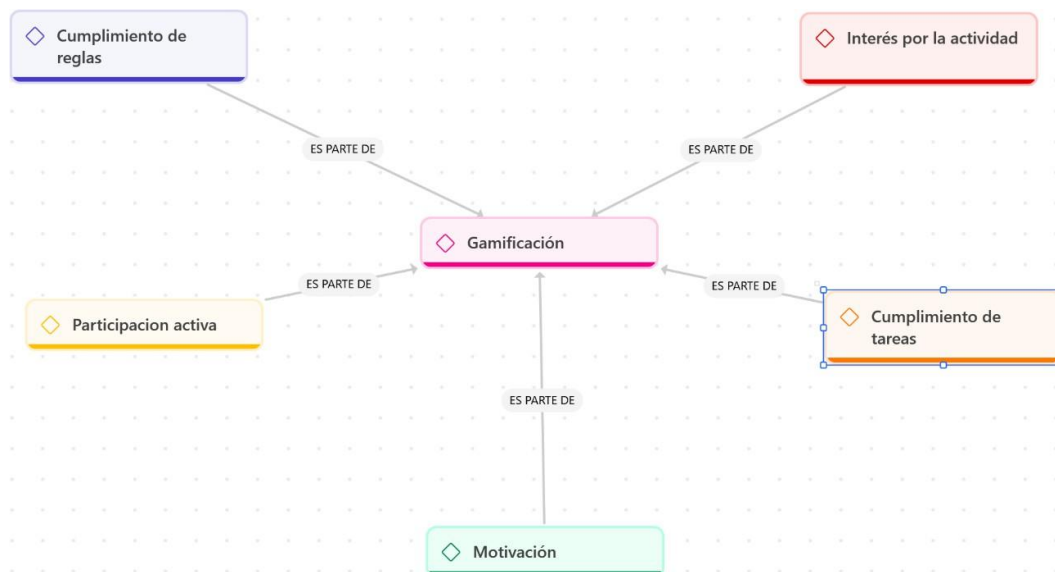
Análisis de Ficha de Observación

El análisis de la nube de palabras generada a partir de la ficha de observación aplicada a los niños de Preparatoria muestra que los términos con mayor frecuencia son, actividades, distraerse, dinámicas, mantiene y juego, lo que evidencia que el instrumento capturó principalmente el comportamiento de los infantes frente a propuestas de tipo lúdicos dentro del aula. Junto a estos, destacan palabras como atención, concentración, enfocado, permanece, retoma y finaliza, confirmando que la observación registro de manera consistente los indicadores relacionados con el sostenimiento de la concentración durante las actividades.

Asimismo, se identifican términos como gamificadas, instrucciones, reglas, completa e interés, los cuales reflejan que la ficha permitió observar no solo si el niño se mantenía atento, sino también si comprendía y seguía las dinámicas propuestas. En conjunto, esta nube de palabras evidencia una relación directa entre la naturaleza gamificada de las actividades observadas y las manifestaciones conductuales de la atención sostenida en los niños.

Figura 6

Red Semántica - Categoría 1 – Ficha de Observación



Nota. Extraído de ATLAS.ti 24

Análisis de Red semántica – Categoría 1 – Ficha de Observación

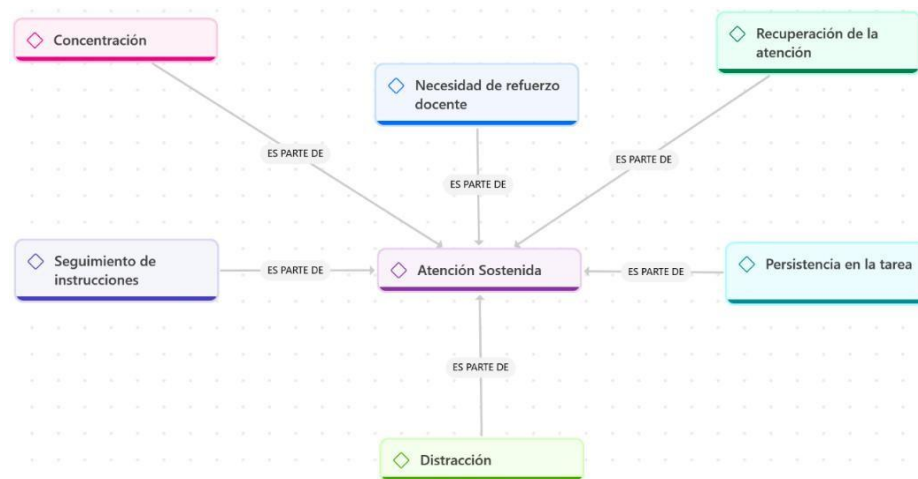
La red semántica de la categoría Gamificación, obtenida a partir de la ficha de observación, se organiza en torno a cinco nodos que se desprenden directamente del concepto central: cumplimiento de reglas, interés por la actividad, participación activa, cumplimiento de

tareas y motivación. Esta estructura evidencia que, desde la observación directa de a conducta infantil, la gamificación se expresa principalmente a través del interés que despierta la actividad y de la motivación se manifiesta principalmente a través del interés que despierta la actividad y de la motivación con la que el niño se involucra en ella. Destaca la relación entre la participación activa y el cumplimiento de tareas, lo que confirma que los niños que se muestran motivados tienden también a mantenerse dentro de la dinámica hasta finalizarla.

Mientras que los cumplimientos de las reglas aparecen como un nodo menos consolidado e independiente, lo que hace este contenido nos sugiera que, si bien los niños se ven atraídos por el elemento lúdico de la actividad, seguir las reglas del juego es un reto más que no siempre es desarrollado de forma óptima. En general, esta red nos confirma que una gamificación despierta la motivación y el interés del niño. Pero que la efectividad de los hallazgos dependerá de que la actuación sea activa también en el cumplimiento sostenido de tareas y reglas.

Figura 7

Red Semántica - Categoría 2 – Ficha de Observación



Nota. Extraído de ATLAS.ti 24

Análisis de Red semántica – Categoría 2 – Ficha de Observación

La red semántica de la categoría Atención Sostenida, obtenida de la ficha de observación, se estructura en torno a seis nodos que se desprenden de la categoría central: concentración, seguimiento de instrucciones, distracción, persistencia en la tarea, recuperación de la atención, necesidad de refuerzo docente. La concentración y el seguimiento de instrucciones evidencian que los niños logran, en distintos grados, enfocarse en la actividad propuesta y comprender lo que se les solicita. No obstante, la presencia simultanea de los nodos distracción y necesidad de

refuerzo docente confirma que dicho enfoque no siempre se sostiene de manera autónoma, sino que en varios casos requiere la intervención de la docente para reorientar la atención del niño.

Por su parte, la recuperación de la atención asociada a la persistencia en la tarea revela que, de ellos logra retomar la actividad después de perder el enfoque. En conjunto, esta red confirma, desde la evidencia observacional, que la atención sostenida en los niños de 5 a 6 años se encuentra en un proceso de consolidación: existen bases de concentración y persistencia, pero estas todavía dependen en buena medida del acompañamiento constante de la docente para mantenerse estables durante toda la actividad.

Resultados de la implementación de la propuesta de actividades gamificadas

Con el objetivo de valorar la pertinencia de la propuesta de las actividades gamificadas orientadas a la atención sostenida, se implementó la actividad gamificada “La misión de los exploradores perdidos”, cuya planificación se encuentra en los anexos de la investigación. Esta actividad integró elementos propios de la gamificación, como una narrativa motivadora, misiones, retos progresivos, recompensas mediante monedas e insignias, con el propósito de mantener el interés y la participación de los niños durante la actividad.

Durante la actividad se evidenció que los niños mostraron entusiasmo desde el inicio al asumir el rol de explorador y completar cada una de las misiones. En la primera misión que fue la observación de tarjetas de animales lograron mantener la atención para recordar las imágenes específica, mientras que en el recorrido por el camino secreto siguieron las indicaciones de manera secuencial y permanecieron concentrados para completar el desafío. Asimismo, en la búsqueda de la llave del cofre evidenciaron interés por observar detalles, recordar las características de la llave correcta y verificar su respuesta antes de finalizar la misión.

Al usar los elementos de la gamificación, como la historia inicial, los desafíos, la obtención de monedas y el reconocimiento final mediante insignias, incrementaron la motivación, favorecieron la participación activa en toda la actividad. No obstante, se observó que algunos infantes requieren de recordatorios para retomar la tarea cuando perdían el foco de atención, lo que evidencia la importancia del acompañamiento permanente de la docente para orientar el desarrollo de las actividades.

Por lo general, la puesta en práctica de la propuesta puso de manifiesto que la utilización de actividades gamificadas constituye una iniciativa relevante para potenciar la atención sostenida de los alumnos de 5 a 6 años, haciendo que se mantuvieran más en sus tareas, un mayor apego a las normas y participen de manera más activa en el proceso de aprendizaje. Estos resultados son coherentes con la información que se rige por las aportaciones obtenidas en la entrevista y en la observación, en las que se indicaba que las actividades dinámicas, recompensas y retos son elementos que ayudan a mantener el interés y la concentración de los educandos.

La propuesta de las actividades gamificadas presentada en esta investigación se orienta en la atención sostenida, tales como la escucha activa, la memoria secuencial y la observación de detalles, abordadas en el marco teórico. La actividad implementada integró estos componentes dentro de una experiencia gamificada mediante el uso de narrativas, misiones y recompensas, lo que permitió evidenciar su implementación en un aula de preparatoria.

APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA)

Al analizar tanto los resultados de la entrevista aplicada a la docente de preparatoria como la información obtenida mediante la ficha de observación aplicada a los 31 niños de 5 a 6 años, se identificó una relación consistente entre la implementación de estrategias gamificadas y las manifestaciones de atención sostenida en el aula. La entrevista evidenció que la docente concibe la gamificación como un sistema compuesto por dinámicas, mecánicas y componentes, orientado principalmente a incrementar la motivación y el interés de los estudiantes, lo cual coincide con lo observado en la ficha, donde los niños mostraron interés y motivación al iniciar actividades con elementos de juego y participaron activamente en las dinámicas gamificadas propuestas.

No obstante, la triangulación de ambos instrumentos permitió identificar una brecha relevante entre la motivación inicial y la sostenibilidad de la atención a lo largo de toda la actividad. Si bien los niños retoman la actividad después de distraerse y se mantienen motivados durante buena parte del proceso, pero la ficha de observación registró que aún se encuentran en proceso de mantener la atención durante toda la actividad propuesta, de permanecer enfocados sin distraerse fácilmente, de seguir instrucciones sin perder el hilo y de seguir las reglas y dinámicas del juego, mientras que la finalización de las actividades sin abandonarlas fue el indicador con mayor dificultad. Esto sugiere que la gamificación resulta efectiva para captar la

atención inicial de los niños, pero que sostenerla hasta el cierre de la actividad continúa siendo un reto pedagógico, especialmente en tareas que exigen mayor autorregulación.

En cuanto a las estrategias específicas, tanto la entrevista como la observación coincidieron en el valor de los retos, las recompensas, las narrativas y las dinámicas colaborativas para mantener el interés de los niños. La docente destacó el uso de juegos de búsqueda, misiones y acumulación de insignias como estrategias que incentivaban la participación, el compromiso y la permanencia de los estudiantes en las actividades.

Mientras que la observación confirmó que este tipo de propuestas efectivamente elevan la participación activa y la motivación, aunque también reveló que los niños requieren recordatorios frecuentes para continuar la actividad cuando pierden el enfoque, lo que evidencia la necesidad de un acompañamiento docente constante durante la aplicación de estas estrategias.

El análisis cualitativo realizado en ATLAS.ti mostró hallazgos coincidentes entre ambos instrumentos: la nube de palabras de la entrevista destacó términos como gamificación, atención, motivación y actividades, mientras que la nube de palabras de la ficha de observación resaltó expresiones como actividades, distraerse, dinámicas y mantiene, evidenciando que la respuesta atencional del niño está directamente condicionada por el carácter lúdico y motivador de la actividad propuesta. De igual manera, las redes semánticas de ambos instrumentos establecieron vínculos significativos entre los nodos de interés y motivación, por un lado; y concentración, persistencia y recuperación de la atención por otro, confirmando que la gamificación constituye un factor determinante en el sostenimiento de la atención, aunque no suficiente por sí solo para garantizar su mantenimiento durante toda la actividad.

REFLEXIONES FINALES

EL presente estudio de investigación permitió demostrar que la gamificación contribuye significativamente al desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 a 6 años del subnivel preparatoria, cumpliendo con el objetivo central del estudio. A partir del análisis de la entrevista aplicada a la docente y de la ficha de observación aplicada a los infantes, se evidenció que las estrategias basadas en retos, recompensas, narrativas y dinámicas colaborativas favorecen la motivación inicial y la participación activa de los niños, permitiendo que se involucren con mayor entusiasmo en las actividades propuestas dentro del aula.

En relación con los referentes teóricos, se reflexiona que la categoría Gamificación mantiene coherencia con los postulados de la Teoría de la Autodeterminación, al evidenciarse que las recompensas, los niveles y el reconocimiento de logros satisfacen las necesidades psicológicas básicas de competencia y motivación de los niños tal como plantean (Niemic & Ryan, 2009). Asimismo, se relaciona con la Teoría del flujo, en tanto que los retos graduales, las narrativas y las misiones propuestas por la docente buscan mantener al estudiante en un estado de implicación plena con la actividad, favoreciendo una experiencia de aprendizaje significativa (Csikszentmihalyi, 1990, como se citó en (Ab Jalil et al., 2020). Por su parte, la categoría Atención Sostenida se sustenta en la Teoría de la Carga Cognitiva, la cual permite comprender por qué un entorno desorganizado, con exceso de estímulos visuales o actividades poco motivadoras, dificulta que el niño mantenga la concentración, debido a la capacidad limitada de la memoria de trabajo (Phan & Ngu, 2021). De igual manera, se vincula con la Teoría de las Redes Atencionales, que explica la necesidad de activar de manera conjunta los procesos de alerta, orientación y control ejecutivo para que la atención se sostenga a lo largo de toda la tarea (Parra et al., 2022).

Respecto a los beneficios de la gamificación, el análisis realizado permitió reflexionar que su aplicación no solo despierta el interés inicial de los niños, sino que también impacta positivamente en su participación, su motivación y su disposición a retomar la actividad tras distraerse. Sin embargo, los hallazgos también evidencian que mantener la atención durante toda la actividad, seguir instrucciones sin perder el hilo y finalizar las tareas sin abandonarlas continúan siendo procesos en construcción, lo que confirma que la atención sostenida en esta etapa depende tanto de la calidad de la estrategia gamificada como del acompañamiento constante de la docente.

Finalmente, se reflexiona que las actividades enfocadas en la gamificación, como los juegos de búsqueda, la acumulación de insignias, los niveles de progreso, las dinámicas colaborativas, los juegos de memoria, los rompecabezas y los cuentos interactivos, constituyen estrategias pedagógicas efectivas para fortalecer la atención sostenida en niños de 5 a 6 años. La planificación intencionada de estas experiencias, junto con el acompañamiento constante de la docente para reorientar la atención cuando sea necesario, permite que el niño desarrolle progresivamente su capacidad de concentración, su persistencia en la tarea y su autorregulación, favoreciendo si una educación inicial centrada en el aprendizaje lúdico y el desarrollo integral de los procesos atencionales.

Las actividades gamificadas han mostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para estimular la creatividad en niños de 5 a 6 años. Integrar los elementos del juego en las actividades educativas no solo divierte, sino que además motiva a los niños y fomenta el trabajo en equipo. Esta técnica de aprendizaje puede ser incluida en las actividades ya establecidas y solo adaptarlas o puede hacer cambios en la planificación y representara mediante historias o relatos.

REFERENCIAS

- Ab Jalil, H., Nasharuddin, N. A., Marlisah, E., Nazan, A. I. N. M., Ismail, I. A., Ma'rof, A. M., Rusdi, N. A. F. M., & Zaremohzzabieh, Z. (2020). Systematic Review of Enjoyment Element in Health-Related Game-Based Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(21), 40. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.17345>
- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C., & Alvarez-Melgarejo, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*.
- Alegre Brítez, M. Á. (2022). Relevant aspects of techniques and instruments in qualitative research. *Población y Desarrollo*, 28(54), 93-100. <https://doi.org/10.18004/pdfce/2076-054x/2022.028.54.093>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Navales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Barreyro, J. P., Formoso, J., Alvarez-Drexler, A., Leiman, M., Fernández, R., Calero, A., Fumagalli, J., & Injoque-Ricle, I. (2020). Comprensión de narraciones en niños de 5 y 6 años: Efectos de la memoria de trabajo verbal y la atención sostenida. *Interdisciplinaria. Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 37(1). <https://doi.org/10.16888/http://dx.doi.org/10.16888/interd.2020.37.1.16>
- Benitez, V. L., & Robison, M. K. (2022). Pupillometry as a Window into Young Children's Sustained Attention. *Journal of Intelligence*, 10(4), 107. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040107>
- Bernal Párraga, A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Arequipa Molina, A. D., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435-6465. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834

- Bittner, K. (2021). Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(19), 10179. <https://doi.org/10.3390/ijerph181910179>
- Blanco, M. C. M.-C., & Castro, A. B. S. (2007). EL MUESTREO EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Nure investigacion*, 27, 4.
- Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. [Libro, Rey Juan Carlos]. https://www.researchgate.net/publication/280305526_Fundamentos_de_gamificacion_-_nueva_version_2022 <https://burjcdigital.urjces/bitstream/handle/10115/20346/fundamentos20de20la20gamificacio%20nOriolTIC.pdf>
- Cacillo Sanguino, N. (2021). *Fenomenología como método de investigación cualitativa: Preguntas desde la práctica investigativa*. 10(20). https://www.relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/fenomenologia_como_metodo
- Caizagano Azogue, V. A., Alvarado Quinto, R. E., Aguilar Rodríguez, F., & Andrade Alban, R. (2023). La atención sostenida como una desigualdad en el desempeño académico. *Conciencia Digital*, 6(1.4), 1098-1112. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2055>
- Calonge De La Piedra, D. M., & López Regalado, O. (2025). Revisión sistemática de la atención y concentración en niños preescolares: Una mirada en la actualidad. *Revista Tribunal*, 5(10), 637-652. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.132>
- Cejudo García, Sara. (2017). «JUGANDO ATENDERÁS» *Programa de intervencion para la mejora de la atencion en Educacion Infantil* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Granada]. <http://hdl.handle.net/10481/45889>
- Dahua Robelly, J. E., Baño Mena, M. L., Hurtado Abad, J. D. R., & Barrionuevo Silva, L. J. (2024). Evaluación del impacto de la integración multisensorial en el desarrollo neurosensorial de niños preescolares: Un estudio en el Centro de Desarrollo Neurosensorial y Rehabilitación Integral Úpala Kids. *Polo del Conocimiento*, 9(12), 1029-1046. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i12.8527>

- De La O Pozo, R. A. (2024). *JUEGOS TRANQUILOS PARA FORTALECER LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 AÑOS*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining «gamification»*. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Diamond, A. (2013). Executive Functions. *Annual Review of Psychology*, 64(1), 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- DiCarlo, C. F., & Ota, C. (2026). Sustained Attention in Three-Year-Old Children: The Impact of Teaching Conditions and Choice. *Early Childhood Education Journal*, 54(4), 2281-2290. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01985-w>
- Duque, M. F. A., & Acevedo, Y. J. (2025). *Fortalecimiento de la atención sostenida en los estudiantes de transición a través de*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/76202>
- Esquivel-Grados, J., & Reyes-Alvarado, S. (2025). Triangulación en la investigación cualitativa y mixta: Una estrategia para la validez y fiabilidad científica. *EDUTECH REVIEW. International Education Technologies Review / Revista Internacional de Tecnologías Educativas*, 10(02), 13-26. <https://doi.org/10.62701/revedutech.v10.5480>
- Flores-Barrios, A., Nakakawa-Bernal, A., & De La Serna Tuya Andres Saul. (2018). *Revisión teórica del proceso de atención sostenida en la infancia y adolescencia*. 13(1). <https://doi.org/10.5839/rcnp.2018.13.01.07>
- Franco Segovia, Angela Monserrate. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 9. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>
- Fuchs, M. (2014). *Rethinking Gamification*. <http://cdc.leuphana.com/structure/gamification-lab/> Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J.F, Martínez Sánchez, J.A, & Cara Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Educación Física y Deporte*, 1(1), 9.

- González-Vega, A. M. D. C., Sánchez, R. M., Salazar, A. L., & Salazar, G. L. L. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones: *New Trends in Qualitative Research*, 14, e571. <https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>
- Granda Granda, A. V., Frías Moyón, J. R., Allauca Caisaguano, D. L., & Valencia Vargas, S. E. (2025). El Impacto del Uso Excesivo de Pantallas en el Aprendizaje de los Estudiantes en Entornos Educativos Modernos. *Reincisol.*, 4(7), 4456-4482. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)4456-4482](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)4456-4482)
- Graziano, P. A., Calkins, S. D., & Keane, S. P. (2011). *Sustained attention development during the toddlerhood to preschool period: Associations with toddlers' emotion regulation strategies and maternal behaviour*. <https://doi.org/10.1002/icd.731>
- Guay, F. (2022). Applying Self-Determination Theory to Education: Regulations Types, Psychological Needs, and Autonomy Supporting Behaviors. *Canadian Journal of School Psychology*, 37(1), 75-92. <https://doi.org/10.1177/08295735211055355>
- Lagos-Hernández, R. I., Pizarro Pino, D., & Fuentes Vilugrón, G. A. (2019). Programa de desarrollo cognitivo y motor para atención selectiva y sostenida de niños y niñas con TDAH. *Revista Educación*, 43(2), 29. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30518>
- Ley Martínez, J. N., Ortiz Cisneros, C. E., & Pedraza Vasquez, Maria Guadalupe. (2022). El uso de la gamificación como estrategia didáctica en el nivel preescolar *VECTORES.educativos*, 1(1). <https://doi.org/10.56375/ve1.1-12>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- López, F., Menez, M., & Hernández-Guzmán, L. (2005). Sustained attention during learning activities: An observational study with pre-school children. *Early Child Development and Care*, 175(2), 131-138. <https://doi.org/10.1080/0300443042000230384>

- Lorenzo, C. R. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación*. 31(01). Machado-Bagué, M., Márquez-Valdés, A. M., & Acosta-Bandomo, R. U. (2021) *Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos*.
- Manzano-León, A., Aguilar-Parra, J. M., Rodríguez-Moreno, J., & Ortiz-Colón, A. M. (2022). Gamification in Initial Teacher Training to Promote Inclusive Practices: A Qualitative Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13), 8000. <https://doi.org/10.3390/ijerph19138000>
- Mejillon De La A Lidia Elizabeth. (2022). *GAMIFICACION Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS* [Trabajo especial de grado presentado como requisito para optar por el titulo de licenciada en ciencias de la educacion inicial, Universidad Estatal Peninsula de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7573>
- Merizalde Cárdenas, Francely Daliana. (2025). *ACTIVIDADES CON PATRONES EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS* [Trabajo de Integracion Curricular previo a la obtencion del Titulo de Licenciada en Ciencias de la Educacion Inicial, Universidad Tecnica de Ambato].<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/43311>
- Molina Guzmán, C. D., Ortiz Espinosa, B. S., Quinaluisa Calvopiña, L. A., Herrera Mallitasig, N. M., & Zapata Calvopiña, A. B. (2025). La ausencia de reglas en el hogar y su incidencia en el rendimiento escolar y social de los niños. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 11794-11814. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.19841
- Mosquera Palacios, Anny, Asprilla García, Lucy, & Yesir Mallarino, Darlin. (2021). *Influencia de la atención sostenida de los procesos formativos de los niños y niñas*. [Trabajo de Grado Presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educacion Infantil, Corporacion Universitaria Minuto de Dios]. <https://hdl.handle.net/10656/13319>
- Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *Theory and Research in Education*, 7(2), 133-144. <https://doi.org/10.1177/1477878509104318>

- Panchana Espinoza, Nicole Patricia. (2024). *LA GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BÁSICA* [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en psicopedagogía, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/7091>
- Parra Bolaños, N., Peña, C. E., & Caballero Hernández, E. F. (2022). TDAH Infantil A Través del Modelo Atencional de Posner y Petersen. *Revista Innovación y Desarrollo Sostenible*, 2(2), 104-111. <https://doi.org/10.47185/27113760.v2n2.60>
- Patiño Ortega, Daniela Cristina. (2023). *LA GAMIFICACIÓN RETO INNOVADOR PARA DESARROLLAR LA MEMORIA Y LA ATENCIÓN EN PREESCOLAR* [Proyecto de titulación previo a la obtención del título de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de Cuenca]. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/16669>
- Pérez Ripossio, Dr. R. (2023). El análisis cualitativo con ATLAS.ti 22 en ciencias sociales: Nuevas herramientas y aplicaciones concretas. *Perspectivas Metodológicas*, 23(27). <https://doi.org/https://doi.org/10.18294/pm.2023.4324>
- Phan, H. P., & Ngu, B. H. (2021). A Case for Cognitive Entrenchment: To Achieve Optimal Best, Taking Into Account the Importance of Perceived Optimal Efficiency and Cognitive Load Imposition. *Frontiers in Psychology*, 12, 662898. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.662898>
- Quezada Nole, S. M., Granizo López, D. A., López Collazo, Z. S., & García Cobas, R. (2025). La gamificación como estrategia didáctica para niños con trastorno por déficit de atención en el área de ciencias naturales. *ConcienciaDigital*, 8(1), 160-185. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.3350>
- Resett, S. (2021). Relación entre la atención y el rendimiento escolar en niños y adolescentes. *Revista Costarricense de Psicología*, 40(1), 3-22. <https://doi.org/10.22544/rcps.v40i01.01>

- Rueda Sánchez, M. P., Armas, W. J., & Sigala-Paparella, S.-P. (2023). Análisis cualitativo por categorías a priori: Reducción de datos para estudios gerenciales. *Ciencia y Sociedad*, 48(2), 83-96.
<https://doi.org/10.22206/cys.2023.v48i2.pp83-96>
- Sánchez Bracho, M., Fernández, M., & Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: Análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107-121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sanchez, N. B. (2022). *La Gamificacion en la motivacion en las clases de Educacion Fisica en la Unidad Educativa Leon Becerra* [Informe final del trabajo de Titulacion previo a la obtencion del titulo de Licenciado en Cultura Fisica, Universidad Tecnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37113>
- Sandoval Casilimas, C. A. S. (1996). *Investigación cualitativa*. Investigacion social.
https://www.researchgate.net/profile/Carlos-Sandoval-23/publication/277753146_Modulo_de_investigacion_cualitativa/links/565af89f08ae4988a7ba648e/Modulo-de-investigacion-cualitativa
- Sautu Ruth. (2003). *TODO es TEORIA* (Luumiere).
- Sweller, J. (2024). Cognitive load theory and individual differences. *Learning and Individual Differences*, 110, 102423. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102423>
- Toapanta Arias, L. E., Cantos Carreño, Z. V., Carranza Holguin, D. A., Moya Barragán, L. C., & Chumapi Ayuy, A. N. (2024). Gamificación en el desarrollo de patrones simples en niños de 4 a 5 años: Gamification in the development of simple patterns in children from 4 to 5 years of age. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4).
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2508>
- Toaza, J., Del Pezo, M., Ramos, L., Reyes, D., Pilligua, N., & Flores, E. (2025). La gamificación como estrategia pedagógica para la superación de dificultades de aprendizaje (TDAH) en niños de preescolar: Gamification as a pedagogical strategy for overcoming learning difficulties (ADHD) in preschool children. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(4).
<https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.339>

- Tulcanaza, P. E. E., Guarnizo, T. C., Nieves, J. M. N., Taco, B. N. I., Veas, L. J. V., & Chicaiza, D. C. F. (2024). El impacto del uso prolongado de pantallas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *South Florida Journal of Development*, 5(12), e4885. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n12-086>
- Valenzuela, M. Á. (2021). Gamificación para el aprendizaje. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91-103. <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Vásconez Villavicencio, A. M. (2020). Relación del uso del teléfono celular y los niveles de atención en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *REVISTA ENCUENTROS*, 18(01). <https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2168>
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA* (1.^a ed.). Gedisa, S.A. https://biblioteca.inci.gov.co/handle/inci/1823?utm_source
- Velasco, M. E. (2021). *Gimnasia cerebral en la jornada de clases para el fortalecimiento de los niveles de atencion escolar en los estudiantes de primer año de educacion general basica* [Trabajo de Investigacion previo a la obtencion del Titulo de Magister en Educacion Inicial, Universidad Tecnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11846>
- Vendramini, M. B., Delgado, I. D., & Lacunza, A. B. (2022). Solucion de problemas interpersonales y atencion selectiva en la infancia. *Cuadernos de Neuropsicologia/ Panamerican Journal of Neuropsychology*, 16(1), 14.
- Vera Arias, M. J., & Mendoza Vega, A. J. (2024). La atención como proceso cognitivo para estimular el aprendizaje de los estudiantes: Attention as a Cognitive Process to Stimulate Student Learning. *Revista Scientific*, 9(32), 320-339. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.32.15.320-339>

ANEXOS

Anexo A

Cronograma de Actividades



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL – MATRIZ LA LIBERTAD
PERIODO 2026-I

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ENFOQUE CUALITATIVO CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	ABRIL 2026		MAYO 2026				JUNIO 2026				JULIO 2026				AGOSTO 2026				OCTUBRE 2026			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Recepción de aceptación del docente tutor	X	X																				
2. Situación objeto de investigación		X	X																			
3. Abordaje o momento teórico				X	X																	
4. Abordaje o momento metodológico					X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas							X	X														
6. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (casuística)								X	X													
7. Reflexiones finales									X													
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular										X	X	X										
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas -Proceso de Predefensa													X	X								
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales														X								
11.Sustentación del Proyecto de Investigación															X							
12. Proceso de Recuperación																X						
13. Ceremonia de incorporación tentativa																						X



Edu. Parv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
Directora de Carrera



Rebeca Abigail De La O Pozo
Docente UIC

Lic. Rebeca De La O Pozo, MSc.
Docente UIC

Anexo B Instrumentos

Técnica prueba piloto

Ficha de entrevista semiestructurada

			UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA		
			FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS		
			CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL		
Autora: Aveiga Saltos Ana Belen		Área de estudio: Preparatoria		Niños observados:	
Institución educativa: Unidad Educativa “Virgen del Cisne” Santa Elena					
Título de la investigación: Gamificación en la Atención Sostenida en niños de 5 a 6 años					
ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE					
PREGUNTAS			RESPUESTA		
1. ¿Ha escuchado hablar sobre la gamificación?					
2. ¿Qué elementos considera que identifican una actividad gamificada?					
3. ¿Qué beneficios cree que aporta la gamificación a los estudiantes?					
4. ¿Qué elementos de juego suelen llamar más la atención de los niños?					
5. ¿Qué aspectos considera importante al diseñar una actividad gamificada?					
6. ¿Conoce diferentes tipos de gamificación?					

7. ¿Qué estrategias gamificadas recomendaría para trabajar con niños de 5 a 6 años?	
8. ¿Qué conoce sobre los niveles de la atención en el aprendizaje?	
9. ¿Cómo definiría la atención sostenida?	
10. ¿Qué consecuencias puede tener la falta de atención sostenida en el aula?	
11. ¿Cómo observa usted la atención sostenida en los niños durante las actividades?	
12. ¿Qué elementos del entorno escolar afectan la atención de los estudiantes?	
13. ¿Cómo describe el desarrollo de la atención sostenida en niños de 5 a 6 años?	
14. ¿Qué tipo de actividades ayudan a los niños a concentrarse por más tiempo?	

Ficha de Observación directa

	UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL		
	Autora: Aveiga Saltos Ana Belen	Área de estudio: Preparatoria	Niños observados:
Institución educativa: Unidad Educativa “Virgen del Cisne” Santa Elena			
Título de la investigación: Gamificación en la atención en niños de 5 a 6 años			
Observación a docentes			
Indicadores	i	o	En proceso
Mantiene la atención durante toda la actividad propuesta			
Permanece enfocado sin distraerse fácilmente			
Finaliza las actividades sin abandonarlas			
Sigue instrucciones sin perder el hilo			
Mantiene la concentración durante el tiempo de la actividad			
Retoma la actividad después de distraerse			
Muestra interés al iniciar actividades con elementos de juego			
Participa activamente en dinámicas gamificadas			
Se mantiene motivado durante la actividad			
Sigue reglas y dinámicas del juego			
Completa tareas dentro de la actividad gamificada			
Mantiene mejor la atención en actividades con elementos lúdicos			
Se distrae con estímulos externos del aula			
Requiere recordatorios para continuar la actividad cuando pierde el enfoque			

Anexo C

Instrumentos aceptados

Ficha de Entrevista a la Docente

Propósito del instrumento: Esta entrevista permitirá recabar información desde la experiencia profesional de la docente sobre los criterios metodológicos, estrategias didácticas y resultados que ha observado al aplicar la gamificación en el aula. Esta información aportará a la investigación al complementar los datos de la ficha de observación con una perspectiva cualitativa y experta, permitiendo interpretar de manera más completa la contribución de la gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años.

 UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACION INICIAL			
Autora	Aveiga Saltos Ana Belen	Nivel educativo	Preparatoria
Institución educativa	Unidad Educativa Virgen del Cisne	Niños observados	31
Título de la investigación	Gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años	Fecha	13/0/2026
ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE			
PREGUNTAS		RESPUESTAS	
1. ¿Ha escuchado hablar sobre la gamificación en contextos no lúdicos?			
2. ¿Qué elementos considera que identifican una actividad gamificada?			

3. ¿Qué beneficios cree que aporta la gamificación a los estudiantes?	
4. ¿Qué elementos de juego suelen llamar más la atención de los niños?	
5. ¿Qué aspectos considera importante al diseñar una actividad gamificada?	
6. ¿Conoce los diferentes tipos de gamificación que existen?	
7. ¿Qué estrategias gamificadas recomendaría para trabajar con niños de 5 a 6 años?	
8. ¿Cómo definiría la atención sostenida en el aprendizaje?	
9. ¿Qué consecuencias puede tener la falta de atención sostenida en los estudiantes en el aula?	
10. ¿Cómo evidencia el desarrollo de la atención sostenida en los niños durante las actividades?	
11. ¿Qué elementos del entorno escolar afectan la atención de los estudiantes?	
12. ¿Qué tipo de actividades ayudan a los niños a concentrarse por más tiempo?	

Ficha de observación

Propósito del instrumento: Esta ficha de observación permitieron recabar información directa sobre la atención sostenida de los niños ante las actividades gamificadas durante la jornada diaria. Dicha información constituye un aporte efectivo a la investigación, pues brinda evidencia empírica que permite relacionar la contribución de la gamificación con la atención sostenida de los niños de 5 a 6 años.

 UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACION INICIAL				
Autora	Aveiga Saltos Ana Belen	Nivel educativo	Preparatoria	
Ubicación	La Libertad	Niños observados	31	
Título de la investigación	Gamificación en la Atención Sostenida en niños de 5 a 6 años	Fecha	13/07/2026	
Indicadores			I	O
Mantiene la atención durante toda la actividad propuesta				
Permanece enfocado sin distraerse fácilmente				
Finaliza las actividades sin abandonarlas				
Sigue instrucciones sin perder el hilo				
Retoma la actividad después de distraerse				
Muestra interés al iniciar actividades con elementos de juego				
Participa activamente en dinámicas gamificadas				
Se mantiene motivado durante la actividad				
Sigue reglas y dinámicas del juego				
Completa tareas dentro de la actividad gamificada				
Se distrae con estímulos externos e internos del aula				
Requiere recordatorios para continuar con la actividad				

Anexo D Planificación

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA Virgen del Cisne			Año Lectivo 2026-2027	
Docente:	Grado/Curso	Nivel	Fecha de Inicio	Fecha Final
Aveiga Saltos Ana Belen	Niños de 5 a 6 años.	Preparatoria		
Experiencia de aprendizaje:	“La misión de los exploradores perdidos”		Elemento integrador	Narrativa: “La misión de los exploradores perdidos”
Descripción de la experiencia:	Los niños se convertirán en exploradores que deberán superar una serie de misiones para encontrar un tesoro. Mediante actividades gamificadas, desarrollaran la atención sostenida y el seguimiento de instrucciones.			
Objetivo de aprendizaje:	O.LL.1.3. Expresarse oralmente de manera espontánea y fluida, con ámbitos familiar y escolar			
Ámbitos	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión oral y escrita	LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc)	INICIO PRESENTACIÓN DE LA MISIÓN Reunir a los niños en círculo y muestra un cofre cerrado. Contar una historia: “Hoy recibimos un mensaje del bosque encantado. Un grupo de exploradores perdió el mapa del tesoro y necesita nuestra ayuda. Solo los exploradores que permanezcan	Un mapa del tesoro elaborado en cartulina Tarjetas con imágenes de animales Huellas de papel para marcar el recorrido	I.LL.1.4.1. Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el

		atentos durante toda la misión podrán abrir el cofre” Entregar a cada niño una insignia de explorador. Explicar tres reglas: Escuchar con atención Esperar el turno Completar todas las misiones DESARROLLO OBSERVA COMO UN VERDADERO EXPLORADOR Colocar 6 tarjetas de animales sobre una mesa Observar durante un minuto sin tocarlas Cubrir con una tela Preguntar: ¿Qué animales recuerdan? ¿Cuál estaba al lado del león? ¿Había un ave? Cada respuesta correcta permite ganar una moneda SIGUE EL CAMINO SECRETO Pegar huellas por el piso Recorrer siguiendo exactamente las instrucciones Ejemplo: Caminar sobre las huellas verdes Saltar dentro del aro Rodear el árbol Tocar la bandera	Cofre de cartón Insignias de “Explorador” Cita adhesiva	contenido del texto con sus conocimientos y experiencias previas, y los elementos del texto entre si (personajes, escenarios, eventos, etc.); de predecir a partir del contenido y los paratextos; y de la posterior comprobación o descarte de sus hipótesis; autorregulando su comprensión mediante el parafraseo y formulación de preguntas sobre el contenido del texto. (I.3.)
--	--	--	--	--

		Regresar caminando lentamente Observar en silencio Mantener la atención hasta terminar, obtiene otra moneda. ENCUENTRA LA LLAVE DEL COFRE Esconder varias llaves de cartulina por el aula Solo una tiene un símbolo especial Buscar, la docente muestra durante unos segundos la llave correcta Recordar ese detalle mientras buscan Encontrar una llave, deben comprobar si corresponde al modelo antes de decir que la encontraron CIERRE ABRAMOS EL TESORO Reunir suficientes monedas, pueden abrir el cofre Dentro encuentran Medallas de cartulina Un mensaje que dice: “¡Felicitaciones! Hoy demostraron que un buen explorador mantiene su atención hasta completar cada misión” Todos reciben una insignia de “Guardianes de la Atención”		
--	--	---	--	--

Anexo E

RESULTADO COMPILATIO



Informe de análisis
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

AVEIGA ANA - GAMIFICACIÓN SOSTENIDA - COMPILATION - ULTIM

ID : 0cf0c931c10178087ee1f78589c4050c6fd2819b



4%

Textos sospechosos

Nombre del fichero : AVEIGA ANA - GAMIFICACIÓN SOSTENIDA -
COMPILATION - ULTIM.txt
Tamaño del archivo original : 1,56 MB
Número de palabras : 13.586

Depositante : ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A.
Fecha de depósito : 4 de agosto de 2026
Tipo de carga : Interface
fecha de fin de análisis : 4 de agosto de 2026

Resumen (sección 1/3)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



Similitudes

2%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Detección de IA

2%

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.

Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.



Idiomas no reconocidos

0%

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.

Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.



No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



Textos entre comillas

1%

Pasajes entre comillas; a menudo indicativos de una cita.

Anexo F

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutora del trabajo de Integración Curricular denominado “**GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS**” elaborado por las estudiantes AVEIGA SALTOS ANA BELEN, de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio, compilatio y luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación se encuentra con 4% de la valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el informe.

Atentamente,

ING ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A, MSC DOCENTE TUTOR
C.I. 0918982950



Informe de análisis
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

AVEIGA ANA - GAMIFICACIÓN SOSTENIDA - COMPILATION - ULTIM

ID : 0cf0c931c10178087ee1f78589c4050c6fd2819b



4%

Textos sospechosos

Nombre del fichero : AVEIGA ANA - GAMIFICACIÓN SOSTENIDA -
COMPILATION - ULTIM.txt
Tamaño del archivo original : 1,56 MB
Número de palabras : 13.586

Depositante : ESTHER ELIZABETH GONZABAY DE LA A
Fecha de depósito : 4 de agosto de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 4 de agosto de 2026

Anexo G

Solicitud de autorización para la aplicación de instrumentos de recolección de información para trabajo de titulación



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2026-282- AUV

La Libertad, 08 de julio del 2026

Asunto: Solicitud de autorización para la aplicación de instrumentos de recolección de información para trabajo de titulación.

Ingeniera.

Marjorie Cecibell Floreano Mateo, MSc.

Directora

Unidad Educativa Virgen del Cisne.

En su despacho. –

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en su gestión administrativa.

Me dirijo a usted en nombre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, con el fin de solicitar su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevista y ficha de observación) correspondiente al trabajo de titulación de la estudiante Aveiga Saltos Ana Belén.

Dichos instrumentos estarán dirigidos al docente y estudiantes de primer grado, en el marco del proyecto titulado: "Gamificación en la atención sostenida en niños de 5 a 6 años".

El valioso aporte del área que usted dirige constituirá un pilar fundamental en la formación académica y profesional de nuestras futuras Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

Agradeciendo de antemano su colaboración y en la confianza de una respuesta favorable, me despido con la más alta consideración y estima.

Atentamente,

Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA



Anexo H

Evidencias fotográficas



