

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Burgos Narváez Diana Carolina
Merino Montoya Bryan Daniel
Molina Cuasapaz Clara Natalí
Real Calle Sergio Fernando
Quiñonez Barberán Johanna
Vergara Farinango Dayana Vanessa

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Paola Ritacco

**El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-
aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la
Unidad Educativa Borja N.º 1**

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Burgos Narváez Diana Carolina**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Burgos Narváez Diana Carolina

Correo electrónico: diburgosna@uide.edu.ec

Yo, **Merino Montoya Bryan Daniel**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Merino Montoya Bryan Daniel

Correo electrónico: bdmerinomo@uide.edu.ec

Yo, **Molina Cuasapaz Clara Natalí**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Molina Cuasapaz Clara Natalí

Correo electrónico: clmolinacu@uide.edu.ec

Yo, ***Real Calle Sergio Fernando***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Real Calle Sergio Fernando

Correo electrónico: serealca@uide.edu.ec

Yo, ***Quiñonez Barberán Johanna***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Quiñonez Barberán Johanna

Correo electrónico: joquinonezba@uide.edu.ec

Yo, ***Vergara Farinango Dayana Vanessa***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



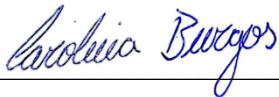
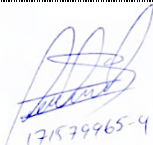
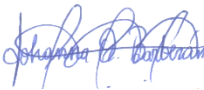
Vergara Farinango Dayana Vanessa

Correo electrónico: davergarafa@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, Burgos Narváez Diana Carolina, Merino Montoya Bryan Daniel, Molina Cuasapaz Clara Natalí, Real Calle Sergio Fernando, Quiñonez Barberán Johanna y Vergara Farinango Dayana Vanessa, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado ***El Escape Room como estrategia pedagógica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en estudiantes con TDAH de educación básica superior en la Unidad Educativa Borja N.º 1***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2026

 Burgos Narváez Diana Carolina Correo electrónico: diburgosna@uide.edu.ec	 Merino Montoya Bryan Daniel Correo electrónico: bdmerinomo@uide.edu.ec
 Molina Cuasapaz Clara Natalí Correo electrónico: clmolinacu@uide.edu.ec	 Real Calle Sergio Fernando Correo electrónico: serealca@uide.edu.ec
 Quiñonez Barberán Johanna Correo electrónico: joquinonezba@uide.edu.ec	 Vergara Farinango Dayana Vanessa Correo electrónico: davergarafa@uide.edu.ec

Dedicatoria

A nuestros padres, por ser el pilar fundamental de nuestras vidas y el apoyo incondicional durante cada etapa de nuestra formación académica y profesional. Gracias por sus sacrificios, consejos, esfuerzo y amor constante, por impulsarnos a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles y por enseñarnos el valor de la perseverancia y la responsabilidad. Cada logro alcanzado también les pertenece, porque detrás de esta meta se encuentran sus enseñanzas, confianza y apoyo permanente.

A nuestras familias, quienes nos acompañaron con paciencia, comprensión y motivación a lo largo de este proceso. Gracias por convertirse en nuestro refugio emocional durante los momentos de cansancio, estrés e incertidumbre, y por alentarnos siempre a continuar hasta alcanzar este objetivo. Su compañía y apoyo fueron fundamentales para culminar esta importante etapa académica.

Asimismo, dedicamos este trabajo a todas las personas que formaron parte de este camino, brindándonos palabras de aliento, confianza y motivación para continuar creciendo tanto en el ámbito personal como profesional.

Finalmente, dedicamos este logro a nuestros estudiantes, quienes inspiran diariamente nuestra vocación docente y fortalecen nuestro compromiso con una educación más inclusiva, humana e innovadora, centrada en las necesidades reales del aprendizaje.

Diana, Bryan, Clara, Sergio, Johanna y Dayana

Agradecimiento

Expresamos nuestro agradecimiento a Dios, por acompañarnos durante este proceso académico y brindarnos fortaleza, sabiduría y perseverancia para culminar esta importante etapa de nuestra formación profesional.

A la Universidad Internacional del Ecuador, por abrirnos las puertas de esta prestigiosa institución y permitirnos fortalecer nuestros conocimientos a través de una formación académica basada en la innovación, la investigación y el compromiso educativo. De igual manera, agradecemos a nuestros docentes de la maestría, quienes compartieron sus conocimientos, experiencias y orientaciones académicas, contribuyendo significativamente al desarrollo de este trabajo y a nuestro crecimiento profesional. A nuestro grupo de trabajo, expresamos un especial agradecimiento por el compromiso, la responsabilidad, el compañerismo y el apoyo mutuo demostrados durante todo este proceso. El esfuerzo compartido y la colaboración constante fueron fundamentales para alcanzar esta meta académica.

Finalmente, agradecemos a todas las personas e instituciones que, de una u otra manera, contribuyeron al desarrollo de esta investigación y formaron parte de nuestra formación personal y profesional.

Diana, Bryan, Clara, Sergio, Johanna y Dayana

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	13
Abstract	14
1. Introducción	15
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	15
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	17
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	18
1.4. Objetivo general	19
1.5. Objetivos específicos.....	19
2. Marco Teórico	20
2.1. Fundamentos del TDAH y los procesos de atención en la adolescencia	20
2.2. Neuropsicología de la atención en estudiantes con TDAH.....	20
2.3. El compromiso académico y la conducta del adolescente	21
2.4. Evaluación de procesos cognitivos en el aula	21
2.5. El Escape Room educativo: definición, fundamentos y aplicación pedagógica	22
2.6. Origen y definición del Escape Room educativo	22
2.7. El Escape Room digital en contextos educativos inclusivos.....	23
2.8. Componentes pedagógicos del Escape Room aplicados al TDAH.....	23
2.9. El Escape Room mediado por TIC y la comprensión curricular.....	24
2.10. El Escape Room educativo como entorno de aprendizaje	24

2.11.	Integración de las TIC en la educación básica superior	24
2.12.	Estrategias de gamificación para la comprensión de contenidos	25
2.13.	Metodologías lúdicas y percepción del aprendizaje.....	25
2.14.	Teorías del aprendizaje didáctico y la motivación intrínseca.....	25
2.15.	Integración pedagógica del Escape Room en la práctica docente.....	25
3.	Metodología	27
3.1.	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	29
3.2.	Diseño de materiales educativos digitales.....	32
3.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	36
3.4.	Declaración sobre el uso de herramientas digitales e inteligencia artificial.....	40
4.	Resultados	42
4.1.	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	42
4.1.1.	Valores Institucionales.....	42
4.1.2.	Principios éticos institucionales	44
4.1.3.	Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado	44
4.1.4.	Compromisos y Deberes en Relación con las Familias y los Tutores del Alumnado.....	45
4.1.5.	Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa.....	46
4.1.6.	Compromisos y Deberes en Relación con los Compañeros.....	48
4.1.7.	Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión	48
4.1.8.	Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad	49
4.1.9.	Buenas Prácticas de Comunicación Efectiva en el Uso de Infografías.....	50

4.1.10.	Prácticas de Comunicación Efectiva en el Uso del Escape Room Digital.....	50
4.1.11.	Pauta de Comunicación en el Uso de Google Forms	51
4.2.	Diseño de materiales educativos digitales.....	52
	Contenidos conceptuales	53
	Contenidos procedimentales:	53
	Contenidos actitudinales	54
	Criterios de evaluación.....	54
4.2.1.	Recursos Digitales Educativos Planteados.....	54
	¿Qué?.....	54
	¿Para quién?	56
	¿Para qué?	56
	¿Cómo?.....	57
	¿Cuándo?	58
4.2.2.	Manifiesto.....	59
4.2.3.	Guiones Multimedia	60
	Guión Multimedia 1	60
	Guión Multimedia 2	62
	Guión Multimedia 3	64
4.2.4.	Creación de Un Paquete Scorm 1.2.....	67
	Objetivo del Material Didáctico	67
	Contenidos.....	68
4.2.5.	Proceso y Pasos de Elaboración del Curso en IsEazy:.....	68

4.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	74
4.3.1.	Componentes del Proceso Educativo	74
4.3.2.	Camino Pedagógico.....	74
4.3.3.	Actividades.....	76
4.3.4.	Usos del Entorno	76
4.3.5.	Recursos de Apoyo.....	77
4.3.6.	LMS Seleccionado	78
4.3.7.	Desarrollo De Las Secciones.....	79
4.3.8.	Justificación de las Herramientas Tecnológicas.....	87
4.3.9.	Atención a la Diversidad (TDAH) en el LMS	90
5.	Conclusiones	92
6.	Recomendaciones.....	93
7.	Anexos.....	99
7.1.	Anexo 1 Enlaces al Material	99
7.2.	Anexo 2 Escape Room	100
7.3.	Anexo 3 Encuestas Pre y Post Intervención.....	101

Índice de Tablas

Tabla 1 Estrategias metodológicas y comunicativas aplicadas para la implementación del Escape Room digital en estudiantes con TDAH.	31
Tabla 2 Estrategias metodológicas para el diseño de materiales educativos digitales orientadas a la apropiación de contenidos curriculares por parte de los estudiantes.....	35
Tabla 3 Estrategias metodológicas implementadas mediante plataformas de gestión en entornos virtuales para la apropiación pedagógica del Escape Room digital.	39
Tabla 4 Planificación General de la Acción Educativa	91

Índice de Gráficos

Gráfico 1	Análisis FODA de la Institución Educativa	43
Gráfico 2	Creación de Usuario y Contraseña en IsEazy	68
Gráfico 3	Elaboración de un nuevo proyecto en IsEazy	69
Gráfico 4	Detalle de la plantilla y formato en IsEazy	69
Gráfico 5	Presentación de los miembros del equipo en IsEazy	70
Gráfico 6	Introducción TDAH en la plataforma IsEazy	70
Gráfico 7	Adjunto de Infografía en IsEazy	71
Gráfico 8	Adjunto de Video en IsEazy.	71
Gráfico 9	Adjunto del Escape Room en IsEazy	72
Gráfico 10	Video Informativo Empleando la Plataforma IsEazy.....	72
Gráfico 11	Adjunto de la Evaluación en IsEazy.....	73
Gráfico 12	Preguntas de Evaluación en IsEazy	73
Gráfico 13	Bienvenida, Video Introductorio	80
Gráfico 14	Uso de Wooclap (lluvia de ideas).....	81
Gráfico 15	Infografías	82
Gráfico 16	Identificación de Derechos en Situaciones Reales.....	83
Gráfico 17	Aplicación De Los Derechos Humanos en la Convivencia Escolar	85
Gráfico 18	Sesiones En Vivo.....	86
Gráfico 19	Grabaciones de las Sesiones	86

Resumen Ejecutivo

La incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y metodologías gamificadas constituye una alternativa innovadora para atender las necesidades de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). En la Unidad Educativa Borja 1 se identificó la presencia de cinco estudiantes con esta condición, quienes presentan dificultades relacionadas con la atención, concentración y motivación durante las actividades tradicionales, evidenciando la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más dinámicas e inclusivas. Frente a esta problemática, se propone la implementación de un Escape Room digital en la asignatura de Educación Cívica, tomando como eje temático la unidad didáctica “Los Derechos Humanos”. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y diseño no experimental. Para su desarrollo se integraron herramientas digitales como Genially, Canva, Google Forms, Wooclap, CapCut e IsEazy, además de Google Classroom como plataforma LMS (Learning Management System) principal para organizar contenidos, actividades y procesos de comunicación dentro del entorno virtual de aprendizaje. La metodología incorpora principios de gamificación, accesibilidad digital y aprendizaje multimedia, favoreciendo la participación, la motivación y el aprendizaje significativo. Asimismo, las actividades interactivas, la retroalimentación inmediata y los recursos visuales contribuyen al fortalecimiento de la atención, comprensión lectora, pensamiento crítico y resolución de problemas. Finalmente, la propuesta evidencia que el Escape Room digital constituye una estrategia pedagógica inclusiva que fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante experiencias dinámicas, accesibles y centradas en las necesidades del estudiante.

Palabras clave: Escape Room digital, TDAH, gamificación, TIC, LMS, enseñanza-aprendizaje, educación inclusiva.

Abstract

The integration of Information and Communication Technologies (ICT) and gamified methodologies offer an innovative approach to addressing the needs of students with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD). At Borja 1 School, five students with this condition were identified; they experience difficulties related to attention, concentration, and motivation during traditional activities, highlighting the need to implement more dynamic and inclusive teaching strategies. In response to this issue, the implementation of a digital Escape Room in the Civics class is proposed, with the “Human Rights” unit serving as the central theme. The research is conducted using a quantitative approach, with a descriptive scope and a non-experimental design. Digital tools such as Genially, Canva, Google Forms, Wooclap, CapCut, and IsEazy were integrated into the project, along with Google Classroom as the primary LMS (Learning Management System) platform to organize content, activities, and communication processes within the virtual learning environment. The methodology incorporates principles of gamification, digital accessibility, and multimedia learning, promoting participation, motivation, and meaningful learning. Furthermore, interactive activities, immediate feedback, and visual resources help strengthen attention, reading comprehension, critical thinking, and problem-solving skills. Finally, the proposal demonstrates that the digital Escape Room is an inclusive pedagogical strategy that enhances the teaching-learning process through dynamic, accessible experiences centered on student needs.

Keywords: Digital escape room, ADHD, gamification, ICT, LMS, teaching and learning, inclusive education.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La Unidad Educativa Borja N.º 1 es una institución privada ubicada en el Centro Histórico de la ciudad de Quito, en las calles Olmedo Oe6-134 y Cuenca, perteneciente a la parroquia urbana del Distrito 9. Fue fundada el 15 de octubre de 1900 por el Monseñor Dr. Pedro Pablo Borja Yerovi y cuenta con una trayectoria educativa ininterrumpida de más de un siglo, lo que le ha permitido consolidarse como un referente académico y formativo dentro del contexto educativo quiteño (Unidad Educativa Borja N 1, s.f.). A lo largo de su historia, la institución ha mantenido una identidad sólida basada en principios formativos, compromiso social y responsabilidad educativa, adaptándose progresivamente a los cambios pedagógicos y a las demandas contemporáneas del sistema educativo.

El enfoque institucional es integral y católico, orientado no solo al desarrollo académico, sino también a la formación ética, social y espiritual de los estudiantes. Su misión se centra en la formación integral de niños y jóvenes, promoviendo la excelencia académica, el liderazgo y la vivencia de valores católicos como ejes fundamentales del proceso educativo. (Unidad Educativa Borja N 1, s.f.). En coherencia con este enfoque, la unidad educativa desarrolla actividades extracurriculares de tipo deportivo, cultural y formativo, orientadas a fortalecer habilidades sociales, creatividad, trabajo colaborativo y liderazgo en los estudiantes. En la actualidad la institución consta de aproximadamente 166 alumnos y cuenta con 22 docentes, configurando un entorno escolar de tamaño moderado que favorece el acompañamiento pedagógico personalizado, la comunicación cercana y una gestión educativa eficiente, esta condición resulta significativa para la atención de estudiantes con necesidades educativas específicas y estilos de aprendizaje diversos.

Desde el año 2015 la institución ha incorporado a estudiantes diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), reafirmando su compromiso con la educación inclusiva, la equidad y la atención a la diversidad. Actualmente, la institución atiende a 15 estudiantes con TDAH, distribuidos en diferentes niveles educativos, la presencia de estos estudiantes representa desafíos pedagógicos relevantes especialmente para los docentes quienes deben diseñar e implementar estrategias metodológicas acordes a sus características atencionales y cognitivas, estas demandas implican replantear prácticas tradicionales, fortalecer la innovación didáctica y promover entornos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y eficaces capaces de responder adecuadamente a la diversidad.

Por lo tanto, la investigación se desarrollará en el nivel de educación básica superior con énfasis en un grupo de 5 estudiantes diagnosticados con TDAH, quienes presentan dificultades recurrentes para mantener la atención durante las clases regulares, las metodologías tradicionales aplicadas en el aula han resultado insuficientes para sostener la atención, la participación y el interés de los estudiantes quienes tienden a distraerse con facilidad y presentan dificultades para concentrarse durante periodos prolongados. Esta situación incide negativamente en su rendimiento académico por ello, la investigación se enmarca en acciones pedagógicas orientadas a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en escenarios de diversidad educativa, promoviendo prácticas innovadoras, inclusivas y sostenibles que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de la calidad educativa institucional.

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

La educación constituye un eje esencial para el desarrollo del ser humano y la consolidación de sociedades equitativas, pues contribuye al progreso social, al crecimiento económico y a la mejora de la calidad de vida (UNESCO, 2020). En el presente, los sistemas educativos enfrentan el desafío de garantizar una educación de calidad que responda a la diversidad en las aulas, reconociendo que los estudiantes poseen diferentes características, ritmos y estilos de aprendizaje que deben ser atendidos de manera oportuna y eficaz.

Actualmente, la diversidad es una realidad en los centros educativos y debe ser abordada por los docentes con el propósito de eliminar las barreras de aprendizaje y armonizar las respuestas pedagógicas a las necesidades educativas del alumnado (Pérez, 2023). A través de la educación inclusiva se crea un ambiente que permite respetar al otro, promoviendo la igualdad de oportunidades y brindando las herramientas necesarias para que cada individuo alcance su máximo potencial académico y personal.

Bajo este enfoque, el TDAH se clasifica como una de las patologías del neurodesarrollo más prevalentes en la infancia, con posibilidad de persistir durante la adolescencia y la adultez, lo que representa un desafío significativo para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las dificultades asociadas a la atención sostenida, el control inhibitorio y la autorregulación conductual afectan el rendimiento académico, la participación y la motivación de los estudiantes, especialmente cuando se emplean enfoques pedagógicos tradicionales.

Ante esta realidad, se torna importante implementar estrategias pedagógicas pertinentes que atiendan la diversidad y los diferentes ritmos de aprendizaje, particularmente en estudiantes con TDAH. Las metodologías basadas en la gamificación favorecen la atención, la motivación y el compromiso cognitivo, generando mejoras significativas en la concentración

y el desempeño académico mediante entornos de aprendizaje dinámicos y estimulantes. (Ratinho y Martins, 2023). Dentro de la gamificación, el uso del Escape Room educativo promueve la participación activa, la motivación intrínseca y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales a través del trabajo colaborativo y la resolución de problemas (García, 2025). Sin embargo, gran parte de las investigaciones existentes se han desarrollado en niveles educativos distintos a la educación básica superior o carecen de un enfoque específico en estudiantes con TDAH, lo que limita la aplicabilidad directa de sus resultados en este contexto.

Por ello, se evidencia la necesidad de realizar la presente investigación, con el fin de analizar de manera sistemática la efectividad del Escape Room educativo como estrategia pedagógica inclusiva. Respecto al estado del conocimiento, la literatura científica muestra una limitada cantidad de estudios centrados en este grupo poblacional, lo que dificulta la toma de decisiones pedagógicas fundamentadas y refuerza la necesidad de generar investigaciones contextualizadas. En cuanto a la viabilidad, el estudio es práctico y realizable, ya que se desarrollará en la Unidad Educativa Borja 1, donde existen estudiantes con TDAH y acceso directo para la aplicación de la propuesta, respetando principios éticos y de no maleficencia.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El propósito de este estudio radica en entender y analizar: ¿De qué manera la implementación del Escape Room como estrategia pedagógica inclusiva influye en la atención, la participación y la apropiación de los contenidos curriculares en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), de educación básica superior?

1.4. Objetivo general

Analizar el impacto del Escape Room como estrategia pedagógica inclusiva en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación básica superior con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), mediante la evaluación de la atención, la participación y la apropiación de los contenidos curriculares.

1.5. Objetivos específicos

Evaluar el nivel de atención y participación de los estudiantes de educación básica superior con TDAH antes y después de la aplicación del Escape Room como estrategia pedagógica.

Analizar el grado de apropiación de los contenidos curriculares por parte de los estudiantes, tras la implementación del Escape Room en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Determinar el grado de apropiación del Escape Room en los contenidos curriculares por parte de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Marco Teórico

2.1. Fundamentos del TDAH y los procesos de atención en la adolescencia

El TDAH es un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por problemas persistentes en la atención, la autorregulación y el control del comportamiento, que conlleva problemas significativos en el rendimiento escolar y en la participación en actividades escolares (American Psychiatric Association, 2022). Durante la adolescencia, estas manifestaciones incrementan debido a cambios biopsicosociales, y a la mayor complejidad de las exigencias curriculares. En educación, el conocimiento de los procesos atencionales relacionados con el TDAH es esencial para diseñar pedagogías inclusivas que se adapten a las necesidades específicas del estudiante y apoyen su participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Barkley, 2015).

2.2. Neuropsicología de la atención en estudiantes con TDAH

La atención constituye un conjunto de procesos cognitivos que permiten seleccionar, mantener y regular la información necesaria para ejecutar una tarea académica. Mantener la concentración durante actividades escolares implica la interacción coordinada de diversos sistemas cognitivos. En estudiantes con TDAH, una de las principales dificultades se relaciona con la atención sostenida, entendida como la capacidad de mantener el foco atencional durante un periodo prolongado. Esta limitación afecta actividades que requieren esfuerzo mental sostenido, como la resolución de ejercicios, la lectura comprensiva o la elaboración de trabajos escritos (Barkley, 2015).

Lejos de ser herramientas accesorias, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen el soporte técnico necesario para viabilizar el aprendizaje significativo. En este

marco, el Escape Room educativo emerge como un ecosistema lúdico donde convergen los desafíos cognitivos, el soporte digital y el codiseño colaborativo, optimizando la asimilación curricular (González-Calatayud, 2022). La dificultad para ignorar distractores provoca interrupciones en el seguimiento de instrucciones y en la ejecución de actividades académicas, convirtiendo al aula en un entorno desafiante.

Neurobiológicamente, el TDAH es un trastorno caracterizado por alteraciones funcionales en la corteza prefrontal y áreas cerebrales que regulan la atención, el autocontrol y la impulsividad, relacionado además con la desregulación del neurotransmisor dopamina, lo que probablemente explica las dificultades atencionales y de comportamiento observadas en el entorno escolar (Integratek, 2024).

2.3. El compromiso académico y la conducta del adolescente

Durante la adolescencia, los estudiantes enfrentan demandas académicas y una estructura curricular compleja. En los estudiantes con TDAH, estas exigencias se agravan por dificultades en las funciones ejecutivas, entendidas como el conjunto de procesos superiores que permiten la anticipación de metas, la planificación, la autorregulación y la organización del tiempo (Barkley, 2015). Cuando predominan metodologías tradicionales, se incrementa el desinterés, disminuye la participación y se afecta negativamente el compromiso académico.

2.4. Evaluación de procesos cognitivos en el aula

La evaluación de los procesos cognitivos cumple una función diagnóstica y formativa orientada a identificar necesidades educativas y fortalecer los procesos de aprendizaje. Esta evaluación considera indicadores como el tiempo de atención en la tarea, la frecuencia de distracciones y el nivel de participación. Para ello, se emplean instrumentos como listas de cotejo y escalas de observación. La evaluación sistemática permite comparar distintos

momentos del proceso educativo y analizar cambios en la atención y participación tras la aplicación de metodologías activas. En esta línea, Rodríguez Estrella y Gamboa Guerrero (2024), señalan que las metodologías activas e inclusivas, como la gamificación, contribuyen a fortalecer la atención y reducir la distracción en estudiantes con TDAH.

2.5. El Escape Room educativo: definición, fundamentos y aplicación pedagógica

La implementación de estrategias pedagógicas como el Escape Room educativo responde a una necesidad urgente de conectar con la diversidad de estudiantes que encontramos actualmente en el aula. Para comprender mejor su importancia es necesario establecer su definición, componentes pedagógicos y tipología.

2.6. Origen y definición del Escape Room educativo

Esta estrategia didáctica tiene su origen en el año 2007 en Japón con los video juegos digitales de inicios del siglo XXI, bajo la propuesta de un juego presencial en la que los participantes deben resolver una serie de retos antes de que el tiempo se termine. (Nicholson, 2015), referente fundacional en la literatura especializada, lo conceptualiza como una experiencia de aprendizaje activo en la que los participantes descubren pistas, resuelven acertijos y realizan tareas con el propósito de alcanzar un objetivo específico dentro de un período limitado.

Su uso en ámbitos educativos se ocasionó al notar que su estructura era una forma eficaz de alcanzar los objetivos de clase ya que transformaba por completo los contenidos monótonos en desafíos que promueven la participación. Su adopción en entornos escolares responde al reconocimiento de que la estructura de reto-recompensa propia del juego favorece el compromiso cognitivo y la motivación intrínseca del estudiante (Veldkamp et al., 2020).

2.7. El Escape Room digital en contextos educativos inclusivos

El Escape Room puede usarse en las aulas tanto en formato físico como digital. Dentro de este último, existen diversas plataformas que facilitan su diseño entre ellas, Genially. En esta plataforma los estudiantes tienen acceso a varios recursos visuales, sonoros, pantallas secuenciales, retroalimentación inmediata, instrucciones breves y fáciles de comprender. Snyman (2023) evidencia que los Escape Room virtuales generan mejoras significativas en la motivación y el compromiso cognitivo de los estudiantes, al activar elementos del aprendizaje basado en juegos que sostienen el esfuerzo mental y la participación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En su formato presencial en cambio, los estudiantes interactúan con actividades como sobres sellados, pistas, candados con combinación, mapas, y demás elementos a sugerencia del docente que planifica y diseña previamente de forma que pueda cumplir con el objetivo de clase. Esta modalidad ayuda en cambio a mejorar la interacción social y el trabajo colaborativo (Veldkamp et al., 2020)

2.8. Componentes pedagógicos del Escape Room aplicados al TDAH

Un Escape Room educativo eficaz articula una serie de componentes como la narrativa que se va a plantear para activar la motivación de la clase. También los retos que idealmente deben aumentar progresivamente su dificultad. Además, la retroalimentación inmediata permite la autorregulación del aprendizaje en tiempo real, reduciendo la frustración y fortaleciendo la autoestima. Finalmente, la evaluación integrada le permite al docente observar el desempeño del estudiante de manera no invasiva, lo cual sustenta directamente los tres objetivos específicos de esta investigación.

2.9. El Escape Room mediado por TIC y la comprensión curricular

Las estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC constituyen una alternativa eficaz para fortalecer la comprensión de los contenidos curriculares y promover la participación del estudiante. Por tanto, el Escape Room educativo se presenta como una estrategia lúdica que integra retos cognitivos, trabajo colaborativo y recursos digitales, favoreciendo el aprendizaje significativo (González-Calatayud 2022).

2.10. El Escape Room educativo como entorno de aprendizaje

Los adolescentes con TDAH suelen presentar dificultades de atención y baja tolerancia a la frustración; por ello, resulta pertinente implementar estrategias basadas en el juego que faciliten la comprensión de los contenidos. El Escape Room transforma los contenidos curriculares en desafíos secuenciales que requieren análisis, concentración y cooperación. González - Calatayud (2022) señala que esta metodología fomenta el trabajo en equipo, la comunicación, el pensamiento crítico y la atención a los detalles, desarrollando el ingenio de forma accesible y motivadora.

2.11. Integración de las TIC en la educación básica superior

La integración pedagógica de las TIC en la educación básica superior fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje al promover metodologías activas e inclusivas. Area y Adell (2021) advierten que la presencia de las TIC ha generado, cambios superficiales en las prácticas educativas. No obstante, cuando se integran con una finalidad pedagógica clara, favorecen la innovación, la motivación y el rendimiento académico (Ministerio de Educación Deporte y Cultura del Ecuador, 2025).

2.12. Estrategias de gamificación para la comprensión de contenidos

La gamificación transforma una clase monótona por completo, utiliza el juego para captar la atención del estudiante y logra transformar un tema complejo en algo sencillo. Ante esto, Gaviria (2021) sostiene que esta metodología vincula propuestas interactivas que apelan al entretenimiento como medio para mantener el interés y la participación del estudiante.

2.13. Metodologías lúdicas y percepción del aprendizaje

La importancia de las metodologías lúdicas radica en que fusionan el aprendizaje basado en la experiencia y el interés de los y las estudiantes. En el contexto de estudiantes con TDAH estas metodologías son todavía más relevantes ya que generan ambientes dinámicos e inspiradores que responden a las características atencionales de este grupo y favorecen una percepción positiva del aprendizaje (Kusmawati et al., 2023).

2.14. Teorías del aprendizaje didáctico y la motivación intrínseca

El aprendizaje didáctico, desarrollado a partir de teorías que identifican la motivación intrínseca como un motor clave del aprendizaje, es descrito por Ryan y Deci (2020) como la participación en una actividad por la satisfacción que proporciona en sí misma, mejorando la motivación y el interés. Cómo el estudiante percibe esta actividad, los recursos disponibles y la contribución del instructor determinan la experiencia de aprendizaje. La UNESCO (2020) sostiene que los entornos educativos inclusivos, que atienden la diversidad del aula, favorecen la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes.

2.15. Integración pedagógica del Escape Room en la práctica docente

El papel del docente con respecto al uso de un Escape Room va más allá de simplemente ejecutar, sino que se extiende al diseño instruccional, los objetivos curriculares y

las necesidades individuales de los estudiantes. Aunque los profesionales de la educación reconocen la capacidad de la gamificación para energizar el aprendizaje y fomentar el pensamiento crítico, persisten limitaciones debido a la falta de experiencia y formación específica para su aplicación efectiva (Salazar-Llvisaca y Álvarez-Ochoa, 2024). La apropiación pedagógica de esta estrategia implica planificar, adaptar y evaluar el Escape Room como un recurso didáctico.

3. Metodología

La presente propuesta de intervención educativa se enmarcará en un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y diseño no experimental, orientado a la planificación de una estrategia pedagógica mediada por Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para estudiantes de Educación Básica Superior diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Su finalidad será fortalecer los niveles de atención, participación y apropiación de los contenidos curriculares mediante la implementación de un Escape Room digital en la asignatura de Educación Cívica. Este enfoque permitirá estructurar el estudio desde una perspectiva objetiva y sistemática, orientada a la medición y descripción de fenómenos educativos dentro de contextos específicos (Hernández Sampieri et al., 2022).

El diseño metodológico se estructurará a partir de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales, Diseño de Materiales Educativos Digitales y Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales, integrando principios de inclusión educativa, gamificación, diseño instruccional y gestión del aprendizaje mediado por TIC (Area Moreira y Adell, 2021). En este sentido, se planificarán entornos virtuales accesibles, dinámicos e interactivos, adaptados a las necesidades cognitivas y atencionales de estudiantes con TDAH, favoreciendo procesos de aprendizaje activo y significativo (Cabero Almenara y Llorente Cejudo, 2020).

La población de estudio estará conformada por estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Borja N.º 1, ubicada en la ciudad de Quito, diagnosticados con TDAH, así como por docentes de Educación Cívica involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para el desarrollo de la propuesta se considerará una muestra intencionada integrada por cinco estudiantes, seleccionados de acuerdo con las características y

necesidades del contexto educativo. Este tipo de selección responderá al carácter descriptivo de la investigación, la cual no buscará realizar generalizaciones estadísticas, sino comprender fenómenos educativos dentro de un contexto específico (Hernández Sampieri et al., 2022).

La propuesta pedagógica consistirá en el diseño e implementación de un Escape Room digital desarrollado en Genially, estructurado mediante retos secuenciales relacionados con los derechos y deberes de los ciudadanos ecuatorianos, en coherencia con el Currículo Nacional de Educación General Básica. Asimismo, se incorporarán recursos educativos digitales complementarios como infografías, videos formativos y actividades interactivas, integrando herramientas tecnológicas como Canva, CapCut, Google Classroom, Google Forms, Wooclap e IsEazy. Estas estrategias se fundamentarán en principios de gamificación y aprendizaje multimedia orientados a fortalecer la motivación, la interacción y la participación estudiantil dentro del entorno virtual, favoreciendo experiencias de aprendizaje dinámicas y significativas mediadas por TIC (Deterding et al., 2011 y Mayer, 2021).

La estructura metodológica también incorporará estrategias de segmentación de contenidos, aprendizaje basado en retos, accesibilidad digital y acompañamiento pedagógico, orientadas a reducir la sobrecarga cognitiva y favorecer la atención sostenida de los estudiantes con TDAH (Prensky, 2010). De igual manera, se promoverá el uso de plataformas virtuales de aprendizaje y recursos multimedia como herramientas facilitadoras de experiencias educativas inclusivas y dinámicas, con el propósito de fortalecer los procesos de interacción y aprendizaje colaborativo (García Aretio, 2021).

Para evaluar la efectividad de la propuesta, se aplicarán encuestas estructuradas y listas de cotejo con la finalidad de recopilar información relacionada con la atención, participación, motivación, interacción con recursos digitales y apropiación de contenidos curriculares. Las

encuestas estarán organizadas mediante una escala tipo Likert y permitirán recopilar información cuantitativa relacionada con la aplicación de la estrategia pedagógica gamificada. De manera complementaria, las listas de cotejo permitirán registrar conductas observables relacionadas con la atención sostenida, la participación y la interacción dentro del entorno virtual (Bisquerra, 2020).

Los datos que se obtengan durante la implementación de la propuesta serán organizados y analizados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central. Los resultados permitirán identificar tendencias relacionadas con los niveles de atención, participación y apropiación curricular, así como valorar la incorporación del Escape Room digital como estrategia pedagógica mediada por TIC, favoreciendo la toma de decisiones educativas sustentadas en evidencia (Tobón, 2017; UNESCO, 2020).

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Dicho apartado abordará el objetivo específico de evaluar el impacto que tendrá la implementación del Escape Room digital en los niveles de atención y participación de los estudiantes con TDAH durante el proceso educativo. Para alcanzar este objetivo, se desarrollarán estrategias pedagógicas basadas en principios de inclusión, responsabilidad social y convivencia democrática, alineadas con la misión, visión y valores institucionales de la Unidad Educativa Borja N.º 1. Estas iniciativas estarán dirigidas a crear ambientes virtuales accesibles, organizados y participativos que facilitarán tanto la interacción como la concentración de dichos estudiantes.

Como primer paso, será indispensable realizar un diagnóstico inicial mediante actividades tradicionales en la asignatura de Educación Cívica, con el propósito de identificar los niveles básicos de atención, participación e interacción estudiantil. Esta evaluación permitirá

establecer una línea base para comparar posteriormente los cambios observados tras la implementación del Escape Room. Para ello, se aplicarán encuestas estructuradas pre y post intervención y se efectuarán observaciones directas mediante listas de cotejo, registrando la concentración, participación y cumplimiento de consignas por parte de los estudiantes. Los datos obtenidos permitirán identificar patrones de atención y participación, evidenciando la efectividad del Escape Room como herramienta pedagógica inclusiva que favorecerá la integración y el aprendizaje activo de los estudiantes.

Posteriormente, se diseñarán estrategias comunicativas inclusivas fundamentadas en instrucciones claras y secuenciales, segmentación de actividades, apoyos visuales y retroalimentación positiva, adaptadas a las necesidades cognitivas y atencionales de los estudiantes involucrados. Además, se fomentará una comunicación bidireccional constante entre docentes y estudiantes mediante actividades sincrónicas desarrolladas a través de Zoom y espacios asincrónicos organizados en Google Classroom. Esto fortalecerá tanto el acompañamiento pedagógico como la participación dentro del entorno virtual.

Asimismo, dentro del marco de esta asignatura se elaborará una guía de buenas prácticas comunicativas para el uso adecuado de herramientas digitales durante la implementación del Escape Room. Este recurso incluirá orientaciones relacionadas con la comunicación clara, el uso responsable de plataformas virtuales, el respeto hacia las opiniones de los demás, la participación ordenada y el empleo ético de recursos digitales.

También se establecerán pautas específicas para el uso pedagógico de herramientas digitales como Runachay, plataforma institucional de la Unidad Educativa Borja N.º 1, Google Forms e infografías educativas, las cuales complementarán el desarrollo del Escape Room. De igual manera, se incorporarán estrategias orientadas a proporcionar refuerzo

positivo, retroalimentación inmediata y comunicación motivadora, con el fin de potenciar la atención sostenida y minimizar la frustración durante las actividades propuestas.

De esta manera, se espera que las acciones desarrolladas desde esta asignatura demuestren que la adopción de estrategias comunicativas educativas inclusivas y éticas contribuirá a la creación de entornos virtuales más accesibles, dinámicos y participativos, reflejando los principios institucionales orientados a una formación integral y al fortalecimiento de la convivencia democrática.

Tabla 1 Estrategias metodológicas y comunicativas aplicadas para la implementación del Escape Room digital en estudiantes con TDAH.

Actividad Metodológica	Técnica e Instrumento	Herramienta TIC	Incidencia en la Institución	Resultado Esperado	Evidencia Verificable
Diagnóstico inicial del nivel de atención y participación estudiantil mediante actividades tradicionales	Observación directa y encuesta diagnóstica	Google Forms	Directa	Establecer línea base comparativa de atención y participación	Encuestas diagnósticas y registros de observación
Coordinación institucional y gestión de autorizaciones para la implementación de la intervención pedagógica	Reunión institucional y acta de coordinación	Zoom	Directa	Garantizar la planificación y ejecución organizada de la propuesta educativa con la institución	Documento de autorización y acta de coordinación
Diseño de estrategias comunicativas inclusivas	Diseño pedagógico y	Microsoft Word	Indirecta	Favorecer comprensión y participación	Planificación metodológica

adaptadas a estudiantes con TDAH	planificación metodológica				dentro del entorno virtual	
Elaboración de guía de buenas prácticas comunicativas para entornos virtuales	Análisis documental y diseño pedagógico	Microsoft Word	Indirecta		Promover comunicación efectiva y convivencia digital	Guía de buenas prácticas elaborada
Elaboración de código de convivencia digital para el uso del Escape Room educativo	Diseño normativo y pedagógico	Google Docs	Directa		Fortalecer el uso responsable y ético de herramientas digitales	Código de convivencia digital

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

El presente apartado estará orientado al análisis del grado de apropiación de los contenidos curriculares por parte de los estudiantes de Educación Básica Superior con TDAH, mediante la implementación del Escape Room digital como estrategia pedagógica mediada por TIC. Para alcanzar este objetivo, se implementará un proceso metodológico enfocado en la planificación, diseño e integración de recursos multimedia destinados a potenciar el aprendizaje significativo, la atención sostenida y la participación de estudiantes con TDAH. Esta propuesta se sustentará en principios de diseño instruccional, aprendizaje multimodal, gamificación pedagógica y accesibilidad digital, considerando las características cognitivas y atencionales de los estudiantes involucrados.

En una fase inicial, se llevará a cabo la planificación pedagógica de los contenidos curriculares vinculados a los Derechos Humanos, seleccionando temáticas relacionadas con la igualdad, la dignidad, la libertad, la convivencia democrática y los derechos fundamentales de

los ciudadanos ecuatorianos. Esta organización permitirá estructurar los contenidos de manera progresiva y secuencial, facilitando la comprensión y apropiación conceptual por parte de los estudiantes. Posteriormente, se diseñarán y desarrollarán recursos educativos digitales complementarios que incluirán una infografía educativa, un video formativo y un Escape Room digital titulado “La Isla de la Injusticia”. La creación de estos materiales responderá a criterios pedagógicos orientados a minimizar la sobrecarga cognitiva, mejorar la organización visual de la información y promover procesos de aprendizaje dinámicos e interactivos para estudiantes con TDAH.

La infografía educativa será elaborada mediante Canva, organizando la información en bloques visuales estructurados con textos breves e iconografía jerarquizada. Este recurso permitirá sintetizar conceptos relacionados con el TDAH, la gamificación y el Escape Room educativo, facilitando una comprensión rápida y organizada del contenido. Asimismo, su diseño incorporará principios de segmentación visual y accesibilidad pedagógica orientados a optimizar la atención y reducir posibles distracciones durante el proceso educativo.

Además, se desarrollará un video educativo mediante CapCut que incorporará narración explicativa, imágenes ilustrativas, música ambiental y elementos audiovisuales relacionados con la implementación del Escape Room digital en el contexto educativo. Este recurso tendrá como finalidad orientar a los docentes sobre el uso pedagógico de esta estrategia gamificada, proporcionando instrucciones claras y secuenciales adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes con TDAH.

El componente central de la propuesta será el Escape Room digital “La Isla de la Injusticia”, desarrollado en Genially mediante una narrativa interactiva basada en desafíos secuenciales relacionados con los Derechos Humanos. Esta experiencia gamificada incluirá

cuestionarios, acertijos, rompecabezas animados y mecanismos de retroalimentación inmediata que fomentarán tanto el pensamiento crítico como la apropiación significativa de los contenidos curriculares. La estructura del Escape Room será diseñada cuidadosamente para garantizar una navegación intuitiva y una experiencia educativa organizada. Se integrarán instrucciones claras, botones interactivos, ayudas visuales y sonoras para la retroalimentación, así como mecanismos progresivos de recompensa que reforzarán la motivación y la atención sostenida durante las actividades. Asimismo, se incorporarán estrategias metodológicas relacionadas con la segmentación de contenidos, la secuenciación activa y el uso de apoyos visuales basados en retos, con el propósito de facilitar la comprensión del material y reducir posibles frustraciones o distracciones entre los estudiantes con TDAH. Estas acciones contribuirán a generar experiencias educativas más accesibles e inclusivas dentro del entorno virtual. Como complemento al proceso metodológico, los recursos digitales serán integrados en un entorno SCORM mediante IsEazy. Esta integración permitirá organizar el contenido multimedia en una estructura coherente, interactiva y pedagógicamente articulada, facilitando una navegación secuencial entre los recursos y un acceso simplificado al material dentro de un entorno virtual unificado.

La evaluación se centrará en medir los conocimientos adquiridos sobre Derechos Humanos y valores ciudadanos democráticos, así como en determinar el nivel de comprensión e integración práctica de los conceptos abordados durante las actividades gamificadas. Para ello, se aplicarán encuestas posteriores a la intervención y se realizarán observaciones directas mediante listas de cotejo. Estos instrumentos permitirán recopilar información relacionada con la comprensión de los contenidos y las interacciones desarrolladas durante la experiencia educativa. Los resultados obtenidos facilitarán un análisis cuantitativo del nivel de apropiación curricular alcanzado tras la implementación de la propuesta pedagógica.

Tabla 2 Estrategias metodológicas para el diseño de materiales educativos digitales orientadas a la apropiación de contenidos curriculares por parte de los estudiantes

Actividad Metodológica	Técnica e Instrumento	Herramienta TIC	Incidencia en la Institución	Resultado Esperado	Evidencia Verificable
Diseño de infografía educativa sobre TDAH, gamificación y Escape Room educativo	Diseño multimedia y organización visual de contenidos	Canva	Indirecta	Favorecer comprensión rápida y organizada de la información	Infografía educativa elaborada
Elaboración de video formativo para docentes sobre la implementación del Escape Room digital	Producción audiovisual educativa	CapCut	Indirecta	Orientar el uso pedagógico de la estrategia gamificada	Video educativo elaborado
Elaboración y desarrollo del Escape Room digital “La Isla de la Injusticia”	Gamificación y aprendizaje basado en retos	Genially	Directa	Promover apropiación significativa de contenidos curriculares	Escape Room digital desarrollado
Parametrización de actividades interactivas, retroalimentación inmediata y navegación secuencial	Configuración multimedia interactiva	Genially	Indirecta	Garantizar navegación intuitiva y aprendizaje dinámico	Configuración interactiva del recurso
Integración de recursos multimedia dentro de un entorno virtual SCORM	Organización e integración de contenido digital	IsEazy	Indirecta	Fortalecer el uso responsable y ético de herramientas digitales	Entorno SCORM desarrollado

Aplicación de estrategias visuales y segmentación de contenidos adaptados a estudiantes con TDAH	Diseño pedagógico inclusivo	Canva – Genially	Directa	Reducir sobrecarga cognitiva y favorecer atención sostenida	Recursos digitales adaptados
Implementación de actividades gamificadas relacionadas con Derechos Humanos y convivencia democrática	Observación directa y acompañamiento pedagógico	Genially – Google Classroom	Directa	Favorecer participación y aprendizaje significativo	Registro de actividades y observación

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El siguiente apartado tendrá como propósito evaluar el nivel de integración del Escape Room digital en los contenidos curriculares por parte de los docentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se llevará a cabo mediante la implementación de plataformas de gestión en entornos virtuales y herramientas tecnológicas facilitadas por las TIC.

Para alcanzar este objetivo, se desarrollará una propuesta metodológica desde la asignatura de Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales, enfocada en la organización, administración y dinamización del proceso educativo dentro de un entorno virtual, utilizando Google Classroom como principal plataforma LMS. La elección de esta herramienta se basará en criterios de accesibilidad, usabilidad, integración tecnológica y capacidad de gestión pedagógica, lo que permitirá centralizar contenidos, recursos, actividades y procesos evaluativos en un único entorno digital.

La estructura del entorno virtual será diseñada de manera secuencial y coherente, incluyendo secciones destinadas a la bienvenida, planificación académica, sesiones de aprendizaje, actividades síncronas y asíncronas, así como espacios de interacción y evaluación formativa. Esta organización facilitará la navegación tanto para docentes como para estudiantes, promoviendo un acceso estructurado a los contenidos relacionados con los Derechos Humanos y a las actividades desarrolladas mediante la estrategia gamificada del Escape Room educativo.

Dentro del marco metodológico establecido, se planificarán actividades distribuidas a lo largo de tres semanas. Estas incluirán sesiones síncronas realizadas mediante Zoom y actividades asíncronas organizadas en Google Classroom. Las sesiones virtuales estarán orientadas al análisis de problemáticas vinculadas a los Derechos Humanos mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), fomentando la reflexión crítica, la participación y la construcción colaborativa del conocimiento.

Además, la propuesta integrará los cuatro pilares fundamentales de los entornos virtuales: información, comunicación, cooperación y administración. En cuanto al componente informativo, la plataforma facilitará la organización y distribución de recursos educativos digitales como videos, infografías, lecturas complementarias y actividades interactivas relacionadas con Educación Cívica y Derechos Humanos.

Respecto al componente comunicativo, se crearán espacios permanentes de interacción mediante sesiones en Zoom, foros de discusión y comentarios en Google Classroom. Estas iniciativas, orientadas a fortalecer el acompañamiento pedagógico, promoverán una comunicación bidireccional efectiva entre docentes y estudiantes. Como resultado, se

favorecerá la construcción de entornos virtuales participativos, inclusivos y centrados en el estudiante.

En relación con el componente cooperativo, se implementarán actividades grupales basadas en el análisis de casos reales y debates sobre situaciones cotidianas relacionadas con los Derechos Humanos. Estas estrategias fortalecerán habilidades como el pensamiento crítico, la argumentación y el trabajo colaborativo dentro del entorno virtual.

Desde el componente administrativo, Google Classroom proporcionará herramientas para gestionar tareas, programar actividades e implementar un seguimiento académico organizado. Esto facilitará el monitoreo de la participación estudiantil y permitirá recopilar evidencias del proceso formativo durante la implementación de la propuesta educativa.

Asimismo, se incorporarán herramientas tecnológicas complementarias como Genially, Canva, Google Forms y Wooclap. Estas serán seleccionadas por su capacidad para enriquecer el aprendizaje y promover experiencias educativas interactivas. Gracias a estas herramientas será posible integrar dinámicas gamificadas y evaluaciones formativas que favorecerán una adecuada apropiación pedagógica del Escape Room digital.

La estructura metodológica también considerará medidas específicas para atender a estudiantes con TDAH mediante una adecuada segmentación de contenidos, instrucciones secuenciales, materiales multimodales, actividades breves, retroalimentación inmediata y una organización visual clara de la información. Estas estrategias contribuirán a reducir la sobrecarga cognitiva, fortalecer la atención sostenida y promover procesos educativos más accesibles, inclusivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes dentro del entorno LMS.

Tabla 3 Estrategias metodológicas implementadas mediante plataformas de gestión en entornos virtuales para la apropiación pedagógica del Escape Room digital.

Actividad Metodológica	Técnica e Instrumento	Herramienta TIC	Incidencia en la Institución	Resultado Esperado	Evidencia Verificable
Selección y configuración de Google Classroom como plataforma LMS principal	Organización y gestión de entorno virtual	Google Classroom	Directa	Centralizar contenidos, actividades y recursos educativos	Aula virtual estructurada
Diseño de la estructura del curso virtual mediante secciones organizadas y secuenciales	Planificación y diseño instruccional	Google Classroom	Indirecta	Facilitar navegación y acceso organizado a los contenidos	Estructura del curso virtual
Organización de actividades síncronas y asíncronas para el desarrollo del proceso educativo	Planificación metodológica	Zoom – Google Classroom	Directa	Favorecer interacción y flexibilidad en el aprendizaje	Cronograma y planificación del curso
Implementación de actividades basadas en Aprendizaje Basado en Problemas (PBL) dentro del entorno virtual	Aprendizaje basado en problemas y observación directa	Google Classroom – Zoom	Directa	Promover participación activa y pensamiento crítico	Registro de actividades y participación
Integración de recursos multimedia e interactivos dentro del LMS	Diseño e integración de contenido digital	Genially – Canva – Google Classroom	Directa	Fortalecer experiencias de aprendizaje dinámicas e inclusivas	Recursos digitales integrados

Implementación de medidas de atención a la diversidad adaptadas a estudiantes con TDAH	Diseño pedagógico inclusivo	Google Classroom	Directa	Reducir sobrecarga cognitiva y favorecer atención sostenida	Actividades segmentadas y materiales adaptados
Gestión de espacios de comunicación y acompañamiento pedagógico virtual	Comunicación educativa y seguimiento académico	Zoom – Foros de Google Classroom	Directa	Fortalecer interacción docente-estudiante	Foros, comentarios y grabaciones

3.4. Declaración sobre el uso de herramientas digitales e inteligencia artificial

Esta propuesta educativa incorporará el uso de diversas herramientas digitales orientadas al diseño, desarrollo y organización de recursos pedagógicos. Entre ellas se empleará Genially, Canva, CapCut, Google Classroom, Google Forms, Wooclap e IsEazy para la creación de materiales didácticos, recursos multimedia y entornos virtuales de aprendizaje que respaldarán la implementación de la estrategia educativa propuesta.

De igual manera, se utilizarán herramientas de inteligencia artificial generativa, específicamente ChatGPT y Gemini, como recursos de apoyo para la búsqueda de evidencia actual, optimización de la redacción académica y revisión lingüística de determinados apartados del documento. No obstante, la fundamentación teórica, el diseño metodológico, la construcción de la propuesta de intervención, la selección y análisis de la información, así como la interpretación y presentación de los resultados esperados, constituyen un proceso desarrollado y validado por los autores.

El empleo de estas tecnologías se enmarca en principios de uso ético, responsable y transparente, actuando exclusivamente como herramientas complementarias de apoyo

académico. En consecuencia, los autores asumen plenamente la responsabilidad sobre la calidad científica, la integridad académica, la originalidad del trabajo y la veracidad de los contenidos presentados en este documento.

4. Resultados

4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

La incorporación de herramientas digitales, plataformas virtuales, recursos multimedia, estrategias gamificadas e inteligencia artificial dentro de los procesos educativos hace indispensable el establecimiento de principios éticos y normas de convivencia que orienten el comportamiento de docentes y estudiantes durante el desarrollo de las actividades académicas. En este sentido, la implementación de un Código de Ética Digital constituye un elemento fundamental para promover el uso responsable, seguro, respetuoso y consciente de las tecnologías, favoreciendo entornos virtuales que garanticen la participación inclusiva, el respeto mutuo, la protección de la información personal, la ciudadanía digital y la integridad académica.

Su relevancia radica en que la transformación digital de la educación no implica únicamente la incorporación de herramientas tecnológicas, sino también el desarrollo de competencias éticas que permitan a los participantes interactuar de manera responsable dentro de los espacios virtuales de aprendizaje. Por ello, se establece lineamientos relacionados con el respeto a la diversidad, la comunicación asertiva, la prevención del ciberacoso, el uso adecuado de los recursos tecnológicos, la protección de datos personales, el respeto a la propiedad intelectual y el empleo ético de herramientas de inteligencia artificial en contextos educativos.

4.1.1. Valores Institucionales

- **Formación católica:** Basada en la espiritualidad jesuita, buscando la verdad y la humildad.

- **Excelencia académica:** Compromiso constante con la calidad educativa y el alto rendimiento.
- **Solidaridad y Servicio:** Enfocados en la formación de líderes comprometidos con el prójimo.
- **Respeto y Disciplina:** Valores fundamentales que guían la conducta de la comunidad educativa.
- **Integralidad:** Desarrollo de seres humanos íntegros, equilibrando lo intelectual, deportivo y humano.

Gráfico 1 Análisis FODA de la Unidad Educativa Borja N.º 1



4.1.2. Principios éticos institucionales

La institución orienta su accionar en los siguientes principios:

- **Respeto:** Reconocimiento de la dignidad de cada persona, promoviendo relaciones basadas en el buen trato y la empatía dentro de la comunidad educativa.
- **Responsabilidad:** Compromiso consciente en el cumplimiento de deberes y acciones, orientado al crecimiento personal.
- **Solidaridad:** Disposición para servir y apoyar a los otros, fomentando la empatía y la cooperación.
- **Justicia:** Actuación basada en la equidad, el respeto de los derechos y la búsqueda del bien común, garantizando un trato justo para todos.
- **Inclusión:** Valoración de la diversidad, promoviendo la aceptación, el respeto y la participación de todos los miembros de la comunidad educativa.
- **Compromiso:** Participación responsable y ética en los procesos educativos, orientada al cumplimiento de los objetivos institucionales y al aporte al desarrollo de la sociedad.
- **Formación integral con enfoque en valores:** Orientación del proceso educativo hacia el desarrollo armónico de las dimensiones académica, humana, social y espiritual, promoviendo valores que fortalezcan el respeto al prójimo, el servicio y la convivencia.

4.1.3. Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado

- Promover el respeto mutuo entre todos los actores del proceso educativo, favoreciendo una convivencia armónica basada en el buen trato y la dignidad de las personas.

- Garantizar un ambiente de aprendizaje inclusivo, equitativo y seguro, que permita a todos los estudiantes desarrollarse plenamente, considerando sus necesidades y características individuales.
- Practicar la perseverancia como un valor importante, que nos permita alcanzar metas a largo plazo, superando obstáculos propios del proyecto. Ello para mejorar el rendimiento y fomentar una actitud de aceptación ante los desafíos.
- Vivir la puntualidad, como valor sobresaliente, ya que este es uno de los pilares para fomentar la disciplina y garantizar un buen hábito fundamental. Permitido, además, una convivencia con respeto y diligencia.
- Generar un espacio de tolerancia, para que todos los individuos tengan la confianza de expresar con naturalidad sus ideas, gustos y creencias. Sin miedo a ser juzgados o excluidos, contribuyendo así a un entorno en donde reine la fraternidad.

4.1.4. Compromisos y Deberes en Relación con las Familias y los Tutores del Alumnado

- Reconocer a la familia como un actor clave en el proceso educativo, favoreciendo vínculos sustentados en el respeto mutuo y la corresponsabilidad en la formación integral del estudiante.
- Ejercer una actuación guiada por la transparencia y la honestidad en la relación con las familias, promoviendo una comunicación ética basada en la confianza y el respeto por la información compartida.

- Impulsar, en articulación con el entorno familiar, la formación en valores, promoviendo principios como el respeto, la responsabilidad, la empatía y la convivencia como fundamentos del desarrollo integral.
- Promover el reconocimiento y respeto a la diversidad familiar en sus dimensiones socioculturales, económicas y estructurales, garantizando una perspectiva inclusiva libre de cualquier forma de discriminación.
- Resguardar la confidencialidad y el tratamiento ético de la información del alumnado, especialmente en situaciones relacionadas con condiciones específicas como el TDAH, priorizando su bienestar.
- Fortalecer la corresponsabilidad educativa, consolidando un compromiso compartido en el acompañamiento del proceso de aprendizaje y desarrollo del estudiante.
- Asumir una actitud basada en la sensibilidad y la empatía frente a las necesidades de las familias, reconociendo sus contextos y promoviendo relaciones sustentadas en la escucha activa y el apoyo mutuo.
- Fomentar una cultura de colaboración, confianza y coherencia educativa, orientada al bienestar integral del estudiante y al fortalecimiento de su proceso formativo.

4.1.5. Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa

- Garantizar una educación integral de calidad, articulando el desarrollo académico con la formación ética, social, espiritual y emocional, en coherencia con los principios católicos y humanistas que orientan el quehacer institucional.

- Implementar estrategias pedagógicas innovadoras e inclusivas que respondan a la diversidad del estudiantado, especialmente a las necesidades educativas específicas como el TDAH, promoviendo el aprendizaje activo, la motivación y la participación constante.
- Aportar al mejoramiento continuo de la calidad educativa, mediante la implementación de prácticas innovadoras, el uso adecuado de los recursos didácticos y tecnológicos y la reflexión constante sobre los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Promover una convivencia armónica, inclusiva y basada en la cultura de paz mediante la aplicación del Código de convivencia, el acompañamiento del DECE y la implementación de estrategias de mediación y resolución pacífica de conflictos.
- Garantizar la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa mediante la aplicación de adaptaciones curriculares, apoyos psicopedagógicos y acciones que eviten forma de discriminación o exclusión dentro de la comunidad educativa.
- Gestionar de manera eficiente, transparente y responsable los recursos institucionales priorizando la mejora continua de la infraestructura, el fortalecimiento de los recursos didácticos y el acceso a herramientas tecnológicas.
- Fortalecer la vinculación con la familia y la comunidad promoviendo la corresponsabilidad en el proceso educativo, la participación activa y la articulación con actores sociales que contribuyan al desarrollo integral del estudiante.
- Garantizar ambientes seguros, saludables y protectores mediante la implementación de políticas de seguridad, bienestar socioemocional, protección

de datos y promoción de hábitos de vida saludables en toda la comunidad educativa.

4.1.6. Compromisos y Deberes en Relación con los Compañeros

- Fomentar un ambiente de trabajo donde el respeto y el compañerismo sea la base, tratando a cada uno de los colaboradores con dignidad para poder gozar de una convivencia tranquila.
- Promover el trabajo colaborativo por medio del intercambio de ideas, experiencias previas, materiales y demás elementos que ayuden a los docentes a mejorar.
- Mantener una comunicación asertiva y honesta con los compañeros de trabajo, evitar comentarios o conductas que dañen el prestigio o la integridad de alguno de los colaboradores.
- Ejercer la corresponsabilidad en las actividades propuestas por la unidad educativa, apoyando a los compañeros en el alcance de los objetivos.

4.1.7. Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión

- Asumir el compromiso permanente de capacitarse, estudiar y actualizarse para estar al día con los nuevos conocimientos y exigencias de la sociedad.
- Actuar con integridad y ser buen ejemplo en todo momento, ser un modelo a seguir para los estudiantes, ser reflejo de los valores institucionales y sociales que se busca transmitir.
- Cuidar la reputación de ser docente cumpliendo con las labores asignadas con responsabilidad y ética, priorizando el bienestar y aprendizaje de los estudiantes.

- Reflexionar sobre la forma de enseñar, buscando siempre mejorar como profesional adaptando los contenidos según las necesidades de los estudiantes y la comunidad educativa.

4.1.8. Compromisos y Deberes en Relación con la Sociedad

- Promover una cultura institucional basada en el respeto, entendiendo que cada miembro de la comunidad educativa es capaz de contribuir de manera consciente al bienestar colectivo, y por ende es sujeto de derechos y deberes.
- Fomentar una ética ambiental orientada al cuidado, preservación y sostenibilidad del entorno, asumiendo una relación con la naturaleza que refleje el compromiso institucional con la sociedad y el medio ambiente como bien común.
- Impulsar el desarrollo de una ética y moral que guíe el comportamiento individual y colectivo, promoviendo los valores institucionales con firmeza y compromiso, fortaleciendo así el prestigio de la comunidad educativa.
- Fortalecer una convivencia basada en la cultura de paz y la resolución pacífica de conflictos, impulsando relaciones interpersonales sustentadas en la empatía, la tolerancia y el respeto a la diversidad; de manera que toda forma de violencia o discriminación queden fuera del entorno educativo.
- Consolidar una conciencia de responsabilidad social con fundamentos en la cooperación y la solidaridad, promoviendo acciones que favorezcan la inclusión y la justicia social, en concordancia con los principios humanistas y cristianos que orientan la formación integral.

4.1.9. Buenas Prácticas de Comunicación Efectiva en el Uso de Infografías

La implementación de infografías como recurso educativo está orientada a favorecer la comprensión, la organización de la información y la atención sostenida de estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Para ello, se prioriza una presentación visual clara, estructurada y secuencial de los contenidos, permitiendo que los estudiantes identifiquen rápidamente las ideas principales sin necesidad de procesar grandes volúmenes de texto. Asimismo, se incorporan elementos gráficos, esquemas e iconografía significativa que facilitan la interpretación de la información y contribuyen a disminuir la sobrecarga cognitiva.

Dentro de las buenas prácticas comunicativas, se enfatiza la importancia de utilizar textos breves, lenguaje claro y recursos visuales organizados jerárquicamente, favoreciendo una comprensión más rápida y significativa del contenido. Del mismo modo, el uso pedagógico del color, tipografías legibles y bloques diferenciados permite mejorar la orientación visual y fortalecer la retención de la información. En este proceso, el acompañamiento docente desempeña un papel fundamental, ya que facilita la interpretación adecuada del recurso y promueve espacios de retroalimentación orientados a resolver dudas y consolidar el aprendizaje.

4.1.10. Prácticas de Comunicación Efectiva en el Uso del Escape Room Digital

En el desarrollo del Escape Room digital, la comunicación educativa se fundamenta en principios de claridad, motivación, accesibilidad y organización pedagógica, especialmente adaptados a las necesidades de estudiantes con TDAH. La propuesta incorpora instrucciones breves, secuenciales y apoyadas visualmente, permitiendo que los estudiantes comprendan de manera inmediata las actividades y desafíos planteados dentro del entorno gamificado.

Asimismo, la narrativa interactiva y el planteamiento de misiones favorecen la participación, el aprendizaje dinámico y la implicación constante de los estudiantes durante el proceso educativo.

Como parte de las estrategias desarrolladas, se integran elementos multimodales como imágenes, animaciones, recursos sonoros, colores e interacciones digitales que estimulan diversos canales de aprendizaje y fortalecen la atención sostenida. De igual manera, se aplican mecanismos de retroalimentación inmediata y refuerzo positivo mediante puntajes, niveles y mensajes motivacionales, orientados a incrementar la motivación, fortalecer la autoestima y disminuir la frustración frente a las actividades propuestas. Además, se promueve una organización visual clara, estructurada y equilibrada, evitando la incorporación de estímulos excesivos que puedan interferir con la concentración y el desempeño de los estudiantes.

Paralelamente, se fortalece el acompañamiento docente mediante espacios de interacción, orientación y apoyo socioemocional dentro del entorno virtual, favoreciendo una comunicación bidireccional efectiva y un aprendizaje más participativo e inclusivo.

4.1.11. Pauta de Comunicación en el Uso de Google Forms

La comunicación desarrollada mediante Google Forms se estructura a partir de mensajes breves, claros y secuenciales, con la finalidad de facilitar la comprensión de las actividades y minimizar posibles distracciones durante el desarrollo de los formularios.

Las instrucciones se redactan utilizando un lenguaje sencillo, accesible y motivador que promueve la participación de los estudiantes dentro de un entorno virtual organizado e inclusivo. Además, se incorporan espacios destinados a la formulación de dudas e inquietudes relacionadas con las actividades del Escape Room, favoreciendo la confianza, la interacción y el acompañamiento pedagógico.

Asimismo, Google Forms se utiliza como herramienta de autoevaluación y metacognición mediante preguntas orientadas a que los estudiantes reconozcan sus logros, dificultades y nivel de comprensión alcanzado durante las actividades propuestas. Para ello, se emplean escalas visuales, preguntas dinámicas y mecanismos de retroalimentación positiva que fortalecen los procesos de reflexión, autorregulación y aprendizaje autónomo.

De igual manera, se evita el uso de cuestionarios extensos, instrucciones ambiguas o retroalimentaciones limitadas exclusivamente a una calificación, debido a que estas prácticas pueden generar desmotivación y afectar los procesos de atención y participación en estudiantes con TDAH.

4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

La propuesta curricular tiene como propósito fortalecer la atención sostenida, la concentración y los procesos de autorregulación en estudiantes con TDAH, mediante la implementación de actividades digitales segmentadas, dinámicas e interactivas, diseñadas a partir de principios de accesibilidad pedagógica, gamificación y aprendizaje multimedia.

En relación con el contexto comunicativo y audiovisual, los estudiantes se encuentran expuestos de manera constante al consumo de contenidos digitales a través de dispositivos móviles, tabletas y computadoras. Esta interacción permanente con entornos digitales influye directamente en sus formas de comunicación, procesamiento de la información y construcción del aprendizaje, evidenciando preferencia por contenidos breves, visualmente atractivos, interactivos y acompañados de retroalimentación inmediata. En consecuencia, los estímulos multisensoriales generan mayores niveles de atención y motivación en comparación con metodologías exclusivamente expositivas o tradicionales.

Frente a esta realidad, se incorporarán recursos multimedia estructurados que no solo responderán a los hábitos de consumo mediático propios de los estudiantes, sino que también transformarán las dinámicas digitales de entretenimiento en estrategias educativas organizadas, inclusivas y alineadas con los objetivos de aprendizaje establecidos para la asignatura. A partir de ello, se presentarán los contenidos y características correspondientes a cada uno de los recursos educativos digitales que formarán parte de la propuesta de intervención.

Contenidos conceptuales:

- Derechos humanos fundamentales.
- Derechos y deberes de los estudiantes.
- Normas de convivencia escolar.
- Valores ciudadanos: respeto, responsabilidad y convivencia democrática.
- Normas y reglas del Escape Room educativo.

Contenidos procedimentales:

- Identificación y análisis de situaciones relacionadas con derechos humanos y convivencia escolar.
- Elaboración del Escape Room educativo.
- Elaboración de la infografía.
- Elaboración de video que permita a los docentes comprender el uso del Escape Room.
- Resolución de retos y acertijos vinculados a problemáticas ciudadanas.
- Aplicación de normas y valores en contextos simulados.
- Organización del tiempo y seguimiento de instrucciones durante la actividad.

Contenidos actitudinales:

- Atención y participación activa durante la actividad.
- Respeto por los derechos propios y ajenos.
- Responsabilidad en el cumplimiento de normas.
- Empatía, tolerancia y cooperación en el trabajo grupal.

Criterios de evaluación:

- Mantiene la atención y participa activamente en los retos del Escape Room.
- Reconoce y aplica derechos humanos y normas de convivencia en situaciones planteadas.
- Colabora de manera respetuosa y responsable en el trabajo grupal.
- Cumple las normas establecidas y demuestra actitudes de respeto y convivencia democrática.

4.2.1. Recursos Digitales Educativos Planteados**¿Qué?**

El proyecto se centrará en el diseño de tres recursos educativos multimedia complementarios: una infografía, un video formativo y un Escape Room digital, cuyo eje temático será el uso de la gamificación para la enseñanza de los Derechos Humanos, con especial atención a estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Se optará por abordar una temática específica y delimitada: la enseñanza de los Derechos Humanos mediante un Escape Room como estrategia pedagógica inclusiva, en lugar de tratar de forma general conceptos relacionados con la gamificación o la inclusión

educativa. Con el propósito de garantizar la coherencia pedagógica, la secuenciación didáctica y la articulación entre los recursos propuestos, se elaborará previamente un mapa de planificación de contenidos, estructurado de la siguiente manera:

Mapa de contenidos del proyecto:

1. Fundamentación pedagógica (Infografía)

- ¿Qué es el TDAH?
- Características del alumnado con TDAH.
- Dificultades atencionales y motivacionales.
- Beneficios del Escape Room en el aula.
- Relación entre gamificación e inclusión educativa.

2. Orientación metodológica (Video docente)

- Presentación del Escape Room.
- Objetivos didácticos.
- Explicación del funcionamiento.
- Recomendaciones para su implementación.
- Adaptaciones para estudiantes con TDAH.

3. Aplicación práctica (Escape Room digital)

- Introducción narrativa.
- Reto 1: Derechos Humanos generales.
- Reto 2: Igualdad y no discriminación.
- Reto 3: Derecho a la salud.
- Reto 4: Dignidad humana.
- Reto 5: Libertad.

- Reflexión final.

El mapa de planificación permitirá estructurar los contenidos de manera progresiva y articulada, iniciando con la fundamentación teórica, continuando con la orientación metodológica y culminando con la aplicación práctica e interactiva. Esta organización garantizará la coherencia pedagógica de la propuesta, la alineación entre los objetivos, contenidos y actividades planteadas, así como una secuenciación didáctica clara que favorecerá la construcción gradual y significativa del aprendizaje.

¿Para quién?

La intervención educativa estará dirigida a cinco estudiantes diagnosticados con TDAH, seleccionados mediante un muestreo intencional y pertenecientes al nivel de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Borja 1, ubicada en la ciudad de Quito. Los participantes tendrán edades comprendidas entre los 12 y 15 años, contarán con acceso a internet y evidenciarán afinidad por entornos interactivos, videojuegos, aplicaciones educativas y plataformas digitales, características que favorecerán su participación en la estrategia pedagógica planteada.

Asimismo, se contemplarán acciones dirigidas a los docentes, orientadas a la comprensión y utilización adecuada de los recursos multimedia diseñados, con la finalidad de facilitar su integración en los procesos de enseñanza-aprendizaje y potenciar su aplicación dentro del aula como herramientas de apoyo para la atención educativa de dichos estudiantes.

¿Para qué?

La estrategia pedagógica basada en recursos educativos digitales, conformada por una infografía, un video educativo y un Escape Room digital, se desarrollará con la finalidad de

fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad curricular “Los Derechos Humanos”, mediante la incorporación de metodologías activas, recursos visuales e interacciones gamificadas adaptadas a las necesidades y características de estudiantes. Esta intervención educativa tendrá como propósito central promover su comprensión, reflexión y aplicación en contextos reales de convivencia escolar, a través de recursos visuales estructurados, como la infografía; herramientas de orientación pedagógica dirigidas a los docentes, como el video educativo; y experiencias gamificadas interactivas, como el Escape Room digital, se favorecerá el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales relacionadas con la atención, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

En este sentido, se buscará generar experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas y contextualizadas que faciliten la apropiación de los contenidos curriculares y promuevan la formación de ciudadanos comprometidos con los principios de respeto, responsabilidad, equidad y convivencia democrática. Asimismo, se espera fortalecer la capacidad de los estudiantes para reconocer, valorar y ejercer los Derechos Humanos en diferentes contextos de interacción social, contribuyendo a una formación integral acorde con los objetivos educativos planteados.

¿Cómo?

Para el diseño de los recursos educativos digitales se emplearán herramientas tecnológicas seleccionadas en función de su potencial pedagógico, accesibilidad y capacidad para favorecer experiencias de aprendizaje interactivas. La infografía educativa será elaborada mediante Canva, plataforma que permitirá organizar y presentar la información de forma

visual, estructurada y atractiva, facilitando la comprensión de conceptos clave relacionados con los Derechos Humanos, la gamificación y la atención a estudiantes.

Por su parte, el Escape Room digital será desarrollado en Genially, herramienta que posibilitará la creación de experiencias gamificadas mediante la integración de desafíos, narrativas interactivas, recursos multimedia y mecanismos de retroalimentación inmediata. Esta plataforma favorecerá la participación de los estudiantes, promoviendo la exploración, la resolución de problemas y la apropiación significativa de los contenidos curriculares dentro de un entorno dinámico e inclusivo.

Asimismo, el material audiovisual será producido mediante CapCut, herramienta que permitirá integrar narraciones, imágenes, animaciones, elementos gráficos y recursos sonoros orientados a fortalecer la comprensión de los contenidos y a proporcionar orientaciones metodológicas para los docentes respecto a la implementación de la estrategia educativa.

La selección de estas herramientas responderá a criterios pedagógicos, tecnológicos y de accesibilidad, en concordancia con los objetivos de la intervención educativa y las características de los estudiantes con TDAH. Su incorporación contribuirá a transformar los procesos tradicionales de enseñanza en experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas e inclusivas, favoreciendo la implementación de metodologías activas mediadas por tecnologías digitales.

¿Cuándo?

La presentación de estos recursos se desarrollará durante 3 clases de 30 minutos cada una, distribuido de la siguiente manera:

Clase 1 (30 minutos) – Introducción y contextualización

- Introducción al tema (5 minutos)
- Presentación del Escape Room Digital en la educación mendicante (infografía y video) (15 minutos)
- Espacio para debate guiado (10 minutos)

Clase 2 (30 minutos) – Aplicación práctica

- Recordatorio breve de la clase anterior (5 minutos)
- Aplicación del Escape Room Digital: La Isla de la Injusticia, aprende sobre tus derechos y escapa de la isla (20 minutos)
- Reflexión grupal breve (5 minutos)

Clase 3 (30 minutos) – Análisis y evaluación

- Espacio para debate profundo y análisis de la experiencia (10 minutos)
- Aplicación de test (15 minutos)
- Cierre y conclusiones finales (5 minutos)

4.2.2. Manifiesto

La elaboración de los recursos educativos digitales se fundamentará en principios de accesibilidad, interactividad, inclusión y pertinencia pedagógica, con el propósito de favorecer experiencias de aprendizaje significativas para estudiantes con TDAH. Para ello, se seleccionarán herramientas tecnológicas que faciliten la creación de materiales visuales, audiovisuales e interactivos alineados con los objetivos curriculares y las necesidades del contexto educativo.

La infografía, el video educativo y el Escape Room digital se diseñarán como recursos complementarios orientados a fortalecer la comprensión de los Derechos Humanos mediante estrategias de gamificación, comunicación visual y aprendizaje activo. Su estructura promoverá la organización progresiva de los contenidos, la participación estudiantil, la atención sostenida y la construcción significativa del conocimiento.

Se incorporará recursos gráficos, audiovisuales e interactivos procedentes de plataformas digitales y bancos de contenido de libre acceso, respetando los principios de propiedad intelectual y uso ético de la información. De igual manera, se emplearán herramientas de inteligencia artificial como apoyo en determinados procesos de diseño y producción de materiales, manteniendo en todo momento la supervisión, validación y responsabilidad académica por parte de las autoras.

Todos los recursos se sustentarán en información validada y en referentes normativos relacionados con los Derechos Humanos, garantizando coherencia curricular, rigor académico y alineación con los principios de una educación inclusiva, participativa y mediada por tecnologías digitales.

4.2.3. Guiones Multimedia

Guión Multimedia 1

Título: Infografía: “Escape Room como herramienta didáctica en estudiantes con TDAH”

Descriptivo: Se presenta una infografía educativa en formato vertical que organiza visualmente información sobre la aplicación del Escape Room como estrategia didáctica para

estudiantes con TDAH. El contenido está dividido en bloques temáticos: definición de Escape Room, descripción del TDAH, la aplicación educativa del Escape Room y beneficios de su implementación en contextos escolares. Esta infografía utiliza textos breves, iconografía representativa, colores diferenciados y jerarquización visual que permite la lectura segmentada del contenido, facilitando la comprensión y reduciendo la sobrecarga cognitiva.

Base didáctica: La infografía se fundamenta en principios pedagógicos orientados al aprendizaje activo y a la atención a su diversidad. Su diseño considera:

- Definición de objetivos y contenidos claros: cada bloque temático presenta un concepto específico que contribuye al desarrollo de la comprensión global del tema.
- Organización visual estructurada: jerarquización mediante bloques verticales que facilitan la lectura progresiva y mantienen el enfoque del estudiante.
- Inclusión de elementos gráficos: uso de íconos, colores y espacios que apoyan la retención de información y ayudan a la construcción de significado.
- Atención a estudiantes con TDAH: segmentación de la información en unidades pequeñas, uso de textos breves y claridad visual para mejorar la atención y reducir distracción.

Los contenidos de la infografía permiten desarrollar competencias de comprensión conceptual sobre metodologías activas y su relación con procesos de enseñanza - aprendizaje inclusivos. Los ejes temáticos abordados incluyen el concepto de Escape room, una breve definición de TDAH, el uso y sus beneficios dentro del aula y finaliza con algunas recomendaciones a tener en cuenta antes de iniciar la actividad.

Tipo de recurso o actividad: Infografía educativa en formato vertical diseñada en Canva.

Parametrización: La plantilla seleccionada presenta un formato vertical con alineación del texto hacia la izquierda, decisión que responde a criterios de legibilidad y accesibilidad visual. Esta disposición permite mantener un espaciado uniforme entre palabras y facilita el seguimiento continuo de la lectura, favoreciendo una comprensión más fluida del contenido.

En cuanto al diseño visual, se incorporaron imágenes e iconografía representativa vinculada a cada concepto principal, con la finalidad de reforzar la comprensión mediante apoyos visuales y reducir la densidad textual. Del mismo modo, la tipografía fue seleccionada considerando criterios de claridad y jerarquización visual, utilizando títulos de mayor tamaño y textos explicativos con estilos simples y de fácil lectura, evitando elementos decorativos que puedan generar distracción.

La organización de la información se estructuró en bloques verticales claramente diferenciados, utilizando espacios en blanco y variaciones sutiles de color para segmentar los contenidos y favorecer la atención focalizada en cada apartado. Asimismo, se empleó una paleta cromática equilibrada y coherente, utilizando el contraste únicamente para destacar ideas clave y encabezados relevantes. Estas estrategias de diseño permiten mejorar la claridad expositiva, optimizar el procesamiento de la información y favorecer la retención de contenidos, especialmente en estudiantes con TDAH.

Guión Multimedia 2

Título: Video explicativo sobre la aplicación del Escape Room digital como estrategia pedagógica.

Descriptivo: El recurso consiste en un video explicativo estructurado de manera clara, secuencial y didáctica, cuyo propósito es demostrar el concepto del Escape Room Digital

aplicado en la educación, en el video se detalla su definición, fundamentos pedagógicos y los principales beneficios. El contenido del video está enfocado para docentes y explica cómo la integración de esta estrategia transforma la educación tradicional en una experiencia interactiva y colaborativa enfocada en los estudiantes.

Base didáctica: se fundamenta en la metodología basada en el juego y la gamificación, con la finalidad de informar y sensibilizar a los docentes sobre los beneficios de aplicar el Escape room dentro de la educación esta estrategia mejora la motivación, la atención sostenida, el trabajo colaborativo y resolución de problemas, el video cumple la función de orientar y formar, mediante la innovación pedagógica y el uso de herramientas digitales dentro de la educación.

Tipo de recurso o actividad: Video explicativo elaborado en la plataforma Capcut, integrando imágenes didácticas, efectos de sonidos y una narración generada mediante inteligencia artificial con fines educativos.

Parametrización: El video educativo incluirá una narración generada mediante inteligencia artificial, orientada a explicar el funcionamiento del Escape Room digital, su aplicación en el ámbito educativo y sus beneficios académicos, cognitivos y socioemocionales. Durante la presentación se incorporarán imágenes del recurso digital y escenas contextualizadas del aula que evidencian la implementación de la metodología gamificada.

Además, el material audiovisual integrará música de fondo y efectos sonoros relacionados con la temática lúdica, con el propósito de fortalecer la experiencia inmersiva y resaltar el potencial motivador del Escape Room como estrategia pedagógica. El video será desarrollado

en la plataforma CapCut y tendrá una duración aproximada de 2 minutos con 38 segundos, priorizando claridad expositiva, accesibilidad y pertinencia pedagógica.

Guión Multimedia 3

Título: ESCAPE ROOM: La Isla de la Injusticia, aprende sobre tus derechos y escapa de la isla.

Descriptivo: Se trata de un escape room digital que ofrece una experiencia interactiva y educativa, en la que el estudiante acompaña a Mateo, un personaje atrapado en la Isla de la Injusticia, y debe ayudarlo a superar distintos retos para poder escapar. A lo largo del recorrido, el usuario navega por múltiples pantallas que incluyen textos narrativos que explican la historia, imágenes ilustrativas de la isla y sus escenarios, botones interactivos para avanzar y animaciones que hacen la experiencia más dinámica y envolvente.

Durante el juego, el estudiante enfrenta cuestionarios, acertijos y actividades interactivas relacionadas con los derechos humanos, abordando temas como igualdad, dignidad, salud y libertad. Cada respuesta correcta permite desbloquear nuevas pantallas, recolectar recursos en la “mochila para recorrer la isla” y acumular logros que reflejan el aprendizaje. La experiencia culmina con la construcción de la balsa de la libertad, que simboliza la comprensión y aplicación de los derechos humanos en la vida cotidiana, incentivando la reflexión sobre su importancia y fomentando valores de respeto, justicia y ciudadanía activa.

Base Didáctica: El Escape Room digital se orienta a integrar el aprendizaje de los Derechos Humanos mediante una experiencia interactiva, dinámica y motivadora. La propuesta tiene como finalidad que los estudiantes reconozcan y comprendan derechos fundamentales como la igualdad, la dignidad, la salud y la libertad, promoviendo además la

reflexión sobre su aplicación en la vida cotidiana. A través de una narrativa gamificada desarrollada en “La Isla de la Injusticia”, los estudiantes participan en retos, acertijos y cuestionarios interactivos que fortalecen el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la participación activa durante el proceso de aprendizaje. La incorporación de retroalimentación inmediata y elementos narrativos favorece la motivación y el compromiso del estudiante con las actividades propuestas.

En cuanto a los criterios de evaluación, se considera la capacidad de los estudiantes para identificar correctamente los derechos humanos presentes en cada reto, resolver las actividades con comprensión y relacionar los contenidos abordados con situaciones reales de convivencia y ciudadanía. Del mismo modo, se valora la reflexión final sobre la importancia del respeto, la igualdad y la aplicación de los derechos humanos en la vida diaria.

Tipo de recurso: El escape room digital “Isla de la Injusticia, aprende sobre tus derechos y escapa de la isla” ha sido desarrollado en la plataforma Genially y está compuesto por cinco retos o misiones que combinan recursos multimedia y actividades interactivas para promover el aprendizaje sobre los derechos humanos.

En la primera misión, “Derechos entre los restos del avión”, los estudiantes encuentran textos narrativos que explican la situación de Mateo y las instrucciones del reto, imágenes del avión y los restos como escenario, botones interactivos para seleccionar respuestas, animaciones de retroalimentación y sonidos que refuerzan la inmersión. La actividad principal consiste en un cuestionario de opción múltiple sobre los derechos humanos generales, donde cada respuesta correcta permite avanzar.

La segunda misión, “El Bosque de la Igualdad”, incluye textos de contexto, imágenes del bosque, botones interactivos y animaciones de feedback, junto con un cuestionario o

acertijo que evalúa la comprensión del derecho a la igualdad y la no discriminación. Los sonidos de acierto o error motivan la participación del estudiante.

En la tercera misión, “Arbustos de la Salud”, se utilizan textos explicativos, imágenes alusivas a la salud y el bienestar, botones interactivos, animaciones de recompensa y sonidos de logro. La actividad central es un puzzle o selección de elementos, que representa la recolección de recursos en la mochila y refuerza el aprendizaje sobre el derecho a la salud.

La cuarta misión, “El Refugio de la Dignidad”, combina textos de reflexión, imágenes del refugio, botones de interacción y animaciones de retroalimentación. La actividad consiste en un cuestionario de opción múltiple relacionado con la dignidad y el respeto a los derechos humanos.

Finalmente, la quinta misión, “La Balsa de la Libertad”, integra textos finales de reflexión, imágenes de la balsa y del escenario de salida, botones de respuesta, animaciones de celebración y sonidos de victoria. La actividad es un puzzle en donde se busca el logo de los derechos humanos que permite consolidar la importancia de estos y simboliza la culminación de la experiencia.

Parametrización: ha sido parametrizado integralmente en la plataforma Genially mediante la incorporación de textos narrativos, preguntas interactivas, botones, animaciones, ayudas visuales, retroalimentación inmediata e instrucciones de navegación orientadas a facilitar la comprensión y resolución de cada misión. La propuesta se estructura a través de una narrativa interactiva protagonizada por el personaje de Mateo, quien guía al estudiante durante el recorrido por “La Isla de la Injusticia”, promoviendo una experiencia de aprendizaje dinámica e inmersiva.

Cada misión aborda contenidos relacionados con los Derechos Humanos mediante cuestionarios, acertijos y actividades interactivas vinculadas a derechos fundamentales como igualdad, dignidad, salud y libertad. Las actividades han sido diseñadas con instrucciones claras, lenguaje accesible y apoyos visuales que favorecen la navegación intuitiva y la participación activa del estudiante. Del mismo modo, se incorporaron mecanismos de retroalimentación inmediata, mensajes motivacionales, sonidos de acierto y animaciones de logro que fortalecen la motivación y la atención sostenida durante el desarrollo de los retos.

La estructura progresiva de las misiones permite que el estudiante avance de manera secuencial, utilizando información obtenida en actividades anteriores para resolver nuevos desafíos, fortaleciendo así procesos de comprensión, análisis y resolución de problemas. Además, la incorporación de elementos interactivos, recursos audiovisuales y dinámicas gamificadas favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias relacionadas con pensamiento crítico, comprensión lectora y participación activa dentro del entorno virtual.

4.2.4. Creación de Un Paquete Scorm 1.2

Objetivo del Material Didáctico

Incorporar de manera sistemática los recursos digitales elaborados (video, infografía y Escape Room digital) dentro de un entorno SCORM, empleando herramientas tecnológicas accesibles y adaptativas, a fin de promover prácticas de educación inclusiva y potenciar las funciones atencionales en estudiantes con TDAH.

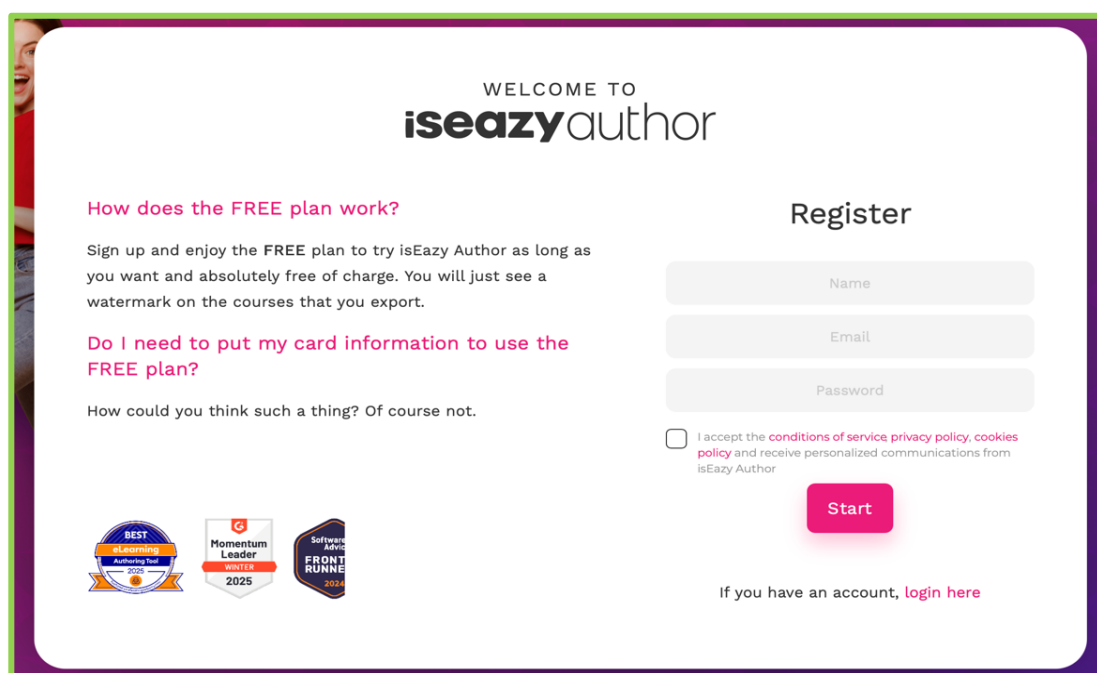
Contenidos

Los contenidos del curso se presentarán mediante la plataforma IsEazy, integrando de manera secuencial los diferentes recursos educativos desarrollados dentro de la propuesta pedagógica. En una primera instancia, se incorpora la presentación del equipo de trabajo; posteriormente, se incluyen la infografía educativa y el video formativo dirigido a docentes. A continuación, se desarrolla el Escape Room digital como eje central de la estrategia gamificada y, finalmente, se integran actividades breves de evaluación orientadas a medir el nivel de atención, comprensión y participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

4.2.5. Proceso y Pasos de Elaboración del Curso en IsEazy:

- a. Creación y activación de la cuenta de uno de los integrantes del grupo, en la plataforma de isEazy.com.

Gráfico 2 Creación de Usuario y Contraseña en IsEazy



WELCOME TO
iseazyauthor

How does the FREE plan work?

Sign up and enjoy the FREE plan to try isEazy Author as long as you want and absolutely free of charge. You will just see a watermark on the courses that you export.

Do I need to put my card information to use the FREE plan?

How could you think such a thing? Of course not.

Register

Name

Email

Password

☐ I accept the [conditions of service](#), [privacy policy](#), [cookies policy](#) and receive personalized communications from isEazy Author

Start

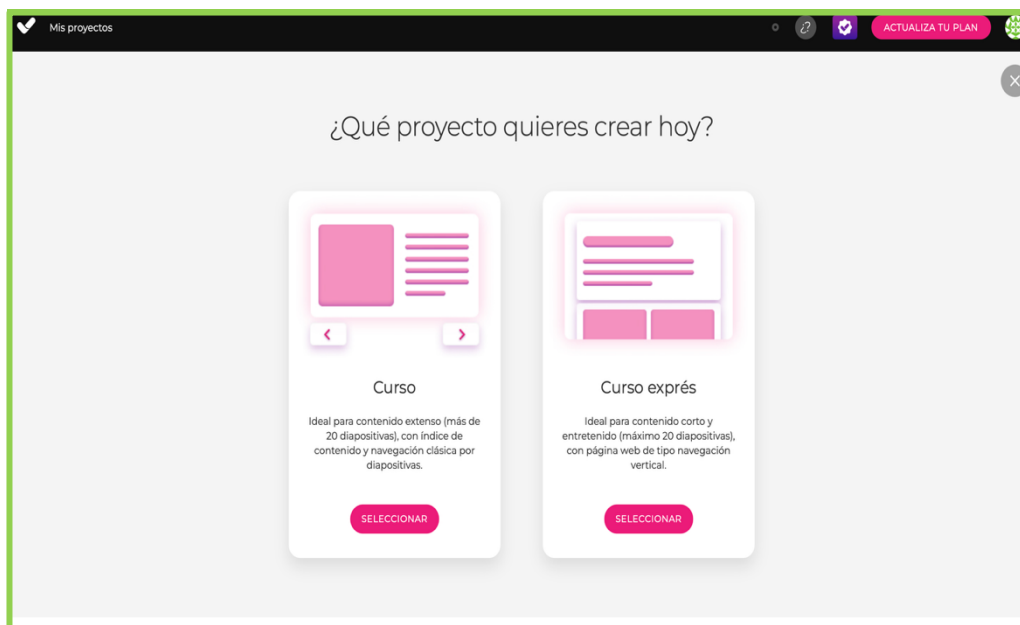
If you have an account, [login here](#)

Awards:

- BEST eLearning Authoring Tool 2024
- Momentum Leader 2025
- Software Advisor FRONT RUNNER 2024

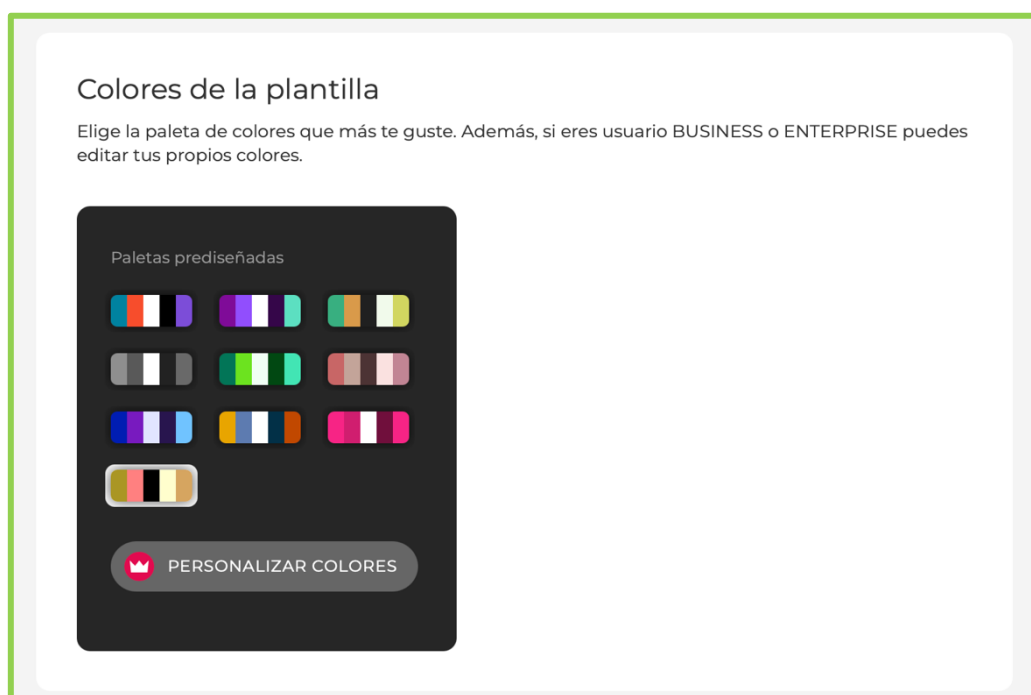
- b. Entrar en la plataforma y empezar un nuevo proyecto desde cero tipo curso exprés.

Gráfico 3 Elaboración de un nuevo proyecto en IsEazy



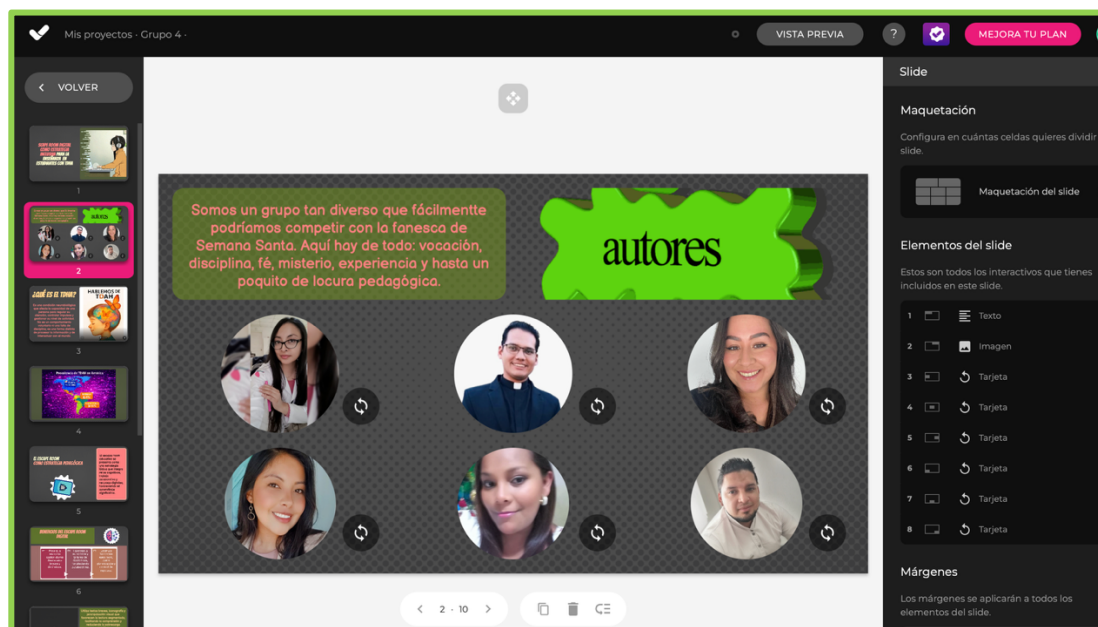
- c. Escoger el tipo de formato para cada slide, maquetación, colores, tipo de letra y tamaño, además del contenido a plasmarse.

Gráfico 4 Detalle de la plantilla y formato en IsEazy



- d. Presentación de los miembros del equipo en un slide.

Gráfico 5 Presentación de los miembros del equipo en IsEazy



- e. Definición del TDAH como introducción al curso empleando recursos de isEazy, como imágenes, tipografías, colores e interacciones.

Gráfico 6 Introducción TDAH en la plataforma IsEazy



- f. Adjuntar los recursos digitales ya realizados anteriormente, colocar su adecuada y correcta incrustación para su visualización (infografía, video, escape room digital).

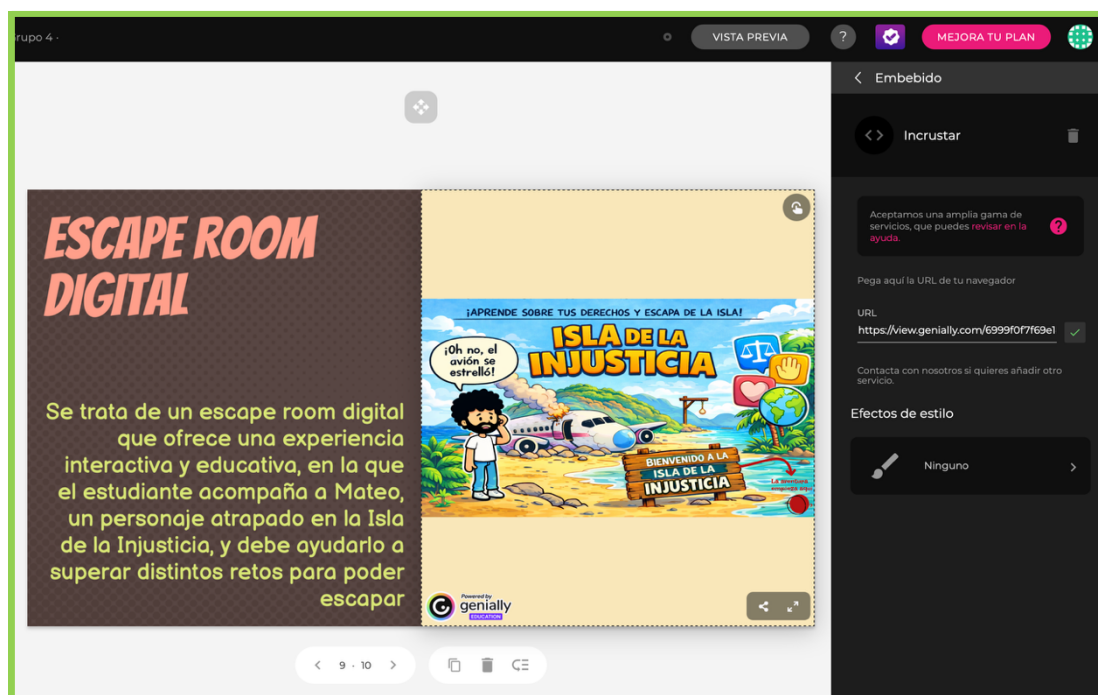
Gráfico 7 Adjunto de Infografía en IsEazy



Gráfico 8 Adjunto de Video en IsEazy.

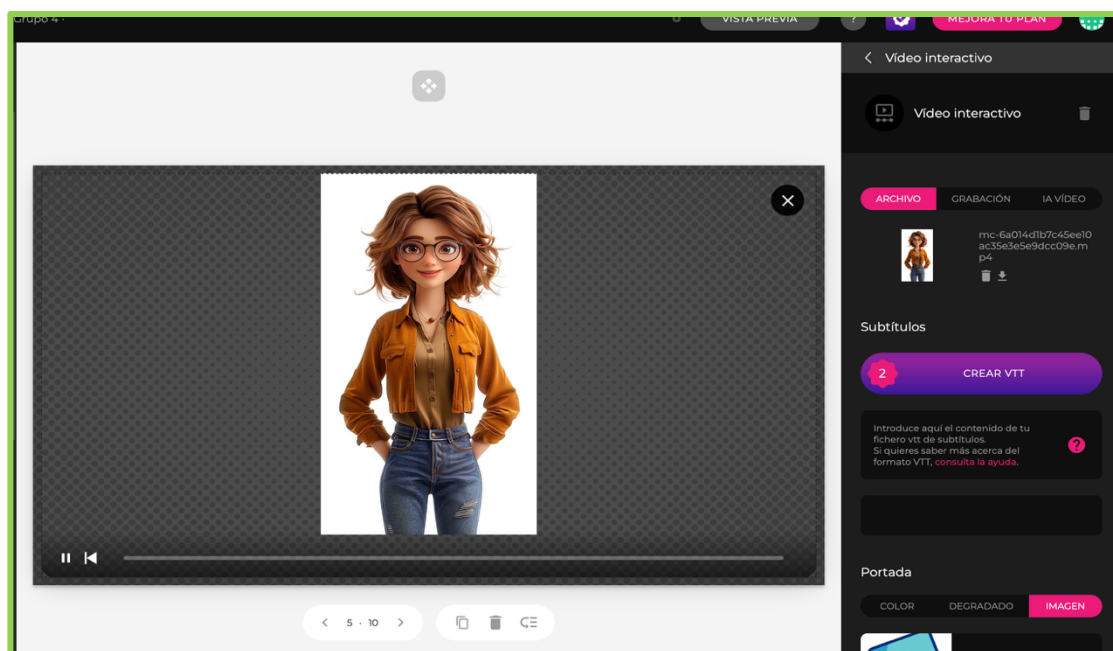


Gráfico 9 Adjunto del Escape Room en IsEazy



- g. Empleo de los beneficios ofrecidos por dicha plataforma como video creado con IA.

Gráfico 10 Video Informativo Empleando la Plataforma IsEazy

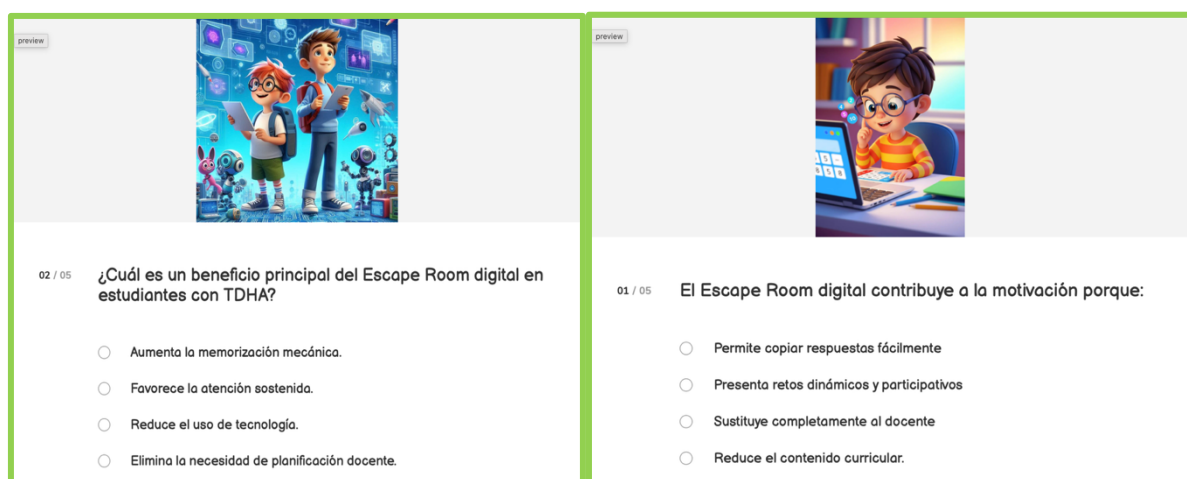


- h. Elaboración de la evaluación final con 5 preguntas de opción múltiple en número de 4 con 2 opciones de intento.

Gráfico 11 Adjunto de la Evaluación en IsEazy



Gráfico 12 Preguntas de Evaluación en IsEazy



4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4.3.1. Componentes del Proceso Educativo

Asistentes: Estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Borja 1, con TDAH. Este grupo presenta características particulares relacionadas con la atención, la motivación y la organización del aprendizaje.

Docentes: Maestros de educación mediado por TICS de la Universidad Internacional del Ecuador, quienes serán responsables de orientar el proceso de aprendizaje, guiar las actividades planteadas y acompañar a los estudiantes durante el desarrollo de la acción educativa.

Entorno de Aplicación: La acción educativa se llevará a cabo mediante el uso de una plataforma virtual de aprendizaje (LMS), específicamente Google Classroom, donde se organizarán los contenidos, se compartirán los materiales de estudio y se desarrollarán las actividades propuestas, facilitando la interacción entre el docente y los estudiantes y el seguimiento del proceso formativo.

4.3.2. Camino Pedagógico

Esta acción educativa forma parte de una unidad didáctica perteneciente a la asignatura de Educación Cívica, en la cual se aborda el tema de los Derechos Humanos como eje fundamental para la formación ciudadana y el fortalecimiento de la convivencia democrática. Esta propuesta se integra dentro de la planificación curricular con la finalidad de promover la comprensión de los derechos humanos, así como la reflexión crítica sobre su importancia dentro de la vida cotidiana y las relaciones sociales.

La intervención pedagógica se desarrollará mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (PBL), enfoque que favorece el aprendizaje activo a partir del análisis de situaciones contextualizadas y problemáticas cercanas a la realidad del estudiante. A través de esta estrategia, los estudiantes analizarán casos relacionados con vulneración de derechos humanos, identificarán los derechos implicados y reflexionarán sobre posibles alternativas de solución. De esta manera, se busca fortalecer habilidades relacionadas con el pensamiento crítico, la reflexión ética y la toma de decisiones, permitiendo vincular los contenidos teóricos con experiencias reales de su entorno social.

Previo a la implementación de la intervención educativa, será necesario considerar las características pedagógicas, cognitivas y atencionales del grupo de estudio, conformado por estudiantes diagnosticados con TDAH. En este contexto, las actividades se diseñarán bajo criterios de claridad, organización, accesibilidad y dinamismo, incorporando recursos interactivos y estrategias metodológicas orientadas a favorecer la atención sostenida, la motivación y la participación activa durante el proceso de aprendizaje.

De igual manera, se contemplará una adecuada planificación de los tiempos, recursos didácticos y entornos virtuales de aprendizaje, con el propósito de facilitar la comprensión de los contenidos curriculares y promover experiencias educativas significativas, inclusivas y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes. Estas acciones contribuirán a generar condiciones favorables para el desarrollo de la propuesta, garantizando una implementación pedagógica coherente con los principios de atención a la diversidad y educación inclusiva.

4.3.3. Actividades

Las actividades se complementarán a través de la plataforma Google Classroom, donde se propondrán tareas asíncronas basadas en PBL para que los estudiantes analicen diferentes situaciones relacionadas con los derechos humanos y reflexionen sobre posibles soluciones.

La evaluación de la acción educativa se llevará a cabo de la siguiente manera:

- 60% de la calificación final corresponderá al análisis individual de un caso breve relacionado con los derechos humanos. Cada estudiante deberá responder a las siguientes preguntas: ¿Qué derecho humano está presente? ¿Se respeta o se vulnera? ¿Qué solución propondrías?
- 30% de la calificación corresponderá a la resolución grupal de situaciones cotidianas relacionadas con los derechos humanos, donde los estudiantes deberán identificar el derecho vulnerado.
- 10% de la calificación corresponderá a una prueba breve en Google Classroom con preguntas de opción múltiple sobre los derechos humanos, con el objetivo de reforzar los conocimientos y evaluar la comprensión de los contenidos trabajados.

4.3.4. Usos del Entorno

El entorno virtual de aprendizaje se utilizará como un espacio que permitirá organizar y compartir la información necesaria para el desarrollo de la acción educativa.

En primer lugar, en relación con el pilar de la información, la plataforma Google Classroom se utilizará para organizar y compartir con los estudiantes los materiales de estudio relacionados con el tema de los derechos humanos tales como presentaciones, recursos visuales, videos breves e instrucciones para el desarrollo de las actividades.

En cuanto a la comunicación, esta se llevará a cabo mediante las sesiones síncronas en Zoom, donde el docente explicará los contenidos y resolverá dudas en tiempo real.

Asimismo, dentro de Google Classroom los estudiantes podrán utilizar los espacios de comentarios y consultas para plantear preguntas, compartir ideas y mantener una comunicación continua con el docente.

Respecto al pilar de la cooperación, esta se fomentará mediante las actividades de análisis de casos y resolución de situaciones relacionadas con los derechos humanos, en las que los estudiantes podrán intercambiar puntos de vista y reflexionar sobre posibles soluciones a las problemáticas planteadas.

Por último, desde el punto de vista de la administración, la plataforma Google Classroom permitirá organizar los contenidos, gestionar las actividades, realizar el seguimiento de las tareas y registrar la participación y evaluación de los estudiantes durante el desarrollo de la acción educativa.

4.3.5. Recursos de Apoyo

Recursos metodológicos: se emplearán estrategias pedagógicas activas como el Aprendizaje Basado en Problemas y el análisis de casos. A través de estas metodologías los estudiantes analizarán situaciones relacionadas con los derechos humanos, identificarán qué derechos están presentes o vulnerados y propondrán posibles soluciones a las problemáticas planteadas. Estas estrategias permiten que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje y desarrollen habilidades de reflexión y pensamiento crítico.

Recursos documentales: los estudiantes tendrán acceso a materiales de lectura adaptados a sus características de aprendizaje, especialmente considerando que se trata de alumnos con TDAH. Estos materiales estarán diseñados con lenguaje claro, textos breves, imágenes llamativas, esquemas visuales y ejemplos sencillos que faciliten la comprensión de los contenidos relacionados con los derechos humanos.

Recursos informativos: se utilizarán diferentes recursos visuales y audiovisuales que permitan explicar los contenidos de manera dinámica, tales como presentaciones visuales, infografías, videos educativos interactivos y otros materiales audiovisuales. Estos recursos permitirán presentar la información de forma clara y organizada, facilitando la comprensión y ayudando a mantener la atención de los estudiantes durante las sesiones.

Recursos relacionales: se promoverá la interacción entre docentes y estudiantes a través de las sesiones síncronas en Zoom y de los espacios de comunicación disponibles en Google Classroom, donde los estudiantes podrán realizar preguntas, compartir sus ideas, participar en discusiones sobre los casos analizados y recibir acompañamiento durante el desarrollo de las actividades.

De esta manera, la acción educativa plantea un enfoque inclusivo y participativo que busca fortalecer la comprensión, respondiendo a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes con TDAH.

4.3.6. LMS Seleccionado

Se ha seleccionado Google Classroom como plataforma de gestión del aprendizaje, debido a su facilidad de uso, accesibilidad, organización de contenidos y compatibilidad con diversas herramientas tecnológicas.

Estructura del Curso

Dentro de la plataforma, el curso se organizará en las siguientes secciones:

- Bienvenida
- Plan de trabajo
- Sesión 1
- Sesión 2

- Sesión 3
- Conversaciones

4.3.7. Desarrollo De Las Secciones

Bienvenida

Bienvenidos al curso “Derechos humanos en acción”. En este espacio aprenderemos a reconocer, analizar y aplicar los derechos humanos en situaciones reales de nuestra vida cotidiana. Trabajaremos mediante PBL, lo que significa que ustedes serán protagonistas: identificarán problemas, investigarán y propondrán soluciones. Utilizaremos recursos visuales, actividades interactivas y trabajo colaborativo. ¡Esperamos que este curso sea dinámico, participativo y significativo para todos!

Plan De Trabajo:

- Duración: 3 semanas Modalidad: Mixta (síncrona y asíncrona)
- Semana 1: Introducción a los derechos humanos. (35 minutos).
- Semana 2: Identificación de derechos en situaciones reales. (35 minutos).
- Semana 3: Aplicación y resolución de problemas Actividades: videos, infografías, PBL, debates y evaluación formativa Evaluación: participación, actividades PBL y cuestionario final. (35 minutos).

Formato De Sesiones

- Sesión en vivo (Zoom)
- Material de apoyo (video/infografía/lectura)
- Actividad PBL
- Interacción (Wooclap)
- Evaluación breve (Google Forms)

Sesión 1: Introducción A Los Derechos Humanos

Temática: Concepto, importancia y ejemplos en la vida cotidiana.

Síntesis: Se presenta una situación problemática inicial relacionada con la convivencia escolar (por ejemplo, discriminación o falta de respeto). A partir de esta, los estudiantes identifican ideas previas mediante una lluvia de ideas interactiva (Wooclap), lo que permite activar conocimientos previos.

Desarrollo:

- Visualización de video introductorio (Canva) para contextualizar el tema.
- Análisis guiado inicial de la situación problemática.
- Identificación de conceptos básicos de derechos humanos mediante infografía (Genially).
- Participación activa en preguntas interactivas.

Propósito: Comprender qué son los derechos humanos y reconocer su importancia en la vida cotidiana.

Gráfico 13 Bienvenida, Video Introductorio

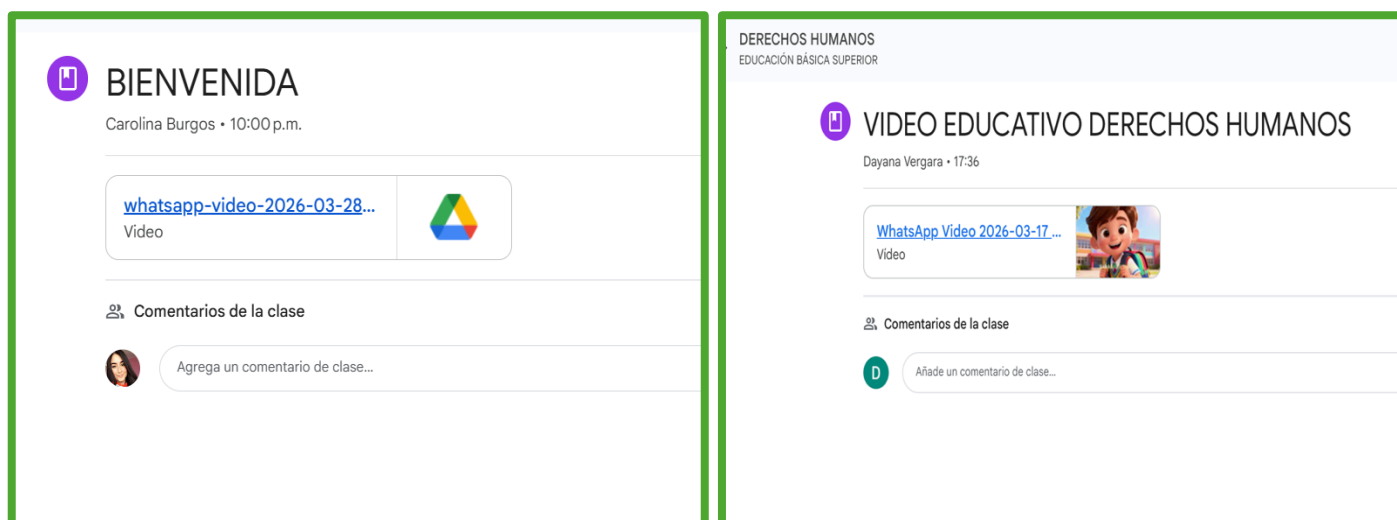




Gráfico 14 Uso de Wooclap (lluvia de ideas)

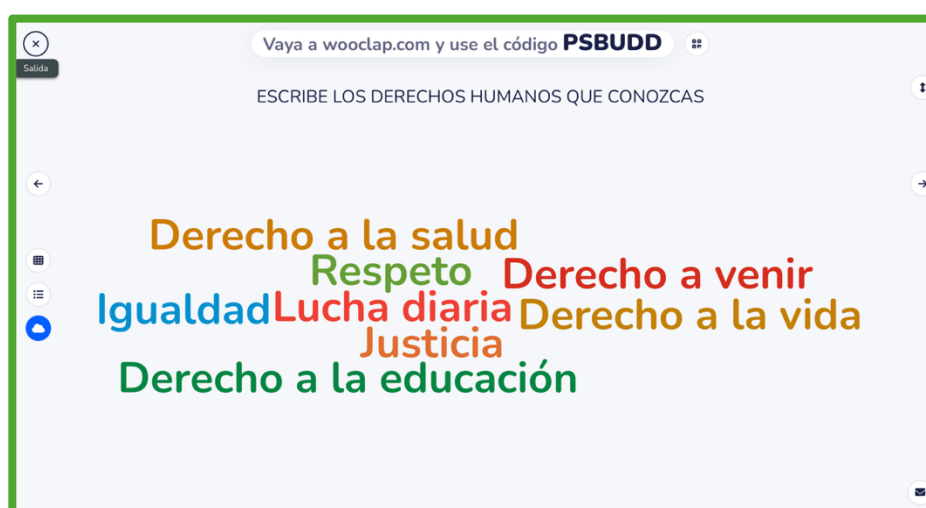


Gráfico 15 Infografías

Classroom

DERECHOS HUMANOS
EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR

Tablón
Trabajo de clase
Personas
Calificaciones

LECTURA DERECHOS HUMANOS
Publicado: 12:56

INFOGRAFÍA DERECHOS HUMANOS
Publicado: 12:52

personas. Los derechos humanos son normas que protegen la de todas las personas, sin importar su origen, cultura, religión o forma de pensar.

A través de las siguientes podrás aprender de manera visual y sencilla cuáles son los principios fundamentales de los derechos humanos, algunos ejemplos de estos derechos y cómo podemos promover el respeto y la justicia en nuestra vida diaria.

Observa con atención la información presentada y reflexiona sobre la importancia de .

3393787c-d8ff-415e-8594...
Imagen

bbbec809-2279-4468-80...
Imagen

c86abab7-1e7c-43cd-9d2...
Imagen

¿QUÉ SON LOS DERECHOS HUMANOS?

¡TODOS TENEMOS DERECHOS!

Son normas que nos protegen y permiten vivir en libertad, igualdad y dignidad.

LOS DERECHOS HUMANOS SON:

- Universales:** nos pertenecen a **TODOS** los seres humanos.
- Inalienables:** no nos pueden arrebatar estos derechos.
- Indivisibles:** todos son igual de importantes.
- Iguitarios:** todas las personas tienen los **mismos** derechos.

EJEMPLOS DE DERECHOS HUMANOS:

Derecho a la Educación
Derecho a la Vida y a la Salud
Derecho a la Libertad de Expresión
Derecho a no ser Discriminado

¡Es importante respetar y proteger los derechos de todas las personas!

¡LOS NIÑOS TAMBIÉN TIENEN DERECHOS!

TODOS TENEMOS DERECHOS

¿QUÉ SON LOS DERECHOS HUMANOS

Definición: Normas que protegen la dignidad y libertad de todas las personas.

CARACTERÍSTICAS

✓ Universales – Son para todas las personas.
 ✓ Iguales – Nadie es más importante que otro.
 ✓ Inalienables – Nadie te los puede quitar.

DERECHOS IMPORTANTES PARA ESTUDIANTES

Derecho a la educación.
Todos tienen derecho a aprender.
 Derecho a opinar.
Puedes expresar lo que piensas.
 Derecho a la protección.
Nadie puede hacerte daño.
 Derecho a la igualdad.
Nadie debe ser discriminado.

EJEMPLOS EN LA VIDA DIARIA

- Un profesor debe respetar a todos los estudiantes.
- Nadie puede burlarse de otra persona por ser diferente.
- Todos pueden participar en clase.

RESPECTAR HACE UN MUNDO MEJOR

Sesión 2: Identificación De Derechos En Situaciones Reales

Temática: Análisis de situaciones donde se respetan o vulneran derechos.

Síntesis: Se presentan diferentes situaciones problemáticas abiertas, en las que los estudiantes deben identificar qué derechos están involucrados.

Desarrollo:

- Lectura breve de casos reales o cotidianos (Google Docs).
- Trabajo colaborativo para identificar problemas y necesidades de aprendizaje.
- Búsqueda guiada de información para comprender los derechos implicados.
- Discusión de hallazgos en grupo.

Propósito: Desarrollar pensamiento crítico y capacidad de análisis frente a situaciones reales.

Gráfico 16 Identificación de Derechos en Situaciones Reales

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, there is a purple icon of a document and the title "SESIÓN 2: IDENTIFICACIÓN DE DERECHOS EN SITUACIONES REALES" in large, bold, black letters. Below the title, it says "Carolina Burgos • 10:03 p.m.". A horizontal line separates the header from the main content. Below the line, there is a text prompt: "Observa las imágenes y lee los textos breves para comprender los conceptos clave." Below this prompt, there are two image attachments. The first is labeled "Sesion 2.1.png" and "Imagen", and the second is labeled "Sesion 2.png" and "Imagen". Both images show colorful illustrations of people in various situations. At the bottom of the post, there is a section titled "Comentarios de la clase" with a profile picture of a person and a text input field that says "Agrega un comentario de clase..." followed by a right-pointing arrow icon.



Sesión 3: Aplicación de los Derechos Humanos en la Convivencia Escolar

Temática: Propuesta de soluciones y reflexión.

Síntesis: Los estudiantes aplican lo aprendido proponiendo soluciones a las problemáticas trabajadas previamente.

Desarrollo:

- Elaboración de propuestas (individual o grupal).

- Debate grupal en sesión síncrona (Zoom).
- Actividades interactivas para reforzar aprendizajes (Wooclap).
- Evaluación formativa mediante cuestionario (Google Forms).

Propósito: Aplicar los conocimientos adquiridos y fortalecer habilidades de argumentación y reflexión crítica.

Gráfico 17 Aplicación De Los Derechos Humanos en la Convivencia Escolar



SESIÓN 3: APLICACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Carolina Burgos • 10:04 p.m.

Utiliza esta información como guía para resolver el problema que plantearemos en clase.



Sesion 3.png
Imagen

 Comentarios de la clase



MANOS A LA OBRA EN ESTA SESIÓN:

MI PLAN DE ACCIÓN POR LOS DERECHOS

1. EL PROBLEMA

Elige una situación de las sesiones anteriores donde se vulneró un derecho. Ejemplos: exclusión de un grupo de chat o juego online, falta de respeto en los comentarios del de clase, no escuchar opiniones en Zoom/Meet.






2. LA SOLUCIÓN

Guía rápida: ¿Quiénes participan en la actividad virtual? ¿Qué haremos en la clase online? ¿Cómo ayuda?







3. EL ARGUMENTO

Prepárate para presentar en Zoom/Meet. ¿Por qué tu idea es importante en el aula virtual? Mi propuesta es importante PORQUE...







PROPUESTA CREATIVA (DIGITAL)

Un mural virtual (Jamboard/Padlet), un acuerdo de convivencia digital para el aula online, una campaña de frases positivas para compartir por chat o redes.





4. EL CIERRE

¡Misión cumplida! Completa el formulario final para reflexionar sobre lo aprendido.



Sección de Conversaciones

En esta sección se promoverá la comunicación y el seguimiento del proceso de aprendizaje mediante:

- Grabaciones de las sesiones en vivo (Zoom)
- Foros de discusión en Google Classroom

Estos espacios permitirán reforzar los contenidos, resolver dudas y fomentar la participación continua de los estudiantes.

Gráfico 18 Sesiones En Vivo

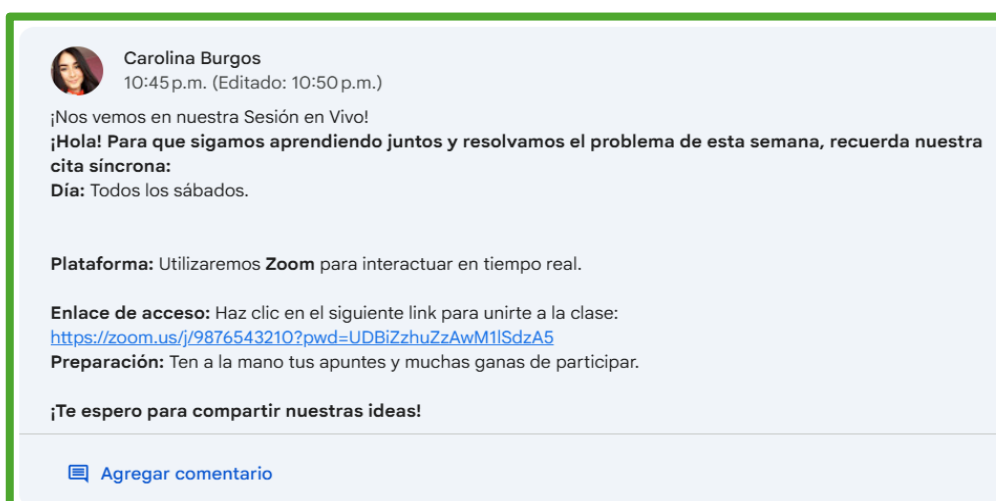
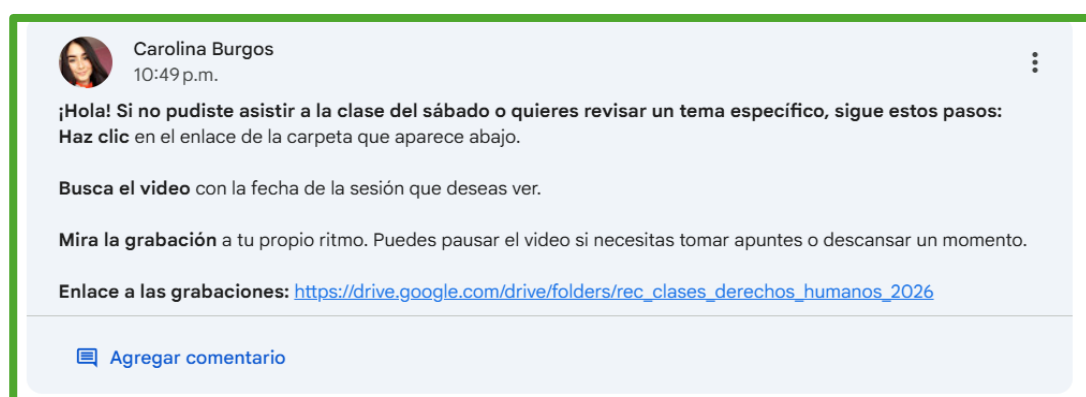


Gráfico 19 Grabaciones de las Sesiones



4.3.8. Justificación de las Herramientas Tecnológicas

La selección de las herramientas tecnológicas responde a criterios pedagógicos, accesibilidad y adecuación a las características de los estudiantes con TDAH.

Google Classroom: Se eligió como LMS principal debido a múltiples beneficios:

- Integración con herramientas del ecosistema Google (Drive, Docs, Forms, Meet), permitiendo centralizar todo en un solo entorno.
- Facilidad de uso: interfaz intuitiva, amigable y de rápida adaptación.
- Acceso gratuito: no requiere licencias, lo cual es clave en contextos educativos.
- Gestión sencilla de tareas: permite asignar, recibir y calificar actividades sin necesidad de una capacitación ni conocimientos especiales para su uso.
- Trabajo colaborativo en tiempo real mediante documentos compartidos.
- Acceso multiplataforma (celular, tablet, computador).
- Organización automática del contenido en carpetas.
- Comunicación directa entre docente y estudiantes.
- Seguridad y almacenamiento en la nube. Por estas razones, se selecciona como una plataforma eficiente, accesible y adecuada para el aprendizaje.

Canva: se ha decidido emplear esta aplicación por sus múltiples beneficios:

- Permite crear infografías, presentaciones, videos y organizadores gráficos.
- Favorece la comprensión de los contenidos mediante el uso de elementos visuales.
- Contribuye al aprendizaje significativo, especialmente en estudiantes de educación básica superior.
- Ofrece múltiples formas de representación del contenido.
- Se adapta a diferentes estilos de aprendizaje (visual, interactivo, creativo).
- Favorece la inclusión dentro del proceso educativo.

- Interfaz intuitiva basada en plantillas prediseñadas.
- No requiere conocimientos avanzados en diseño.
- Optimiza el tiempo de elaboración de materiales educativos.
- Los estudiantes participan en la creación de contenidos.
- Fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.
- Permite la edición compartida en tiempo real.
- Favorece el trabajo en equipo y la interacción entre estudiantes, desarrollando habilidades digitales y sociales.
- Se articula fácilmente con plataformas como Google Classroom.
- Facilita la organización, distribución y presentación de contenidos.
- Ofrece recursos premium sin costo.
- Favorece la equidad en el acceso a herramientas digitales.

Genially: se ha escogido la aplicación por los siguientes beneficios:

- Permite crear contenidos dinámicos con elementos interactivos, animaciones y navegación.
- Uso de gamificación (juegos, retos, escape rooms).
- Incrementa el interés y la atención del estudiante.
- Posibilita explorar contenidos de forma libre e interactiva.
- Favorece el aprendizaje autónomo.
- Diseños modernos y animados que mejoran la comprensión.
- Mayor impacto visual que herramientas tradicionales.
- Plantillas prediseñadas fáciles de adaptar.
- No requiere conocimientos avanzados en diseño o programación.
- Se puede incorporar en plataformas como Google Classroom.

- Facilita la distribución del contenido en entornos virtuales.
- Permite crear presentaciones, infografías, juegos, evaluaciones e historias interactivas.

Wooclap: Se ha incorporado por las siguientes características:

- Permite realizar preguntas en vivo (encuestas, quizzes, nubes de palabras).
- Favorece la interacción inmediata del estudiante.
- Proporciona retroalimentación en tiempo real.
- Permite al docente identificar el nivel de comprensión de manera inmediata.
- No requiere instalación; se accede desde cualquier dispositivo.
- Interfaz sencilla para docentes y estudiantes.
- Dinamiza las clases mediante actividades interactivas.
- Mantiene la atención del estudiante durante la sesión.
- Incluye preguntas abiertas, opción múltiple, ordenamiento, entre otras.
- Se adapta a diferentes estrategias didácticas.
- Compatible con entornos como Google Classroom y presentaciones.
- Facilita su uso dentro de clases virtuales o presenciales.
- Permite ajustar la enseñanza según las respuestas de los estudiantes.
- Favorece un aprendizaje centrado en el estudiante.

Google Forms: Se emplea como herramienta de evaluación formativa debido a los siguientes beneficios:

- Permite crear cuestionarios con corrección automática.
- Genera resultados inmediatos para docentes y estudiantes.
- Interfaz intuitiva y sencilla.
- No requiere conocimientos técnicos avanzados.

- Organiza respuestas automáticamente en gráficos y tablas.
- Facilita el seguimiento del aprendizaje.
- Disponible desde celular, tablet o computadora.
- No requiere instalación.
- Se vincula con Google Classroom y Google Drive.
- Facilita la gestión de actividades en entornos virtuales.
- Permite preguntas de opción múltiple, abiertas, escala, entre otras.
- Se adapta a diferentes objetivos educativos.
- Disponible sin costo con una cuenta de Google.
- Favorece la equidad en el acceso a herramientas digitales.

4.3.9. Atención a la Diversidad (TDAH) en el LMS

La estructura del curso en Google Classroom incorpora medidas explícitas para atender la diversidad de estudiantes con TDAH, asegurando accesibilidad, motivación y participación sostenida:

- **Segmentación del contenido:** cada sesión se divide en bloques cortos (microtarefas) con objetivos claros.
- **Instrucciones claras y visibles:** uso de listas, pasos numerados y ejemplos modelo en cada actividad.
- **Materiales multimodales:** combinación de video (Canva), infografías (Genially) y texto breve para favorecer distintos estilos de aprendizaje.
- **Interactividad frecuente:** uso de Wooclap en sesiones síncronas para mantener la atención con preguntas rápidas y retroalimentación inmediata.
- **Ritmo flexible:** actividades asíncronas en Classroom para que el estudiante avance a su propio ritmo.

- **Reducción de carga cognitiva:** textos breves, lenguaje sencillo y diseño visual limpio.
- **Recordatorios y organización:** uso de fechas de entrega, anuncios y calendario de Classroom.
- **Apoyo al trabajo colaborativo:** documentos compartidos en Google Docs con roles definidos.
- **Evaluación formativa continua:** Google Forms con retroalimentación inmediata.
- **Apoyos opcionales:** grabaciones de Zoom en “Conversaciones” para repaso.

Tabla 4 Planificación General de la Acción Educativa

Sección	Contenido	Actividad	Herramientas	Duración
Bienvenida	Presentación del curso	Visualización de video introductorio	Canva, Google Classroom	5-10 min
Plan de trabajo	Cronograma y organización	Revisión de actividades y tiempos	Google Docs, Google Classroom	10 min
Sesión 1	Introducción a derechos humanos	Lluvia de ideas, activación de conocimientos previos	Canva, Genially, Wooclap	35 minutos
Sesión 2	Problemas sobre derechos humanos	Análisis, investigación, identificación de problemas	Google Classroom, Google Docs	35 minutos
Sesión 3	Resolución de problemas	Debate, propuesta de soluciones, evaluación	Zoom, Google Forms, Wooclap	35 minutos
Conversaciones	Grabaciones y foros	Participación en discusiones	Zoom, Google Classroom	Libre acceso

5. Conclusiones

La implementación del Escape Room como estrategia pedagógica mediada por TIC permitió evidenciar que las metodologías gamificadas constituyen una alternativa innovadora e inclusiva para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). La integración de recursos interactivos, dinámicos y visualmente estructurados favoreciendo la atención sostenida, la participación activa y la motivación de los estudiantes dentro del entorno virtual de aprendizaje.

El diseño de actividades segmentadas, el uso de instrucciones claras, la incorporación de retroalimentación inmediata y la utilización de elementos visuales e interactivos contribuyen significativamente al fortalecimiento de la atención y participación estudiantil. Las dinámicas gamificadas implementadas mediante el Escape Room favorecen la interacción constante del estudiante y disminuyen la monotonía presente en metodologías tradicionales.

La incorporación de recursos multimedia como infografías, videos educativos y actividades interactivas facilita la apropiación de contenidos curriculares por parte de los estudiantes, pues la narrativa gamificada, la resolución de retos y la contextualización de situaciones cotidianas permiten promover aprendizajes significativos, fortaleciendo procesos de comprensión, análisis crítico y reflexión ética.

Las plataformas de gestión en entornos virtuales y herramientas digitales utilizadas, como Google Classroom, Genially, Canva, Google Forms y Wooclap, favorecen la organización del proceso educativo y la integración pedagógica de estrategias innovadoras dentro del aula virtual. Estas herramientas permiten desarrollar experiencias educativas más accesibles, dinámicas e inclusivas, facilitando la interacción, comunicación y acompañamiento pedagógico por parte de los docentes.

De manera general, la propuesta evidencia que la implementación del Escape Room digital como estrategia pedagógica inclusiva fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes con TDAH, favoreciendo no solo el desarrollo académico, sino también habilidades relacionadas con pensamiento crítico, resolución de problemas, autorregulación, y competencias digitales. Asimismo, se destaca la importancia de adaptar las metodologías educativas a las características cognitivas y atencionales del estudiantado, promoviendo entornos de aprendizaje más motivadores, flexibles y centrados en las necesidades individuales.

6. Recomendaciones

Se recomienda continuar incorporando metodologías activas y estrategias gamificadas dentro de los procesos educativos, especialmente en contextos donde participan estudiantes con necesidades educativas específicas como el TDAH, debido a su impacto positivo en la atención, motivación y participación estudiantil.

Asimismo, resulta pertinente fortalecer la capacitación docente en el uso pedagógico de herramientas digitales y plataformas virtuales, con la finalidad de promover experiencias de aprendizaje innovadoras, accesibles e inclusivas mediadas por TIC.

Se sugiere ampliar la implementación del Escape Room digital hacia otras asignaturas y niveles educativos, adaptando los contenidos y dinámicas a las características del contexto institucional y del grupo de estudiantes, favoreciendo así la interdisciplinariedad y el aprendizaje significativo.

Del mismo modo, se motiva a continuar desarrollando recursos multimedia estructurados, organizados y visualmente accesibles, priorizando estrategias de segmentación de contenidos, retroalimentación inmediata y actividades interactivas que permitan reducir la sobrecarga cognitiva y fortalecer la atención sostenida.

Se considera importante realizar futuras investigaciones orientadas a evaluar el impacto de las estrategias gamificadas en otras dimensiones del aprendizaje, tales como rendimiento académico, habilidades socioemocionales, trabajo colaborativo y competencias digitales, contribuyendo al fortalecimiento de prácticas educativas inclusivas e innovadoras dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- American Psychiatric Association. (2022). *DSM-5-TR: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (5.^a ed. rev.). APA Publishing.
- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 83–96. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>
- Barkley, R. A. (2015). *Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment* (4th ed.). Guilford Press.
- Bisquerra, R. (2020). *Metodología de la investigación educativa* (6.^a ed.). La Muralla.
- Bustillos-Freire, M. S., Poveda-Toalombo, J. C., Lizano-Villarreal, L. A., & Silva-Chávez, J. A. (2024). La atención selectiva y el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Juan León Mera "La Salle". *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 20–36. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2259>
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. C. (2020). *Tecnologías digitales para la transformación educativa*. Síntesis.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- García Aretio, L. (2021). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Síntesis.
- García, M. (2025). *Gamificación y satisfacción estudiantil en educación básica*. Revista Simón Rodríguez. <https://revistasimonrodriguez.org/index.php/simonrodriguez/article/view/180>

- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Universidad Católica de Pereira.
<http://hdl.handle.net/10785/8803>
- González-Calatayud, V. (2022). La innovación en Formación Profesional: El uso de las escape room. *Innoeduca: International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 111–120. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12120>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación* (7.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Integratek. (2024, 30 de octubre). *Neurociencia del TDAH*.
<https://integratek.es/2024/10/30/neurociencia-del-tdah/>
- Kusmawati, A. P., Fahrurrozi, F., & Supena, A. (2023). Increasing concentration of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) students through gamification learning media in Indonesian inclusion elementary school. *International Journal of Special Education*, 38(1), 169–184. <https://doi.org/10.52291/ijse.2023.38.15>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ministerio de Educación Deporte y Cultura del Ecuador. (2025). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. <https://educacion.gob.ec/>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities* [White paper]. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pérez, A. (2023). *Educación inclusiva y atención a la diversidad*. Revista RETOS XXI.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/RETOSXXI/article/view/28152/25652>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin.

Ratinho, E. y Martins, C. (2023). *El papel de las estrategias de aprendizaje gamificadas en la motivación de los estudiantes en la educación secundaria y superior: una revisión sistemática*. Heliyon. [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(23\)06241-2?_returnURL=https%3A%2F%2Flinkinghub.elsevier.com%2Fretrieve%2Fpii%2FS2405844023062412%3Fshowall%3Dtrue](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(23)06241-2?_returnURL=https%3A%2F%2Flinkinghub.elsevier.com%2Fretrieve%2Fpii%2FS2405844023062412%3Fshowall%3Dtrue)

Rodríguez Estrella, D. A., & Gamboa Guerrero, S. J. (2024). Potenciación de la atención en estudiantes con TDAH a través de metodologías activas e inclusiva. *Sapiens International Multidisciplinary Journal*, 1(1), 43–60.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10142066>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Artículo 101860.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

Salazar-Llvisaca, D. A., & Álvarez-Ochoa, R. I. (2024). Escape room en la enseñanza de Educación Física: Aproximaciones desde docentes. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(1), 98–111. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i1.94>

Snyman, C. (2023). *Exploring escape rooms as a game-based learning approach to promote student motivation* [Tesis de maestría, University of Pretoria]. <https://repository.up.ac.za/server/api/core/bitstreams/fba81d1b-0b83-4624-9af9-fd21e6fa0a31/content>

Tobón, S. (2017). *Evaluación socioformativa: Estrategias e instrumentos*. CIFE.

UNESCO. (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación. Todos y todas sin excepción. UNESCO. <https://doi.org/10.54676/WWUU8391>

Unidad Educativa Borja N.º 1. (s.f.). *Visión, misión y reseña institucional*. Unidad Educativa Borja N.º 1. <https://borjauno.edu.ec/nosotros/>

Veldkamp, A., Daemen, J., Teekens, S., Koelewijn, S., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1220–1239. <https://doi.org/10.1111/bjet.12935>

7. Anexos

7.1. Anexo 1 Enlaces al Material

Enlace multimedia 1 (Infografía).

https://www.canva.com/design/DAHCKmR9jyk/161Z2O_dxJyovM2zswFmag/edit?utm_content=DAHCKmR9jyk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Enlace multimedia 2 (Video Educativo).

https://drive.google.com/file/d/1JVqhXajrK58jSGDCJMNP4AWvACsN_Ek/view?usp=sharing

Enlace multimedia 3 (Escape Room).

<https://view.genially.com/6999f0f7f69e14027b85f6e8/interactive-content-la-aventura-empieza-aqui>

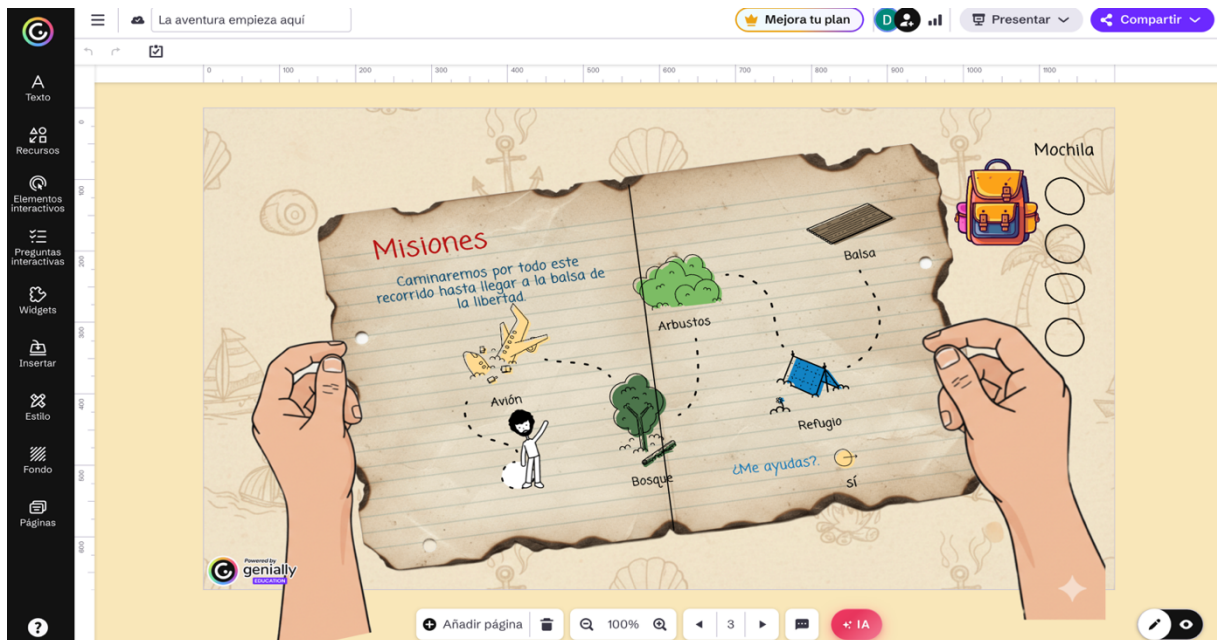
Enlace Scorm 1.2 IsEasy

<https://iseazy.com/dl/96b7e9fe63084958b179e96f41295d72>

Enlace al Curso en Google Classroom

<https://classroom.google.com/c/Nzk2NjczMdu2MTM0?cjc=z5qnv63y>

7.2. Anexo 2 Escape Room



7.3. Anexo 3 Encuestas Pre y Post Intervención

Encuesta Preintervención para Estudiantes

Objetivo: Identificar el nivel de atención, motivación, participación y uso de herramientas digitales antes de la implementación del Escape Room digital.

Escala: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N.º	Ítem	1	2	3	4	5
1	Mantengo la atención durante las clases de Educación Cívica.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Me distraigo fácilmente durante las actividades de clase.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Comprendo los temas relacionados con Derechos Humanos.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Participo activamente durante las clases.	☐	☐	☐	☐	☐
5	Las actividades tradicionales me resultan interesantes.	☐	☐	☐	☐	☐
6	Me siento motivado/a para aprender mediante herramientas digitales.	☐	☐	☐	☐	☐

7	Las instrucciones de las actividades suelen ser claras para mí.	☐	☐	☐	☐	☐
8	Me gusta aprender mediante juegos o actividades interactivas.	☐	☐	☐	☐	☐
9	Relaciono los Derechos Humanos con situaciones de la vida diaria.	☐	☐	☐	☐	☐
10	Considero que necesito actividades más dinámicas para aprender mejor.	☐	☐	☐	☐	☐

Encuesta Postintervención para Estudiantes

Objetivo: Evaluar el impacto del Escape Room digital en la atención, motivación, participación y comprensión de contenidos relacionados con Derechos Humanos.

Escala: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N.º	Ítem	1	2	3	4	5
1	El Escape Room me ayudó a mantener la atención durante la actividad.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Comprendí mejor los Derechos Humanos mediante las misiones y retos.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Participé activamente durante el desarrollo de la actividad.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Las instrucciones del Escape Room fueron claras y fáciles de seguir.	☐	☐	☐	☐	☐
5	Los recursos visuales y sonidos facilitaron mi aprendizaje.	☐	☐	☐	☐	☐
6	La retroalimentación inmediata me ayudó a comprender mis errores.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Me sentí motivado/a durante toda la actividad.	☐	☐	☐	☐	☐

8	El Escape Room hizo que la clase fuera más dinámica e interesante.	☐	☐	☐	☐	☐
9	Pude relacionar los Derechos Humanos con situaciones cotidianas.	☐	☐	☐	☐	☐
10	Me gustaría aprender otros temas utilizando actividades similares.	☐	☐	☐	☐	☐

Encuestas Pre y Post Intervención para Docentes

Encuesta Preintervención para Docentes

Objetivo: Identificar percepciones docentes sobre atención, participación y uso de estrategias digitales antes de la implementación del Escape Room.

Escala: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N.º	Ítem	1	2	3	4	5
1	Los estudiantes mantienen la atención durante las actividades tradicionales.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Los estudiantes participan activamente en las clases de Educación Cívica.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Las metodologías tradicionales favorecen la motivación estudiantil.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Los estudiantes comprenden adecuadamente los contenidos relacionados con Derechos Humanos.	☐	☐	☐	☐	☐
5	El uso de herramientas digitales favorece el aprendizaje en el aula.	☐	☐	☐	☐	☐

6	Los estudiantes responden positivamente a actividades interactivas.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Considero necesario implementar estrategias innovadoras en el aula.	☐	☐	☐	☐	☐
8	Las plataformas virtuales facilitan la organización del aprendizaje.	☐	☐	☐	☐	☐
9	Los estudiantes presentan dificultades de concentración durante las clases.	☐	☐	☐	☐	☐
10	La gamificación puede fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.	☐	☐	☐	☐	☐

Encuesta Postintervención para Docentes

Objetivo: Evaluar la percepción docente sobre el impacto del Escape Room digital en la atención, motivación y aprendizaje de los estudiantes.

Escala: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N.º	Ítem	1	2	3	4	5
1	El Escape Room favoreció la atención de los estudiantes durante las actividades.	☐	☐	☐	☐	☐
2	La estrategia gamificada incrementó la participación estudiantil.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Los estudiantes mostraron mayor motivación durante la intervención.	☐	☐	☐	☐	☐
4	Las herramientas digitales facilitaron la comprensión de los contenidos.	☐	☐	☐	☐	☐
5	La retroalimentación inmediata fortaleció el aprendizaje.	☐	☐	☐	☐	☐
6	Los recursos visuales e interactivos mejoraron el interés de los estudiantes.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Google Classroom facilitó la organización del	☐	☐	☐	☐	☐

	entorno virtual de aprendizaje.					
8	El Escape Room promovió el pensamiento crítico y resolución de problemas.	☐	☐	☐	☐	☐
9	La metodología implementada favoreció un aprendizaje más dinámico e inclusivo.	☐	☐	☐	☐	☐
10	Considero pertinente implementar estrategias similares en otras asignaturas.	☐	☐	☐	☐	☐