

**ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN PSICOEDUCATIVA MEDIADAS POR
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES CON TDAH**

**PSYCHOEDUCATIONAL INTERVENTION STRATEGIES MEDIATED BY
TECHNOLOGICAL TOOLS TO STRENGTHEN LEARNING IN STUDENTS WITH ADHD**

Autores: ¹Michelle Alexandra Mejía Tobar, ²Richard Joel Solorzano Vinueza, ³Isabel Amarilis Leal Maridueña.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-9415-5962>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-7160-2155>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5071-0866>

¹E-mail de contacto: mmejia@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: rsolorzanov@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: ilealm@unemi.edu.ec

Afiliación: ¹*²*³Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 28 de Junio del 2026.

Artículo revisado: 30 de Junio del 2026.

Artículo aprobado: 30 de Junio del 2026.

¹Licenciada en Psicología, egresada de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador), con 2 años de experiencia laboral en el sector público desempeñándose como Analista DECE en el Ministerio de Educación. Maestrante de la Maestría en Educación Inclusiva en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

²Licenciada en Psicología, egresada de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador), con 2 años de experiencia laboral en el sector público desempeñándose como Analista DECE en el Ministerio de Educación. Maestrante de la Maestría en Educación Inclusiva en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Doctora en Educación, egresada de la Universidad Cesar Vallejo, (Perú), con 32 años de experiencia laboral en el sector público, desempeñándose como Rectora y Docente en el Ministerio de Educación. Directora de Tesis Doctoral en la Universidad Metropolitana de Ciencia y Tecnología. Directora de Tesis de Maestría en la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la eficacia de estrategias de intervención mediadas por herramientas tecnológicas en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. El estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Ciudad de Machala con estudiantes de quinto grado, paralelo "A". Con respecto a la metodología, se enmarcó en un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental. La población total fue de 38 estudiantes, donde se aplicó el Test de Conners/EDAH para identificar indicadores de hiperactividad e impulsividad, a partir del cual se obtuvo una muestra de 15 estudiantes que presentaban TDAH. Posteriormente, se utilizó un pre-test para diagnosticar el nivel inicial de desempeño académico. Durante el desarrollo de las sesiones, se empleó una guía de observación para registrar aspectos como la atención y participación mediante el uso de herramientas tecnológicas. Además, se aplicó una encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes y docentes para conocer la

valoración de las plataformas digitales como Canva, Genially y Educaplay. Para terminar, se aplicó un post-test para evaluar los cambios en el nivel de aprendizaje, permitiendo comparar los resultados antes y después del proceso. Como resultado, antes de la intervención la mayoría presentó niveles bajos de desempeño. Sin embargo, tras la aplicación de las estrategias psicoeducativas con herramientas tecnológicas mejoró el rendimiento, porque el 80 % alcanzó un nivel alto y el 13,3 % un nivel muy alto en el post-test. Las encuestas de satisfacción indicaron una valoración positiva por parte de docentes y estudiantes respecto a los recursos digitales en la enseñanza.

Palabra clave: Herramienta digital, Educaplay, Genially, TDAH, Intervención.

Abstract

This study aimed to analyze the effectiveness of intervention strategies mediated by technology-based tools in students with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). The study was conducted at the Ciudad de Machala Educational Unit with

fifth-grade students in section A. The methodology employed a quantitative approach with a pre-experimental design. The total population consisted of 38 students, to whom the Conners/ADHD Test was administered to identify indicators of hyperactivity and impulsivity. From this, a sample of 15 students with ADHD was selected. Subsequently, a pre-test was used to diagnose their initial level of academic performance. During the sessions, an observation guide was used to record aspects such as attention and participation through the use of technology-based tools. Additionally, a satisfaction survey was administered to students and teachers to assess their evaluation of digital platforms such as Canva, Genially, and Educaplay. Finally, a post-test was administered to evaluate changes in learning levels, allowing for a comparison of results before and after the intervention. As a result, before the intervention, most participants showed low performance levels. However, after the implementation of psychoeducational strategies using technological tools, performance improved, with 80% reaching a high level and 13.3% a very high level in the post-test. Satisfaction surveys indicated a positive assessment by both teachers and students regarding the use of digital resources in teaching.

Keywords: Digital tool, Educaplay, Genially, ADHD, Intervention.

Sumário

Este estudo teve como objetivo analisar a eficácia de estratégias de intervenção mediadas por ferramentas tecnológicas em alunos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). O estudo foi realizado na Unidade Educacional Ciudad de Machala com alunos do quinto ano da turma A. A metodologia empregou uma abordagem quantitativa com delineamento pré-experimental. A população total foi composta por 38 alunos, aos quais foi aplicado o Teste Conners/TDAH para identificar indicadores de hiperatividade e impulsividade. Desses, foi selecionada uma amostra de 15 alunos com

TDAH. Posteriormente, um pré-teste foi utilizado para diagnosticar seu nível inicial de desempenho acadêmico. Durante as sessões, um guia de observação foi utilizado para registrar aspectos como atenção e participação por meio do uso de ferramentas tecnológicas. Adicionalmente, um questionário de satisfação foi aplicado a alunos e professores para avaliar sua percepção de plataformas digitais como Canva, Genially e Educaplay. Por fim, um pós-teste foi aplicado para avaliar as mudanças nos níveis de aprendizagem, permitindo a comparação dos resultados antes e depois da intervenção. Como resultado, antes da intervenção, a maioria dos participantes apresentou baixos níveis de desempenho. No entanto, após a implementação de estratégias psicoeducacionais com o uso de ferramentas tecnológicas, o desempenho melhorou, com 80% dos alunos atingindo um nível alto e 13,3% um nível muito alto no pós-teste. As pesquisas de satisfação indicaram uma avaliação positiva tanto por parte de professores quanto de alunos em relação ao uso de recursos digitais no ensino.

Palavras-chave: Ferramenta digital, Educaplay, Genially, TDAH, Intervenção.

Introducción

En Ecuador, el TDAH se asocia con dificultades de atención sostenida, memoria de trabajo y autorregulación, lo que impacta el rendimiento y la convivencia escolar. La problemática principal es que las estrategias tradicionales no siempre responden a las necesidades y se requieren de alternativas inclusivas. Sin embargo, la aplicación de las TIC: apps, gamificación, realidad virtual, crean entornos motivadores para mejorar procesos atencionales y de aprendizaje, por lo que la tecnología se convierte en un apoyo pedagógico (Balcones et al., 2024). Un estudio aplicado en Ecuador analizó el uso de videojuegos como herramienta para estudiantes con TDAH y reporta que la problemática se enfoca en cómo mejorar la atención y la conducta en contextos escolares

con recursos terapéuticos. Tras la implementación, se describió una percepción favorable y mejoras en la atención, reducción de impulsividad y comportamiento en el aula, es decir que integrar videojuegos educativos es una estrategia psicoeducativa con viabilidad (Vergara et al., 2025). Por consiguiente, en una revisión reciente, se aborda la problemática del impacto académico del TDAH, destacando que las metodologías activas combinadas con tecnologías adaptativas fortalecen la atención, autorregulación y rendimiento. También subraya como reto la formación docente y la integración de estas herramientas dentro de un marco pedagógico institucional. Además, los vacíos sobre efectos a largo plazo, lo que justifica seguir investigando intervenciones mediadas por tecnología (Zárate et al., 2025).

En la Unidad Educativa Ciudad de Machala, perteneciente a la Educación General Básica Media, se evidencia la presencia de estudiantes con TDAH que enfrentan diversas dificultades en el proceso de aprendizaje y en la participación dentro del aula. Entre los principales problemas se encuentran la limitada capacidad para mantener la atención, regular la conducta y organizar las tareas, lo cual influye en su rendimiento académico y en la interacción social con sus compañeros. A pesar de estas necesidades, las prácticas pedagógicas continúan desarrollándose, en muchos casos, de manera poco inclusiva, generando rezago escolar y desmotivación.

En este sentido, resulta necesario aplicar intervenciones psicoeducativas que promuevan los recursos tecnológicos para atender la diversidad del alumnado. Entre las principales limitaciones se identifican la escasa formación docente en el diseño de estrategias inclusivas e interactivas, la reducida aplicación de metodologías actualizadas y la insuficiencia de

recursos tecnológicos adaptados a las características de los estudiantes. Asimismo, la enseñanza tradicional basada en la memorización y la disciplina rígida desfavorece la motivación, lo que conlleva bajos niveles de rendimiento académico, dificultades en la convivencia escolar, problemas de autoestima e incluso abandono escolar, afectando el clima del aula, el desempeño institucional y la inclusión educativa. Por consiguiente, el desarrollo del presente marco teórico se fundamenta en la revisión sistemática de la literatura relacionada con el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y las estrategias de intervención psicoeducativa mediadas por herramientas tecnológicas en el contexto educativo.

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad es una condición del neurodesarrollo cuyo diagnóstico suele basarse, en gran medida, en observaciones clínicas de carácter subjetivo (Fernández et al., 2020). También se considera como un trastorno del neurodesarrollo muy heterogéneo y altamente prevalente en la etapa preescolar (entre los 3 y 5 años) que interviene de manera precoz (Torres, 2022). En este contexto, el surgimiento de una nueva era de tecnologías se presenta como un apoyo que incrementa la aceptación de los procesos de intervención, convirtiéndose en una alternativa que fortalece los niveles de atención en estudiantes con TDAH.

Los niños con TDAH que presentan dificultades en las funciones ejecutivas, tales como la memoria de trabajo y el control inhibitorio donde las intervenciones digitales gamificadas han demostrado mejorar el desempeño conductual (Bashiri et al., 2022). De igual manera, García et al. (2021) señalan que esta problemática es frecuente en las instituciones educativas, destacando que los recursos

tecnológicos y aplicaciones educativas favorece el aprendizaje. Las herramientas tecnológicas educativas se definen como recursos digitales diseñados para apoyar en el transcurso del aprendizaje mediante el uso de tecnologías, porque permiten presentar temas que animen en la participación de los alumnos, específicamente en contextos de educación inclusivos con respecto a las necesidades individuales (Wong et al., 2023).

Desde una perspectiva pedagógica, las herramientas tecnológicas educativas se clasifican según su función didáctica. Una primera categoría corresponde a las plataformas de creación de actividades, entre las cuales se destaca Educaplay, definida como una herramienta digital que permite diseñar actividades lúdicas como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, juegos de emparejamiento y test interactivos (Soledispa et al., 2023). En otras palabras, al integrar el juego como estrategia pedagógica resulta beneficioso para estudiantes con TDAH al mantener su interés y atención durante la actividad.

Otra clasificación importante incluye las herramientas de creación de contenidos multimedia, como Genially, plataforma digital que posibilita la elaboración de presentaciones, infografías, imágenes y recursos visuales, lo que facilita la comprensión de los contenidos y estimula la atención visual y cognitiva de los estudiantes (Guerrero et al., 2024). En el contexto educativo, esta herramienta permite adaptar la información a distintos estilos de aprendizaje. Por otra parte, se incluyen las plataformas educativas, como Kahoot o Quizizz, orientadas a la gamificación del aprendizaje mediante preguntas, retos y dinámicas competitivas controladas. Estas herramientas promueven la motivación, el aprendizaje colaborativo y la participación

activa, convirtiéndose en recursos estratégicos para fortalecer la atención y el interés de los estudiantes durante las actividades académicas (Maraza et al., 2024). Las herramientas tecnológicas en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad forman el apoyo pedagógico dentro del proceso educativo, ya que permite atender las necesidades específicas relacionadas con la atención, la motivación y la autorregulación del aprendizaje, actuando como mediadoras de la intervención psicoeducativa cuando se integran en el proceso de enseñanza (Muñoz et al., 2024).

Además, facilitan la personalización del aprendizaje, ya que permiten adaptar los contenidos, actividades y evaluaciones a las necesidades individuales. Entre las principales ventajas, se encuentra la accesibilidad a recursos educativos variados, oportunidades de aprendizaje, facilitan la inclusión en el aula regular (Balseca et al., 2025). No obstante, su implementación presenta limitaciones relacionadas con la formación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos. La falta de capacitación y de infraestructura dificulta el uso de estas herramientas, lo que resalta la necesidad de fortalecer la preparación docente y la inversión en recursos educativos (Silva et al., 2025).

La intervención psicoeducativa en estudiantes con TDAH se orienta a responder a necesidades educativas específicas relacionadas con la atención sostenida y el procesamiento de la información. Estos estudiantes presentan dificultades para mantener la concentración durante períodos prolongados, lo que exige estrategias que estructuren el contenido, fragmenten las tareas y utilicen apoyos visuales que faciliten la comprensión y el seguimiento de las actividades académicas (Monsiváis y

Refugio, 2022). Desde el enfoque psicoeducativo, la intervención aborda aspectos conductuales y de autorregulación, promoviendo el control de impulsos y la organización del comportamiento en el aula. Mediante rutinas y refuerzos positivos, se favorece el desarrollo de habilidades de autocontrol que permiten al estudiante gestionar sus emociones, conductas y responsabilidades escolares (Paneiva et al., 2024). Las estrategias psicoeducativas aplicadas en el aula inclusiva se sustentan en adaptaciones metodológicas que buscan promover la actuación diaria. En el caso del TDAH, estas adaptaciones incluyen la flexibilización del tiempo, la diversificación de actividades y el uso de metodologías que faciliten el aprendizaje y reduzcan las barreras pedagógicas (Zamora et al., 2025).

El apoyo individual y grupal es una estrategia para atender la diversidad, permitiendo reforzar aprendizajes de forma personalizada sin descuidar la interacción social, se centrándose en el acompañamiento directo, mientras que el apoyo grupal promueve el trabajo cooperativo, habilidades sociales y el sentido de pertenencia dentro del entorno educativo (Martínez et al., 2022). Asimismo, la motivación y la convivencia escolar se ven fortalecidas cuando se implementan estrategias psicoeducativas. Al sentirse comprendidos y apoyados, los estudiantes incrementan su interés por el aprendizaje y mejoran sus relaciones interpersonales, lo que contribuye a un clima de aula positivo, basado en el respeto y la colaboración (Contreras, 2024).

El rol del docente en la intervención psicoeducativa inicia con una planificación pedagógica consciente, que considere las necesidades y características de los estudiantes con TDAH. La planificación implica seleccionar estrategias, recursos y actividades

que favorezcan la atención, la participación y el aprendizaje, asegurando una enseñanza inclusiva. La mediación pedagógica y el seguimiento permiten al docente acompañar de manera continua el proceso de aprendizaje, orientando al estudiante y evaluando su progreso. A través del seguimiento sistemático, se identifican avances y dificultades, lo que posibilita realizar ajustes oportunos en la intervención psicoeducativa.

Las estrategias psicoeducativas orientadas a la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales se basan principalmente en la colaboración entre la familia y la escuela, mediante procesos de comunicación bidireccional, participación de los padres en la toma de decisiones educativas y el trabajo conjunto en la planificación y seguimiento del aprendizaje (Parra et al., 2026). La aplicación de estrategias de intervención psicoeducativa en la Educación General Básica Media tiene un impacto en el rendimiento académico de los estudiantes con TDAH. Las estrategias permiten adaptar los procesos de enseñanza a las características cognitivas del alumnado, facilitando la comprensión de los contenidos y mejorando el cumplimiento de las tareas escolares.

Materiales y Métodos

La presente investigación se desarrolló con enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental, debido a que se aplicó una intervención educativa a un solo grupo y se evaluaron resultados mediante medición antes y después (pre-test y post-test), sin grupo control. El estudio se ejecutó en estudiantes de quinto grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa Ciudad de Machala, con el propósito de registrar la eficacia de una herramienta tecnológica como apoyo psicoeducativo para fortalecer el aprendizaje en estudiantes con

indicadores de TDAH. La población estuvo conformada por 38 estudiantes del quinto grado paralelo “A”. Con respecto a, la muestra se determinó con base en un muestreo no probabilístico, intencional por criterio, ya que se seleccionó a los estudiantes que presentaron indicadores compatibles con TDAH. En consecuencia, la muestra quedó integrada por 15 estudiantes, quienes cumplieron con las condiciones establecidas para participar en la intervención.

Como primer instrumento internacional ya previamente validado por expertos denominada

prueba de Conners/EDAH – versión docente, orientado a identificar conductas asociadas a inatención, hiperactividad e impulsividad, se utilizó la versión de 20 ítems, mediante una escala de frecuencia (0 a 3), lo que permitió obtener puntajes por dimensiones y un puntaje global. Posteriormente, como segundo instrumento se aplicó un pre-test a los 15 estudiantes, mediante un cuestionario de 6 preguntas en el área de Lengua y Literatura, con el fin de conocer el nivel de desempeño. Luego, se desarrolló la intervención mediante 4 sesiones utilizando la herramienta digital Educaplay.

Tabla 1. *Comprensión lectora en plataforma Educaplay.*

Elemento	Descripción
Objetivo	Identificar información explícita en un texto breve mediante actividades interactivas en Educaplay.
Contenido	Lectura corta sobre el cuidado del ambiente.
Actividad en Educaplay	Sí o no
Recursos	Computador, proyector, Educaplay, texto digital.
Evaluación	Observación del nivel de atención, participación y respuestas correctas.
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/27793597-memorias_del_pueblo.html	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. *Actividad en la plataforma de Educaplay*

Elemento	Descripción
Objetivo	Identificar sinónimos, antónimos, artículos y verbos mediante una actividad en Educaplay para fortalecer el uso del lenguaje.
Contenido	Vocabulario, sinónimos, antónimos y reconocimiento de verbos y artículos.
Actividad en Educaplay	Los estudiantes ingresan al enlace “Desafío de palabras y verbos” y responden preguntas de opción múltiple sobre sinónimos, antónimos y uso correcto de palabras.
Recursos	Computador, proyector, internet y plataforma Educaplay.
Evaluación	Observación de participación y respuestas correctas en la actividad.
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/27793833-desafio_de_palabras_y_verbos.html	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. *Actividad en la plataforma de Genially.*

Elemento	Reforzar los conocimientos de Lengua y literatura mediante una ruleta digital.
Objetivo	Comprensión de contenidos del área de a través de preguntas y respuestas.
Contenido	Los estudiantes participan en la “Ruleta de preguntas”, donde giran la ruleta y responden preguntas relacionadas con el tema trabajado en clase.
Actividad	Los estudiantes participan en la “Ruleta de preguntas”, donde giran la ruleta y responden preguntas relacionadas con el tema trabajado en clase.
Recursos	Computador, proyector, internet, Genially
https://view.genially.com/698e7bf8e05b0b0eb4ecd0e3/interactive-content-ruleta-de-preguntas	
Evaluación	Participación de los estudiantes y respuestas correctas durante la actividad.

Fuente: Elaboración propia.

Durante la aplicación se empleó una ficha de observación de 10 ítems, destinada a registrar la

eficacia de las herramientas tecnológicas, para valorar la percepción de la comunidad

educativa, se aplicó una encuesta de satisfacción dirigida a docentes y estudiantes, conformada por 10 preguntas, orientada a medir el nivel de aceptación y facilidad del recurso

tecnológico. Luego se aplicó el post-test para comprobar si existían mejoras tras la intervención.

Tabla 4. *Actividad en Genially.*

Elemento	Descripción
Elemento	Reforzar los conocimientos de Lengua y Literatura mediante una actividad digital interactiva.
Objetivo	Desarrollar la comprensión auditiva y lectora de los estudiantes a través de un cuento y la selección de la oración correcta.
Contenido	Comprensión de textos narrativos y reconocimiento de oraciones.
Actividad	Los estudiantes escuchan un cuento de aventura. Luego deben seleccionar la oración correcta que corresponde a lo que escucharon en la narración.
Recursos	Computador, proyector, internet, Genially, Canva y YouTube.
Evaluación	Participación de los estudiantes y selección correcta de las oraciones durante la actividad.
https://view.genially.com/697f610528a05f495e7e34cb/interactive-content-cuento-de-aventura-en-caion https://www.canva.com/design/DAHBySBcJwA/pWyYhY6KkWsp9Qf8ribFPA/edit?utm_content=DAHBySBcJwA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	

Fuente: Elaboración propia.

Resultados y Discusión

De acuerdo con los resultados obtenidos mediante la aplicación de la Escala EDAH/Conners versión docente, aplicada a 38 estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, 15 estudiantes (39,5 %) presentan indicadores conductuales compatibles con TDAH, al superar el punto de corte establecido (≥ 30) en el puntaje global. En contraste, 23 estudiantes (60,5 %) no presentan indicadores de TDAH, lo que permitió identificar de manera objetiva al grupo de estudiantes que requerirá la aplicación de estrategias de intervención psicoeducativa mediadas por herramientas tecnológicas.

Tabla 5. *Estudiantes con indicadores de TDAH.*

Condición según Test de Conners	Número de estudiantes	(%)
Sin indicadores de TDAH	23	60,5 %
Con indicadores de TDAH (≥ 30)	15	39,5 %

Fuente: Elaboración propia.

Por consiguiente, una vez aplicado el pre-test con los estudiantes seleccionados. El resultado

indicó niveles bajos de desempeño en el área de Lengua y Literatura. Del total de 15 estudiantes evaluados, el 60 % se ubicó en el nivel bajo, mientras que el 20 % presentó un nivel muy bajo, es decir que la mayoría de los participantes mostró dificultades en la comprensión lectora, el manejo de vocabulario y la identificación de ideas principales. Por otro lado, el 13,3 % alcanzaron un nivel alto y el 6,7 % un nivel muy alto.

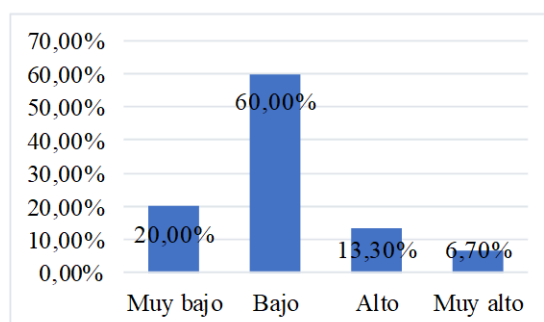


Figura 1. *Resultado del pre-test.*

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados permiten concluir que el grupo evaluado presentó un nivel académico inicial bajo, lo cual justifica la intervención

psicoeducativa mediadas por herramientas tecnológicas para fortalecer el aprendizaje. Durante el desarrollo de las sesiones de intervención psicoeducativa, se procedió utilizar una rúbrica de observación elaborada por el investigador, con el propósito de registrar el comportamiento de los estudiantes durante las actividades digitales.

Tabla 6. Puntuación de la rúbrica de observación.

Rango de puntaje	Nivel de eficacia
10 – 19 puntos	Bajo nivel de eficacia
20 – 29 puntos	Nivel medio de eficacia
30 – 40 puntos	Alto nivel de eficacia

Fuente: Elaboración propia.

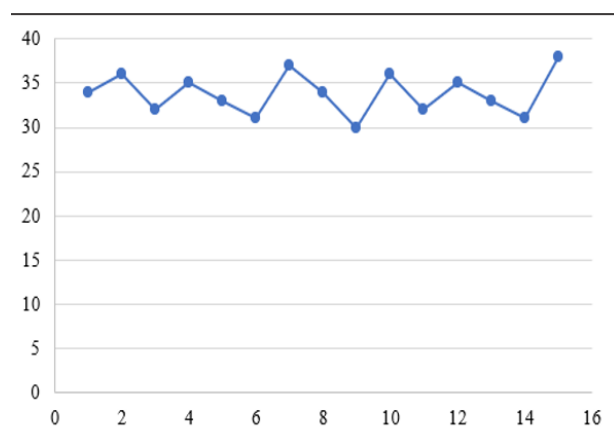


Figura 2. Puntaje total de estudiantes de la rúbrica de observación.

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados presentados en la figura 2 expresan que la totalidad de los estudiantes evaluados mediante la rúbrica de observación alcanzaron un nivel alto de eficacia en el uso de las herramientas tecnológicas: Educaplay, Canva y Genially. Los puntajes oscilaron entre

Por consiguiente, se presenta los resultados de la encuesta de satisfacción aplicada a los 10 docentes que laboran en EGB Media, con el propósito de conocer su valoración sobre las actividades desarrolladas. La tabla 7 muestra el análisis de la encuesta de satisfacción muestra resultados positivos, el 100 % de los docentes valoró en nivel alto el uso de herramientas

30 y 38 puntos, lo que indica un desempeño favorable en los indicadores observados durante el desarrollo de las sesiones la actividad. De manera específica, se observa que los 15 estudiantes superaron el rango mínimo establecido para el nivel alto de eficacia (30 puntos). En la figura 3 el 80 % de los estudiantes se ubicó en el nivel alto, lo que indica que la mayor parte del grupo logró comprender adecuadamente la actividad y responder correctamente a las tareas planteadas, mientras que el 13,3 % alcanzó el nivel muy alto, con un dominio más completo de los contenidos trabajados.

Por otra parte, solo el 6,7 % de los estudiantes se ubicó en el nivel bajo, lo que representa un porcentaje reducido dentro del grupo evaluado. Además, no se registraron estudiantes en el nivel muy bajo (0 %). En conjunto, estos resultados reflejan que la mayoría de los participantes obtuvo niveles de desempeño favorables durante la actividad realizada.

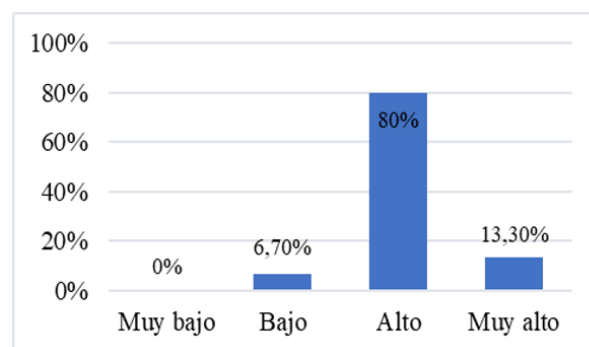


Figura 3. Resultados del post-test.

Fuente: Elaboración propia.

digitales en la enseñanza, Los indicadores como el aporte de los videos educativos y el uso de Genially alcanzaron un 90 % en nivel alto, reflejando que estos recursos enriquecen el aprendizaje. De igual manera, aspectos como la claridad en el uso de Genially, la utilidad de los recursos visuales en Canva y la integración de Educaplay presentaron un 80 % en nivel alto, lo

que confirma que los docentes perciben estas tecnologías como útiles y accesibles para el desarrollo de las actividades pedagógicas. En

general, los resultados evidencian una valoración favorable hacia la incorporación de recursos digitales en el proceso educativo.

Tabla 7. Encuesta satisfacción docente.

Ítem	Indicador	Alto (%)	Medio (%)	Bajo (%)
1	Claridad del uso de Genially	80	20	0
2	Claridad de las actividades en Educaplay	90	10	0
3	Utilidad de los recursos visuales en Canva para explicar contenidos	80	20	0
4	Aporte de los videos educativos de YouTube	90	10	0
5	Integración de Genially, Canva y YouTube	80	20	0
6	Genially para fortalecer la comprensión lectora	90	10	0
7	Valoración del uso de herramientas digitales en la enseñanza	100	0	0
8	Facilidad de las herramientas digitales Genially, Canva y Educaplay	80	20	0

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Encuesta satisfacción estudiante.

Ítem	Indicador	Alto (%)	Medio (%)	Bajo (%)
1	Interés por la actividad realizada en clase	90	10	0
2	Comprensión de la instrucción y explicación durante la actividad	85	15	0
3	Facilidad para realizar las actividades	85	15	0
4	Participación y comportamiento de durante la actividad	95	5	0
5	Comprensión de todas las sesiones	90	10	0
6	Motivación de los estudiantes para participar en la clase	95	5	0
7	Interés por realizar actividades similares en otras asignaturas	100	0	0
8	Valoración general de las actividades en el aula	95	5	0

Fuente: Elaboración propia.

El análisis de la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes muestra una valoración positiva respecto a las actividades desarrolladas en el aula mediante el uso de herramientas tecnológicas como Canva, Genially y Educaplay. Los resultados indican que el 100 % de los estudiantes manifestó un nivel alto de interés por realizar actividades similares en otras asignaturas, lo que evidencia una alta aceptación de estas plataformas digitales en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, la participación y comportamiento durante la actividad, la motivación para participar en la clase y la valoración general de las actividades alcanzaron un 95 % en nivel alto, lo que refleja una actitud favorable de los estudiantes frente a la metodología utilizada

basada en recursos interactivos. De igual manera, el interés por la actividad y la comprensión de las sesiones trabajadas alcanzaron un 90 % en nivel alto, evidenciando que las estrategias empleadas mediante Canva, Genially y Educaplay facilitaron el aprendizaje.

Por último, se destaca que el 85 % de los estudiantes alcanzó un nivel alto en la comprensión de la instrucción y facilidad para desarrollar las actividades, lo que confirma que el uso de estas herramientas permitió una mejor organización, claridad y ejecución de las tareas propuestas dentro del aula. La presente investigación evidenció que el uso de herramientas digitales interactivas favoreció el aprendizaje de los estudiantes, ya que la mayoría alcanzó niveles de desempeño

positivos. Asimismo, las encuestas de satisfacción mostraron una valoración favorable tanto de docentes como de estudiantes, destacándose el 100 % de valoración alta de los docentes hacia el uso de herramientas digitales y el 100 % de los estudiantes interesados en realizar actividades similares en otras asignaturas.

En relación con estos hallazgos, el estudio de Rivera (2026) señala que el uso de tecnologías educativas, como la realidad aumentada y otras herramientas digitales, tiene un impacto positivo en estudiantes con TDAH, especialmente en aspectos relacionados con la atención y la participación en el proceso de aprendizaje. En este sentido, los resultados obtenidos en la presente investigación coinciden con dicho planteamiento, ya que la aplicación de actividades también generó altos niveles de interés y participación por parte de los estudiantes. De manera similar, Hidalgo et al. (2026) evidenciaron que el uso de Educaplay en actividades matemáticas permitió mejorar el aprendizaje de un estudiante con TDAH, fortaleciendo la atención y la comprensión de los contenidos. Los resultados se relacionan con los hallazgos del presente estudio, donde las actividades digitales también favorecieron la comprensión de los contenidos y facilitaron la participación de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

Por otra parte, Mina et al. (2026) destacan que la integración de herramientas tecnológicas basadas en inteligencia artificial puede mejorar la comprensión lectora y el acceso a la información en estudiantes con dificultades de aprendizaje, como dislexia y TDAH. Esta afirmación guarda relación con los resultados obtenidos, ya que el uso de actividades digitales y recursos interactivos contribuyó al fortalecimiento de la comprensión de los

contenidos trabajados en el aula. Asimismo, la revisión sistemática realizada por Baque (2026) concluye que la aplicación de estrategias educativas inclusivas y el uso de recursos tecnológicos favorecen la participación, el comportamiento y el desarrollo académico de estudiantes con TDAH. Estos resultados coinciden con los hallazgos de esta investigación, donde se evidenció un alto nivel de motivación, participación e interés por parte de los estudiantes durante las actividades desarrolladas.

Además, Changoluisa et al. (2026) destacan que la incorporación de tecnologías educativas desde el enfoque TPACK permite mejorar la práctica docente y promover procesos de enseñanza más inclusivos y adaptados a las necesidades del alumnado. En concordancia con este planteamiento, los docentes participantes en esta investigación manifestaron una valoración muy positiva hacia el uso de herramientas digitales en el aula, reconociendo su utilidad para fortalecer el aprendizaje y dinamizar las clases. En relación con el estudio de Cadena (2026), los autores señalan que el uso de recursos digitales como los blogs educativos fortalecen las competencias docentes y mejorar el proceso de enseñanza dirigido a estudiantes con TDAH, ya que estos recursos facilitan la organización de contenidos, la comunicación pedagógica y la implementación de estrategias más dinámicas en el aula

Conclusiones

En primer lugar, se determinó la existencia de estudiantes con indicadores de TDAH en el quinto grado de Educación General Básica Media mediante la aplicación de la prueba de Conners/EDAH versión docente, identificándose que 15 estudiantes presentaron puntajes compatibles con este trastorno, lo que permitió seleccionar al grupo que requería la

intervención psicoeducativa. En segundo lugar, se aplicó un pre-test en el área de Lengua y Literatura, cuyos resultados evidenciaron un nivel de desempeño inicial bajo, ya que la mayoría de los estudiantes se ubicó en niveles bajo y muy bajo, lo que permitió justificar la necesidad de implementar estrategias pedagógicas apoyadas en herramientas tecnológicas.

Posteriormente, se desarrolló la intervención psicoeducativa mediante cuatro sesiones de clase, utilizando herramientas tecnológicas como Educaplay, Genially, Canva y YouTube, y se aplicó una guía de observación con el propósito de registrar aspectos relacionados con la atención, la participación, el seguimiento de instrucciones y el desarrollo de las actividades durante el proceso educativo. Asimismo, se aplicó un post-test después de la intervención, cuyos resultados evidenciaron una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes, ya que la mayoría alcanzó niveles alto y muy alto, lo que permitió comprobar la eficacia de las estrategias tecnológicas implementadas en el proceso de aprendizaje.

En síntesis, los resultados de la investigación permitieron evidenciar que la aplicación de estrategias de intervención psicoeducativa mediadas por herramientas tecnológicas contribuyó al fortalecimiento del aprendizaje en estudiantes con indicadores de TDAH. La implementación de actividades digitales durante las sesiones de clase favoreció la atención, la participación y la comprensión de los contenidos, lo que se reflejó en la mejora de los resultados obtenidos en el post-test. Asimismo, la valoración positiva manifestada por docentes y estudiantes en las encuestas de satisfacción demuestra que el uso de recursos tecnológicos en el aula constituye una alternativa pedagógica pertinente para

promover procesos de enseñanza más dinámicos, inclusivos y adaptados a las necesidades del alumnado.

Referencias Bibliográficas

- Balcones, Z. (2024). El uso de la tecnología en la educación primaria en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Polo del Conocimiento*, 9(8), 542–565. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i8.7712>
- Balseca, J. (2025). Intervenciones educativas para estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en las aulas de educación básica. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1), 996. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.452>
- Baque, M. (2026). La educación física inclusiva en estudiantes con trastornos por déficit de atención e hiperactividad (TDAH): Una revisión sistemática. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 5(13), 431–443. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/11345>
- Cadena, A., Charcopa, M., Tapia, M., & Fernández, R. (2026). Blog como recurso de capacitación docente para el proceso de enseñanza de estudiantes con TDAH: Estudio de caso. *Sinergia Académica*, 9(2), 231–256. <https://doi.org/10.51736/sa945>
- Changoluisa, L., Caló, V., Jiménez, J., Vallejo, A., & Cuichan, R. (2026). Uso de la inteligencia artificial desde el enfoque TPACK: Abordando la neurodiversidad en Educación General Básica. *Prosperus*, 3(1), 527–545. <https://prosperus.com/index.php/files/article/view/185>
- Contreras, Y. (2024). Fortalecimiento de las relaciones interpersonales: Una visión desde la convivencia escolar en la Educación Básica Primaria. *Ciencia y Educación*, 5(7), 40–60. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12721122>
- Guerrero, K. (2024). Uso de la gamificación en la enseñanza de estudiantes con trastorno de déficit de atención e hiperactividad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*,

- 8(4), 10589–10604.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13199
- Hidalgo, A., et al. (2026). Aprendizaje matemático mediante Educaplay: Estudio de caso en estudiante de bachillerato con TDAH. *Revista Científica Ciencia y Método*, 4(1), 491–506.
<https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v4/n1/165>
- Maraza, B., et al. (2024). Impacto del uso de herramientas gamificadas en línea: Un estudio con Kahoot y Quizizz en el contexto educativo. *Revista Internacional de Tecnologías de la Información y la Educación*, 14(1), 132–140.
<https://pdfs.semanticscholar.org/fa34/c2f387f16b261853987cbcd1bfa20d9ecd55.pdf>
- Martínez, L., et al. (2022). Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en niños de básica primaria. *Revista Criterios*, 29(1), 108–131.
<https://doi.org/10.31948/rev.criterios/29.1-art6>
- Mina, M., Rodríguez, R., Arcos, C., Tapia Cevallos, J. R., & Anrango Valencia, D. C. (2026). Integración de IA en lectura asistida y su influencia en estudiantes con dislexia y TDAH: Estudio de caso. *SATHIRI*, 21(1), 137–149.
<https://doi.org/10.32645/13906925.1448>
- Monsiváis, J. M., et al. (2022). Evaluación y alcances de una intervención psicoeducativa sobre alumnos de primaria con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Revista de Investigaciones UCM*, 22(39), 1–11. <https://doi.org/10.22383/ri.v22i39.165>
- Paneiva, J. (2024). ¡Vamos con tuti! Programa de intervención psicoeducativa en entornos escolares para potenciar habilidades positivas en estudiantes con TDAH. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 199–210.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2024.n2.v1.2755>
- Parra, V., Salto, A., Ochoa, F., & Cabrera Padrón, A. D. (2026). Estrategias de colaboración familia-escuela en la atención educativa de niños con necesidades educativas especiales: Revisión sistemática de experiencias y resultados. *Ciencia y Educación*, 7(1.1), 35–47.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18159708>
- Rivera-Lombeyda, F. X. (2026). Análisis bibliométrico de aplicaciones de realidad aumentada en estudiantes con TDAH: Desafíos en educación (2011–2025). *Prohominum*, 8(1), 167–185.
<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0435>
- Silva, A. (2025). Herramientas tecnológicas para el apoyo de estudiantes con dislexia o TDAH. *Revista de Investigación Multidisciplinaria para la Ciencia Abierta*, 1(1), 1–21.
<https://revistarimca.com/index.php/rimca/article/view/5>
- Soledispa, C. (2023). Educaplay: Una plataforma multimedia para crear actividades educativas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997–4028.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Torres, J. (2022). El TDAH en la etapa preescolar: Una revisión narrativa. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 9(3), 1–9.
<https://doi.org/10.21134/rpcna.2022.09.3.5>
- Vergara, C. (2025). Estrategias y tecnologías aplicables al sistema educativo en estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) de tipo combinado. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(4), 1–14.
<https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.294>
- Wong, K. (2023). Effectiveness of technology-based interventions for school-age children with ADHD: A systematic review and meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 10, e51459.
<https://doi.org/10.2196/51459>
- Zamora, M. (2025). Análisis de las necesidades educativas especiales y estrategias inclusivas para el aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 854–871.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16894
- Zárate, B. (2025). Videojuego como alternativa para niños con TDAH y TDA. *Revista Científica de Innovación Educativa y*

Sociedad Actual ALCON, 5(3), 99–112.
<https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.571>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Michelle Alexandra Mejía Tobar, Richard Joel Solorzano Vinuesa, Isabel Amarilis Leal Maridueña.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo
Contribución de los autores (Taxonomía CRediT) Michelle Alexandra Mejía Tobar: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio. Richard Joel Solorzano Vinuesa: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos. Isabel Amarilis Leal Maridueña: provisión de recursos académicos y materiales para el desarrollo del estudio, apoyo en la administración del proyecto investigativo y revisión editorial del manuscrito antes de su publicación.
Declaración de conflicto de intereses Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.
Declaración de financiamiento La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.
Declaración del editor El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.
Declaración de los revisores Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.
Declaración ética de la investigación Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.
Declaración sobre el uso de inteligencia artificial Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.
Disponibilidad de datos Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

