

La ciencia de la atención estudiantil

Lo que más de 600 docentes
y administradores están
observando en las aulas

logitech®



Los docentes están de acuerdo: la tecnología educativa puede facilitar el aprendizaje más profundo

Los estudiantes de primaria y secundaria están creciendo inmersos en contenido digital que evoluciona rápidamente. Desde una edad temprana, se desplazan por la pantalla, deslizan contenido con el dedo y alternan entre aplicaciones, videos y otros medios. Esto cambia la forma en que se concentran y participan en las experiencias de aprendizaje. **¿Cómo deberían responder las escuelas y los distritos? ¿Cómo se integra la tecnología en el contexto general?**

Para indagar sobre estas preguntas, Logitech y FullScale encuestaron a más de 600 docentes y administradores. **Sus respuestas revelan que la capacidad de atención de los estudiantes es un obstáculo importante para el aprendizaje, puesto que la mayoría logra concentrarse en tareas complejas durante solo 6 a 20 minutos antes de distraerse.**

Sin embargo, el estudio también revela una oportunidad. Las experiencias digitales, incluidas aquellas mediadas por tecnología educativa, extienden de manera significativa la participación de los estudiantes. El beneficio es más claro cuando esas experiencias son interactivas, visuales y multimedia.

Las herramientas de alta calidad y fáciles de usar ayudan a reducir la fricción, favorecen el aprendizaje personalizado y permiten a los docentes centrarse en prácticas de enseñanza relevantes. En última instancia, el estudio posiciona el hardware como un motor clave de la participación y del aprendizaje en el aula moderna.

91 %

DE LOS DOCENTES



creen que integrar la tecnología es esencial para fomentar un aprendizaje más profundo.

ACERCA DEL ESTUDIO

Logitech y FullScale llevaron a cabo un estudio nacional con 676 líderes y docentes de escuelas primarias y secundarias.

Entre los participantes se incluyeron:

330 docentes

290 administradores de centros escolares

56 integrantes del personal del distrito

Los encuestados representaron a escuelas y distritos en 47 estados de Estados Unidos y abarcaron una variedad de funciones y perspectivas.

Tiempo de concentración

Los docentes encuestados señalan que la capacidad de atención es el mayor obstáculo para lograr el aprendizaje más profundo.



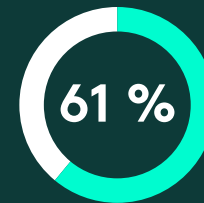
DE LOS DOCENTES Y ADMINISTRADORES

afirman que la corta capacidad de atención es el principal desafío que afrontan a la hora de mantener el interés de los estudiantes.

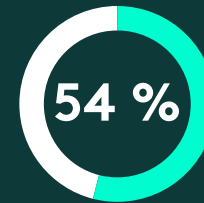
Por lo general, los estudiantes de hoy pueden mantenerse concentrados en tareas complejas durante solo 6 a 20 minutos antes de distraerse.

Los factores externos juegan un papel clave en este hallazgo. Según el estudio, los mayores disruptores de la concentración sostenida son otros estudiantes, los dispositivos personales como teléfonos móviles y la preferencia por el contenido digital altamente estimulante.

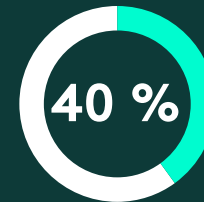
¿Qué factores contribuyen a la menor capacidad de atención?



Interacciones sociales



Dispositivos personales



Baja participación con los materiales no digitales

Estos factores externos dificultan que los estudiantes mantengan el interés el tiempo suficiente para adquirir un aprendizaje más profundo. Para estimular una participación más que superficial, las aulas necesitan herramientas y estrategias diseñadas para mantener la concentración y favorecer interacciones significativas.

Las herramientas digitales mejoran la participación

Aunque la capacidad de atención sea limitada, el estudio revela que las experiencias digitales adecuadas pueden ampliar de manera significativa el tiempo que los estudiantes mantienen sus niveles de concentración y la profundidad de su aprendizaje.

En distintos cursos, los docentes observan que los estudiantes se mantienen concentrados más tiempo cuando el aprendizaje presenta componentes digitales. El 41 % sostiene que los estudiantes mantienen sus niveles de concentración durante más de 20 minutos cuando se les ofrecen actividades digitales, en comparación con solo el 8 % cuando se aplican métodos no digitales. Incluso en la escuela secundaria, donde la capacidad de atención suele ser mayor, las herramientas digitales casi duplican la concentración sostenida (el 37 % frente al 18 %).

¿Qué actividades mantienen el interés de los estudiantes durante más de 20 minutos?

De infantil a 2.º de primaria



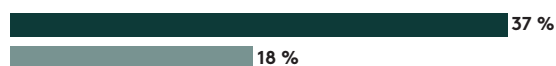
De 3.º a 5.º de primaria



De 6.º de primaria a 2.º de la ESO



De 3.º de la ESO a 2.º de bachillerato



● Digital ● No digital

Dificultades para el acceso y la formación

Las herramientas digitales ofrecen una clara oportunidad para motivar a los estudiantes, pero materializar ese potencial depende del acceso a la tecnología educativa que se alinee con las necesidades y las habilidades de los docentes. Cuando las herramientas no funcionan, son inestables, difíciles de usar o requieren una formación extensa, se produce una fricción que interrumpe la enseñanza y altera la concentración de los estudiantes.



81 %

DE LOS DOCENTES

afirman que implementar estrategias de aprendizaje más profundo es una tarea de difícil a muy difícil.

Por el contrario, cuando las herramientas funcionan bien y su uso e integración son intuitivos, facilitan la implementación de prácticas valiosas en el aula, como la colaboración, el debate y el aprendizaje por proyectos.



«El aprendizaje profundo resulta más fácil cuando el alumnado cuenta con buenos recursos, tecnología y un aula que fomenta la curiosidad y el trabajo en equipo».

— DOCENTE ENCUESTADO

El estudio revela que los docentes necesitan tecnología con características que faciliten la integración:

1.



Fiable y de alta calidad

2.



Fácil de usar

3.



Diseñada para potenciar experiencias interactivas

¿Hardware, software o ambos?

Mientras que el software a menudo acapara toda la atención, el estudio demuestra que el hardware desempeña un papel igual de importante para posibilitar experiencias de aprendizaje profundo. Los encuestados coincidieron en que tanto el hardware como el software tienen el potencial de motivar a los estudiantes, dependiendo del contexto. El hardware puede proporcionar interacción física y sensorial que ayuda a recordar lo aprendido.

¿El hardware o el software tienen el mayor potencial para mantener la atención de los estudiantes durante tareas exigentes?



Hardware

5 %
No

59 %
A veces, dependiendo del contexto

33 %
Sí



Software

5 %
No

60 %
A veces, dependiendo del contexto

35 %
Sí

En general, las opiniones de los docentes sobre el papel de la tecnología educativa fueron contundentes: más del 90 % respondió que para sostener la concentración y profundizar en el aprendizaje se requiere tecnología.

91 % DE LOS DOCENTES

creen que integrar la tecnología es esencial para fomentar un aprendizaje más profundo.



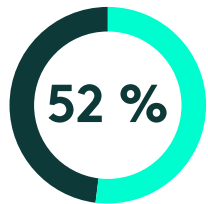
Adecuar las herramientas al contexto

Si las herramientas digitales ayudan a mejorar la atención, la siguiente pregunta es: ¿en qué contextos? Los docentes coinciden en que las experiencias interactivas y centradas en el estudiante son la forma más eficaz de generar una participación más que superficial. Cuando se les preguntó qué estrategias promueven mejor un aprendizaje más profundo, los docentes destacaron itinerarios de aprendizaje individualizados o adaptativos, herramientas de aprendizaje interactivas y visuales, experiencias gamificadas y aprendizaje por proyectos con integración tecnológica.

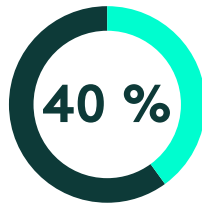
Actividades y soluciones clave en el aula

Los elementos de la cultura digital están abriéndose paso en la enseñanza en el aula, a medida que los docentes encuentran formas creativas de conectar con los estudiantes y mantener su atención.

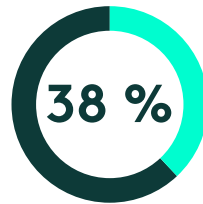
Actividades principales:



Juegos digitales



Memes y narración visual



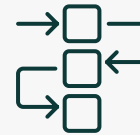
Vídeo de formato corto

Puede que estos métodos funcionen porque reflejan cómo los estudiantes interactúan de manera natural con la información que encuentran fuera del aula: a través de elementos visuales, interactividad e intercambios rápidos.

El poder de la visibilidad

La encuesta de FullScale y Logitech demuestra que los docentes utilizan cada vez más vídeos, cámaras y herramientas visuales para promover el aprendizaje profundo. Informan que están desarrollando nuevas habilidades para la creación de contenido de vídeo de formato corto, elaborando bibliotecas de contenido, utilizando cámaras para la enseñanza y diseñando experiencias de aprendizaje multimedia para motivar más a los estudiantes.

Las herramientas visuales pueden ayudar a los docentes:



A demostrar conceptos complejos paso a paso



A grabar y compartir lecciones para consultarlas más adelante



A trasladar el aprendizaje fuera del aula física



A dar respuesta a distintos estilos de aprendizaje con el formato visual

Las soluciones de vídeo de Logitech como [Reach](#), [Mevo](#) y [Scribe](#) permiten el aprendizaje interactivo, multimedia y basado en demostraciones que los docentes consideran tan útiles.

Cuatro prácticas clave

Los docentes encuestados identificaron cuatro prácticas de enseñanza como las más eficaces para promover un aprendizaje más profundo:

1.  Itinerarios de aprendizaje individualizados

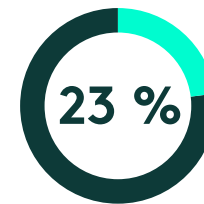
2.  Actividades interactivas o visuales

3.  Experiencias gamificadas

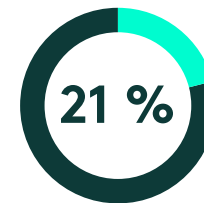
4.  Aprendizaje por proyectos

Logitech ayuda a dar vida a estas prácticas con soluciones intuitivas centradas en el estudiante y diseñadas para una fácil integración en el aula.

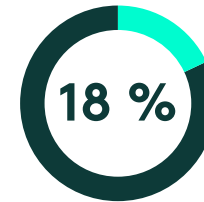
¿Qué te pareció más eficaz para promover un aprendizaje más profundo entre los estudiantes de hoy?



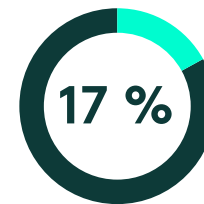
Itinerarios de aprendizaje individualizados o adaptativos



Herramientas de aprendizaje interactivas y visuales



Experiencias de aprendizaje gamificadas



Aprendizaje por proyectos

El hilo común en estas cuatro prácticas es que requieren que los estudiantes participen activamente en lugar de consumir información de manera pasiva.

La solución perfecta

Auriculares Logitech Zone Learn



IDEAL PARA:

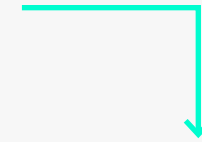


Aprendizaje individualizado

Diseñados para concentrarse en entornos de aprendizaje bulliciosos, los auriculares **Zone Learn** ayudan a reducir el ruido de fondo y las distracciones. De esta manera, los estudiantes pueden conectar con el aprendizaje individualizado en una variedad de actividades en el aula, desde juegos digitales hasta aplicaciones de idiomas basadas en voz y debates colaborativos.

- Diseño duradero y adaptado para el aula
- Ajuste cómodo y regulable
- Optimizado para audio de voz
- Cables y almohadillas intercambiables para reducir los costes de sustitución

Cámara de contenido Logitech Reach



IDEAL PARA:



Experiencias interactivas y visuales

Reach permite hacer demostraciones precisas y prácticas gracias a la captura en primer plano de los materiales, las herramientas y los procesos físicos. Ya sea un experimento científico o un proyecto artístico, los estudiantes tendrán un asiento en primera fila.

- Diseño flexible y fácil de posicionar
- Imágenes de alta calidad
- Posicionamiento y estabilidad con un solo toque
- Configuración Plug and Play

La solución perfecta

Logitech Crayon



IDEAL PARA:



Aprendizaje gamificado

Crayon transforma las pantallas táctiles en herramientas de aprendizaje creativas para disfrutar de juegos digitales o ejercicios de *storytelling*. Los estudiantes pueden hacer anotaciones, esbozar ideas, resolver problemas paso a paso y expresar su comprensión de forma visual. Esto da respuesta a distintos estilos de aprendizaje y abre casos de uso en diversas materias.

- Entrada con precisión de píxel
- Compatibilidad perfecta con dispositivos iPad
- Larga autonomía con carga rápida
- Diseño duradero apto para un uso intensivo

Logitech Mevo Webcam



IDEAL PARA:



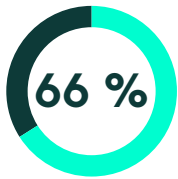
Aprendizaje por proyectos

Mevo permite la creación y el streaming de vídeo flexibles, lo que facilita la grabación de lecciones de alta calidad, presentaciones de los estudiantes y proyectos colaborativos. Esto permite a los docentes crear una biblioteca de contenido reutilizable y alentar a los estudiantes a ser creativos.

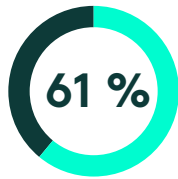
- Fácil configuración, grabación y streaming desde dispositivos móviles
- Visuales de calidad profesional para lecciones y proyectos
- Montaje flexible y portabilidad
- Capacidades de streaming con múltiples cámaras para experiencias dinámicas y atractivas

Mejores prácticas para la atención

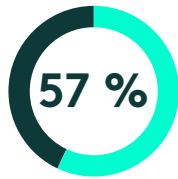
Los docentes encuestados también arrojan luz sobre los formatos de aprendizaje en los que la tecnología educativa es la estrella. El estudio demuestra que la tecnología ya se está integrando en formatos de enseñanza básicos que promueven el aprendizaje activo. El hardware se está utilizando con más eficacia en formas que requieren participación, interacción y pensamiento crítico.



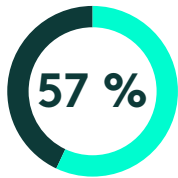
Enseñanza directa



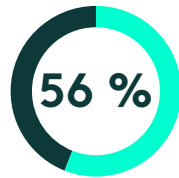
Debates con toda la clase



Aprendizaje basado en proyectos



Aprendizaje personalizado



Aprendizaje colaborativo

En lugar de recibir información de manera pasiva, los estudiantes tienen que contribuir con ideas y demostrar su comprensión de maneras más dinámicas.

Estos son los equipos que los docentes identifican como más relevantes para estos formatos: auriculares, lápices digitales, webcams y cámaras de contenido, además de herramientas de presentación.

LÁPICES DIGITALES



Creación, anotación y comodidad

AURICULARES



Concentración y comunicación

CÁMARAS



Visibilidad y comprensión compartida



Cámara para pizarra Logitech Scribe

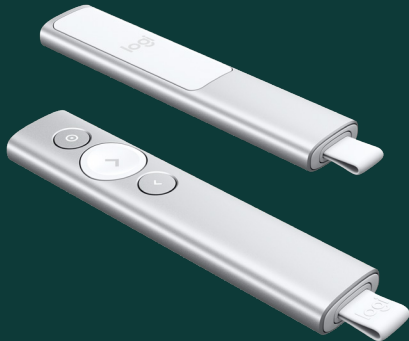
Scribe lleva el contenido de la pizarra a espacios digitales en tiempo real, lo que asegura que todos los estudiantes puedan seguir la lección con claridad. Al hacer visible y compartible la lección escrita, se refuerza la comprensión de toda la clase.

- Captura notas adhesivas
- El efecto de transparencia de IA ofrece una vista perfecta de la pizarra
- Funcionalidad Plug and Play
- Calidad de vídeo nítida

HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN



Desarrollo y claridad de las lecciones



Logitech Spotlight

Spotlight ayuda a los docentes a mejorar las presentaciones con los memes y emojis que captan la atención de los estudiantes. Además, pueden resaltar información clave, ampliar los detalles con el zoom o destacar conceptos importantes para mantener a los estudiantes concentrados durante las lecciones.

- Apuntado y resaltado avanzados (modos Spotlight, aumento y láser digital)
- Control del cursor desde cualquier punto de la sala
- Navegación por diapositivas intuitiva
- Amplio alcance inalámbrico y conectividad fiable



«Usar el hardware como herramienta para personalizar el aprendizaje puede ayudar a mantener la atención del alumnado y a profundizar en el aprendizaje. Cuando el profesorado recibe apoyo para alinear hardware, software y prácticas docentes creativas, la tecnología se convierte en un catalizador de la participación del alumnado».



Madeleine Mortimore

Directora Global de Innovación e Investigación en Educación, Logitech

Aprovechar el interés para un aprendizaje más profundo

Si bien es cierto que los estudiantes de hoy se enfrentan a distracciones constantes y tienen una menor capacidad de atención, el estudio de Logitech y FullScale demuestra que, con el enfoque adecuado, esos desafíos pueden convertirse en oportunidades.

La clave es no contentarse con la tecnología por sí misma, sino buscar una integración a conciencia. Las herramientas de hardware deben alinearse con la forma en que los estudiantes aprenden mejor: a través de la interacción, la colaboración y la creación. Igual de importante es que las herramientas sean fiables y fáciles de usar, para que los docentes puedan poner su creatividad y experiencia en práctica.

Para obtener más información, visita logitech.com/education.
Lee el informe completo [aquí](#).

logitech for education

© 2026 Logitech. Logitech, Logi y sus logotipos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Logitech Europe S.A. o sus filiales en Estados Unidos y otros países. Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Logitech no asume ninguna responsabilidad por la presencia de posibles errores en esta publicación. La información de producto, precios y características aquí contenida está sujeta a posibles cambios sin previo aviso.

