

Development of concentration and memory in children of 5 years through digital fun activities

Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales

Autores:

Loor Zambrano, María Elena
Estudiante de Maestría Académica con Trayectoria Profesional en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí Portoviejo– Ecuador



mloor1400@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6885-7532>

Grasst Samada, Yanet
Docente de la Universidad Técnica de Manabí Portoviejo– Ecuador



yanet.samada@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-8762-5577>

Citación/como citar este artículo: Loor, Maria., y Grasst, Yanet. (2022). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. MQRInvestigar, 6(4), 664-685.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685>

Fechas de recepción: 13-NOV-2022 aceptación: 4-DIC-2022 publicación: 15-DIC-2022



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

El desarrollo de la concentración y memoria en los primeros años de vida es importante fortalecerlas mediante el uso de actividades lúdicas digitales, debido a que los niños desde edades tempranas están familiarizados con este tipo de dispositivos y se les hace más fácil desarrollar estos componentes. El objetivo de este artículo fue diseñar un sistema de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América. Se aplicó una metodología de enfoque cualitativo, descriptivo, de campo y documental. Las técnicas utilizadas fueron la observación directa y la entrevista, como instrumentos la ficha de observación y guía de entrevista. Los resultados evidenciaron que es escaso el uso de actividades lúdicas digitales por parte de la docente, por lo cual los niños demuestran bajo desarrollo de concentración y memoria. Se concluye que existe la necesidad de diseñar un sistema de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años.

Palabras clave: actividades lúdicas digitales; concentración; memoria; niño

Abstract

The development of concentration and memory in the first years of life is important to strengthen through the use of digital play activities, because children are digital natives and it is easier for them to develop these components. The objective of this article was to design a system of digital recreational activities for the development of concentration and memory of 5-year-old children from the America Basic General Education School. A qualitative, descriptive, field and documentary approach methodology was applied. The techniques used were direct observation and the interview, as instruments the observation sheet and interview guide. The results showed that the use of digital recreational activities by the teacher is scarce, for which the children show low concentration and memory development. It is concluded that there is a need to design a system of digital recreational activities for the development of concentration and memory in 5-year-old children.

Keywords: digital recreational activities; concentration; memory; little boy.

Introducción

La aplicación de las actividades lúdicas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha extendido de forma amplia en el mundo. Por lo tanto, las condiciones de los dispositivos electrónicos los hacen cada vez más fáciles y prácticos de utilizar; así también el desarrollo de las aplicaciones y el sistema operativo que utilizan favorecen su accesibilidad. Según Villafuerte (2020), las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) ayudan a los maestros a estructurar y administrar los procesos cognitivos en la era de la información actual y facilitan la ejecución de procesos de enseñanza aprendizaje innovadores e inclusivos sincrónicos y asincrónicos (p. 53).

Los problemas de concentración y de memoria son cada vez más frecuentes en las aulas de clases sobre todo en los primeros años de la educación, esto se debe a que el entorno de los niños está repleto de información y de estímulos por lo que para ellos es difícil mantener la concentración y la atención. Los problemas de atención, concentración y de memoria en niños de cinco años tienen mucho que ver con los fracasos académicos en los años posteriores de estudio, es por eso que se deben establecer estrategias y metodologías adecuadas por parte de los docentes para resolver estos problemas en edades tempranas.

Para Martín (2017), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) presentan importantes cualidades que las hacen ser una buena herramienta para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de sus cualidades y capacidades mejorando significativamente los déficits de atención que presentan los estudiantes en edades tempranas (p.102).

Trejo (2018), aborda las características y posibilidades didácticas de las TIC en su integración en ambientes de aprendizaje actuales; pero hace énfasis en que la aplicación de estas técnicas no necesariamente den resultados mejores o peores con respecto a los problemas de aprendizaje, de concentración y de memoria, sino que debe considerarse que los nuevos materiales lúdicos digitales estén enfocados en procesos innovadores de enseñanza y aprendizaje que desarrollen el interés de los niños/as.

Con base a la experiencia adquirida en los años como docente de niños de cinco años, uno de los conflictos que se han observado en los niños de la Escuela América es que los niños debido al entorno en el que se desarrollan y la inclusión de los aparatos tecnológicos presentan una falta de interés hacia las materias y actividades asignadas, así como los problemas de concentración y de memoria que estos manifiestan. Por lo que el presente trabajo pretende innovar en el desarrollo de una metodología aplicable a la realidad en la que se desarrollan los niños de la Escuela América de esta manera dar solución a estas dificultades mediante la adaptación de actividades lúdicas digitales a los currículos educativos con niños de 5 años para después de los resultados obtenidos estos puedan ser aplicables a otros niveles educativos que ofrece la institución.

El presente estudio es de una importancia significativa porque permitirá establecer la relación que existe entre el uso de actividades lúdicas digitales y el desarrollo de la concentración, concentración y memoria en niños de cinco años. De esta manera se busca mediante el uso

de las herramientas digitales generar procesos de aprendizaje innovadores, dinámicos y que sean de interés tanto para los docentes como para los niños.

Según Guerra (2018), el uso de juegos digitales es un mecanismo adecuado para fomentar el compromiso de los estudiantes a participar en su proceso de formación y sirve de factor motivante para mejorar los procesos de concentración y de memoria (p.178).

El uso de las técnicas de juego en contextos que no son de juego es llamado gamificación y ha sido utilizada por áreas tan variadas como la terapéutica, marketing, los recursos humanos, la industria del cine y, por supuesto, la educación. Es usada para convencer, motivar, vender y educar (Detchans, 2005, p. 58).

Por su parte Villafuerte (2020), en su estudio establece que mediante el uso de pantallas táctiles y actividades lúdicas digitales se logró mejorar los problemas de atención en niños y estos incrementaron su vocabulario en inglés, seguido por el mejoramiento de la pronunciación. (p.69) Para los investigadores este tipo de adaptaciones curriculares pueden ser aplicadas a casi todas las materias en el ámbito educativo logrando resultados significativos en las mejoras de la atención, concentración y memoria. Cabe destacar que este estudio fue de tipo cuasiexperimental en las líneas de investigación de inclusión educativa.

El impacto de este artículo es a nivel educativo ya que pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando actividades lúdicas digitales, como instrumentos de aprendizaje, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los niños/; además de potenciar sus capacidades, mejorando su concentración, el nivel de atención en clase y perfeccionando la capacidad de memoria de ellos. Los resultados, permitirán ver los efectos asociados a las actividades lúdicas digitales, y de esta manera buscar soluciones adecuadas y oportunas, en cuanto a la obtención de metodologías aplicables a todos los contextos y niveles educativos en bases a los currículos de cada uno de ellos, para mejorar los niveles de concentración y memoria de los estudiantes.

Los resultados de esta investigación tendrán relevancia de tipo social ya que ayudarán a fortalecer saberes que benefician a ambos actores del proceso educativo: a los docentes les provee de herramientas teóricas y tecnológicas para la enseñanza y a los niños les permite acceder al aprendizaje más dinámico e innovador generado por las actividades lúdicas digitales. Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto se presenta como objetivo de investigación diseñar un sistema de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América.

Sustentación teórica

Desarrollo de la concentración y memoria en los primeros 5 años de vida

Uno de los procesos que conforman el funcionamiento cognitivo de todas las personas es la concentración. La concentración es muy necesaria si se quiere conseguir un adecuado desarrollo y autorregulación cognitiva. Hoy se sabe que el desarrollo no es igual en todas las personas. Esto lleva a que la carencia o desarrollo no óptimo de la concentración conduzca a tener problemas en el aprendizaje. (Indacochea, 2021, p.3)

Por otro lado, Zavala (2016) aporta manifestando “que los niños con falta de concentración, casi siempre y en un alto porcentaje tienen dificultades en áreas básicas como lo son, el lenguaje, la escritura y las matemáticas, áreas de difícil desarrollo” (p. 33). Este autor piensa que se debe desarrollar en los niños la concentración puesto que esta es necesaria para poder fomentar en ellos un mejor aprendizaje, ya que si están concentrados en la explicación o actividad que están realizando mejorará su rendimiento académico y su aprendizaje. Si no se desarrolla la concentración se presentan dificultades al mantener una atención sostenida, lo cual afecta su persistencia en la realización de tareas.

De igual manera la memoria es un proceso mediante el cual se recuerdan los acontecimientos pasados, la misma que empieza a desarrollarse prematuramente en la vida y posee magnas transformaciones en la época preescolar (Bauer, et al., 2012). Uno de los cambios más destacados son el aumento de sucesos que los niños recuerdan, la extensión de tiempo que perpetúan la información, y si la amplificación de la memoria de los niños está relacionado a combinaciones exteriores o adecuadas para su memoria (Bauer, et al., 2010). En consecuencia, la memoria se define como la capacidad de recordar hechos o datos. Efectivamente, hay varios tipos de memoria, pero la clasificación principal la divide en dos tipos:

Memoria a corto plazo: también llamada operativa o de trabajo. Es la que permite mantener en la mente durante unos pocos segundos o minutos información que vamos a usar para algún fin pero que no siempre necesitamos almacenar. Un ejemplo sería un número que se piensa en una suma o una multiplicación o un número de teléfono que se apunta en el momento.

Memoria a largo plazo: es aquella en la que se almacenan recuerdos, pensamientos, sensaciones, que posteriormente se recuerdan de forma voluntaria o no, buscando en ella, como si se tratara de almacén (Fernández, 2019).

Además, la información de la memoria a corto plazo puede pasarse a la memoria a largo plazo si se quiere o si se mantiene el tiempo suficiente. Aquí es donde entra el concepto de la atención: la relación entre la atención y la memoria es fundamental y hay especialistas que incluso dicen que son casi lo mismo.

Así mismo es importante destacar que la concentración y memoria en niños de cinco años es una de las características a esa edad, por lo cual se cita a Piaget (1983) quien considera que, en torno al aprendizaje y la adquisición de conocimiento, los 5 años se encuentran inmersos en el corazón mismo de la Etapa Pre-Operacional (2 a 7 años). En ella, el niño aprende a ponerse en el lugar de los demás, es decir, descubre que los demás ven y piensan del mismo modo que él.

En esta etapa puede empatizar, mentir e ironizar, lo que representa un cambio importantísimo en la mentalidad del niño. Los niños de esta edad suelen ya hablar y razonar de modo similar a un adulto, con un claro agarre de la realidad, pero con una curiosidad insaciable. Suelen hacer preguntas constantemente e interesarse por el funcionamiento de las cosas y del mundo, así como de la vida de los padres antes de su nacimiento. Es así como descubren temas trascendentales como la muerte y el nacimiento. (Uriarte, 2020)

De igual manera como es importante la concentración en los niños, la memoria juega un significativo papel a edad temprana, según EDUCO (2018) La memoria es una de las herramientas más valiosas que tiene el ser humano, debido a que a través de ella se puede aprender, además de guardar recuerdos, relacionando a la memoria infantil, hasta los 5 o 6 años la memoria del niño es bastante limitada y, a partir de los 6 y hasta los 14, se desarrolla de manera exponencial, motivo por el cual se recomienda fomentarla a través de diferentes ejercicios. Los mejores ejercicios suelen ser aquellos lúdicos, ya que los niños aprenden mejor (y sin casi darse cuenta) a través de los juegos.

Al respecto, algunas ideas para fomentar la memoria infantil son:

Canciones infantiles: Aprender canciones juntos es una buena manera de que los niños pongan a prueba su memoria. Además, cantar les ayuda a aprender nuevo vocabulario, fomenta su psicomotricidad y ¡es divertido!

Leer cuentos: Los cuentos infantiles son otra excelente opción para ayudar a los niños a fomentar su memoria, ya que les gusta aprender qué va a suceder. Mamani (2016), menciona que todos los cuentos, tienen un argumento lógico haciéndolos mucho más fáciles de recordar.

Rompecabezas: El armado de rompecabezas es una buena actividad que permite a los niños desarrollar su motricidad fina a la vez que asocian imágenes fragmentadas y colores y memorizan el armado de la foto. Este juego permite incrementar la concentración, estimular la creatividad, mejorar la paciencia y las habilidades motoras. (George 2021)

Juegos de buscar parejas: Este juego clásico es perfecto para todas las edades. Seguro que tus hijos no pueden resistirse al desafío.

Fichas con secuencias: Los niños de primaria pueden pasar un buen rato completando juegos de secuencias. Además de poner su memoria en práctica, ¡pondrán también su lógica en juego!

Ajedrez: El ajedrez es un juego con muchos beneficios para los niños, ya que les ayuda a trabajar la memoria, la concentración, la lógica, el desarrollo de estrategias y la aceptación de la derrota. EDUCO (2018) Diversas investigaciones han demostrado que el ajedrez tiene un impacto positivo en la concentración y memoria (Kovacic, 2012) y el rendimiento académico.

Por consiguiente, tanto la concentración como la memoria son dos componentes necesarios e imprescindibles desarrollar en niños de 5 años, puesto que a esa edad necesitan fomentarla para que en los siguientes años se les haga más fácil tener hábitos de estudio y puedan aprender mejor. De la misma forma, las actividades destinadas a desarrollar la concentración y memoria pueden ser de forma digital, es decir que aparte de fortalecer la concentración y memoria tengan las habilidades del uso de medios tecnológicos, desarrollando así la motricidad fina.

El juego como actividad rectora en las edades tempranas

El juego durante la infancia es una actividad lúdica que requiere la participación del niño, que favorece la construcción de su aprendizaje, y su desarrollo integral en todas sus dimensiones” (López y Lozano, 2019, p.9), “el juego infantil es una oportunidad constante

para que el niño se maneje en la ZDP (Zona de Desarrollo próximo) (Vygotsky, L. 1997, p. 66) “el juego es una realidad cultural, y como elemento humanizador ayuda al desarrollo global del ser humano” (Paredes, 2002, p. 5) por lo cual se expresa que “el juego necesita conexiones cerebrales que influirán en la memoria, aprendizaje, regulación emocional, es decir, la inteligencia social en los años venideros” (Lizama, 2019), por consiguiente se sostienen que: El uso de las herramientas digitales ayudan significativamente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños (Dimitrakis y Montenegro, 2017).

Candela, y Benavides (2020) manifiestan que las actividades lúdicas digitales constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas digitales llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. (p. 82)

Al respecto, las actividades lúdicas digitales buscan mejorar en los estudiantes su aprendizaje, se desea lograr con el uso de este tipo de actividad la ejercitación y desarrollo del potencial que tiene el niño, es decir mediante el juego desarrollar las habilidades de ambos actores educativos, puesto que amplían sus conocimientos y destrezas tanto los docentes como los niños, además de implementar la concentración y memoria en el niño, consecuente a aquello, orienta el rol del profesional de cómo debe implementar el proceso enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos curriculares y el logro académico.

Por otro lado, Guzmán y Zambrano (2017) coinciden en que las actividades lúdicas digitales son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Desde años atrás ya se está utilizando la lúdica en el ámbito educativo, de manera especial en los niveles de preparatoria, es decir de 5 años, debido a que se han observado cambios positivos en los niños, no solo en su rendimiento académico o aprendizaje, sino también en el desarrollo de la concentración y memoria, ya que deben de tener clara las reglas a seguir y recordar cada una de ellas para de esta manera conseguir llegar a una meta, ganar un premio o seguir avanzando, puesto que deben de concentrarse y memorizar cuales fueron sus errores y aciertos en el juego para poder culminarlo lo con éxito.

Londoño, et al. (2018) enriquecen esta investigación cuando señalan que para favorecer el aprendizaje es necesario establecer un ambiente adecuado, considerar la creatividad, el juego, la participación y la tecnología en el desarrollo de las actividades que posibiliten ambientes de conocimiento. Para que ello ocurra, la participación de los estudiantes es fundamental en el proceso para lograr interacción e interactividad. Por lo que una como la otra, la interacción

(acción recíproca con alguien) como la interactividad (acción recíproca con algo) son las formas básicas de participar.

Los autores antes mencionados destacan los factores necesarios para lograr el aprendizaje, entre ellos resalta el uso de la tecnología, ya que si desde tiempo atrás se ponen en práctica las actividades lúdicas en la actualidad se pueden utilizar con un valor agregado, esto quiere decir que a la actividad lúdica se la pone en práctica mediante la utilización de recursos educativos abiertos que permiten al docente utilizar juegos ya creados o crearlos el mismo según la necesidad que se presente en el aula, las llamadas actividades lúdicas digitales.

Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades o destrezas requeridas, por eso la etapa infantil debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos, creando y generando aprendizajes significativos mediante recursos digitales. Para desarrollar la capacidad creativa del educando y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizajes, se debe promover el juego, ya que este tiene las funciones de abrir un espacio para conocer y aprender, transformar la realidad (imaginación), movilizar ansiedades transformando en algo placentero y sociabilizar (Montalvo, 2021).

Es importante destacar a partir de lo manifestado por Montalvo, que los niños de 5 años están en la etapa en donde se les facilita captar la información proporcionada por el adulto, en este caso por el docente, mejor aun cuando esta información se transmite por medio del uso de recursos digitales interactivos, además de la utilización del teléfono celular, Tablet o computadora.

Las actividades lúdicas digitales son muy importantes debido que por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización fortalecen el desarrollo de habilidades en los infantes, gracias a los aprendizajes, sobre todo las habilidades cognitivas, considerando estar dentro de un contexto específico que facilite y estimule la intervención mediada sobre la realidad, la captación y la comprensión de los niños y niñas; el docente está casi obligado a que a través de las herramientas digitales cree escenografías comunicativas diferenciadas que propician el aprendizaje y la interacción entre los infantes que participan en el acto educativo” (Canchilan et al., 2020).

En ese sentido se fomenta en el niño la capacidad de memoria y concentración, puesto que, con el uso de este tipo de actividades, se consigue en ellos desarrollarlas, por medio de la utilización de actividades en las que tengan que utilizar la tecnología y que estas actividades estén llenas de color, interacción, premios y lúdica.

Entonces, las herramientas digitales permiten, dependiendo de cada caso transmitir conocimientos al estudiante a través de visualizadores, los mismos que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto las veces que crea conveniente (Leturied y Viteri, 2018).

Dentro de las ventajas de este tipo de actividades se encuentra que el niño puede realizarlas las veces que desee, puesto que a través de ello logran desarrollar la memoria y concentración, reconociendo qué deben de hacer para no equivocarse y de qué forma deben de jugar para lograr superar la actividad, además desarrollan sus competencias digitales fortaleciéndolas a través de su uso y manejo de la tecnología.

Las actividades lúdicas con la utilización de herramientas digitales permiten atender las necesidades de los niños, integrando la tecnología para favorecer el aprendizaje y brindando todos los medios primordiales para desarrollar sus habilidades y destrezas dentro de un ambiente virtual. A su vez, dan el acceso a una gran magnitud de información que los alumnos pueden transformar en conocimientos y aprendizajes a través de una metodología activa (Zevallos, 2019).

Por tanto, las actividades lúdicas con la utilización de herramientas digitales educativas han demostrado grandes resultados en el ámbito escolar, permitiendo que los niños de 5 años puedan desarrollar un nivel elevado de compromiso en su aprendizaje y que esto los conlleve a descubrir más habilidades y destrezas que de seguro desconocía poseerlas.

Material y métodos

El siguiente trabajo investigativo se fundamenta en una investigación de tipo descriptiva porque se realizó un estudio de como el uso las actividades lúdicas digitales influyen en el desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años.

Presenta un enfoque cualitativo, en la que se pueden identificar procesos objetivos mediante la revisión de fuentes bibliográficas, experiencias desarrolladas por el docente en el aula de clase, criterios en cuanto a las diversas actividades lúdicas digitales que se deben implementar para resolver los problemas de concentración y memoria de los niños de preparatoria. Como técnicas en la investigación se presenta la entrevista aplicada a los docentes con el objetivo de conocer la preparación para el desarrollo de la memoria y concentración en los niños de 5 años y del uso de actividades lúdicas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje y además se emplea una guía de observación para identificar las fortalezas y debilidades en el desarrollo de concentración y memoria.

Al mismo tiempo que se basa en fuentes primarias y secundarias, porque para el análisis de la idea central, posterior definición de la problemática y tema a investigar se empezó por una búsqueda planificada y ordenada de artículos, publicaciones e investigaciones enmarcadas en el ámbito de investigación, en fuentes bibliográficas y buscadores de internet reconocidos en el campo científico y de la educación, con un intervalo de tiempo de 5 años. La población 88 niños y 3 docentes de Educación Inicial, la muestra de tipo no probabilístico intencionada conformada por 20 niños y 3 docentes, es decir con 23 personas.

Resultados

Los siguientes son los resultados de la entrevista dirigida a las 3 docentes de niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América, se aplicó una guía de preguntas para diagnosticar el estado actual de los problemas de concentración y memoria de los niños de 5 años y del uso de actividades lúdicas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje:

Preguntas	Respuestas
¿Conoce qué son actividades lúdicas digitales?	Las docentes coinciden en que si conocen el significado de las actividades lúdicas manifestando



	que son actividades mediante el juego realizados con herramientas digitales.
¿Utiliza actividades lúdicas digitales en sus clases?	Los docentes entrevistados concuerdan que utilizan actividades lúdicas digitales en sus clases de manera esporádica, es decir solo en algunas ocasiones.
¿Con qué frecuencia ha integrado del uso de actividades lúdicas digitales?	De la misma forma manifiestan que la frecuencia de integración de uso de actividades lúdicas digitales en su quehacer educativo no es frecuente.
¿Cuáles son los factores que impiden la aplicabilidad de actividades lúdicas digitales?	2 de los 3 docentes entrevistadas indican que uno de los factores que impiden la aplicabilidad de actividades lúdicas digitales es el tiempo de búsqueda o elaboración de las herramientas a utilizar, la otra docente manifiesta que su limitante es la selección adecuada del recurso.
¿Cuál es nivel de aceptación de parte de los niños de 5 años sobre las actividades lúdicas digitales?	El nivel de aceptación de parte de los niños de 5 años sobre las actividades lúdicas digitales es alto, puesto que se nota el gusto por realizar ese tipo de actividades.
¿Qué nivel de concentración tienen los niños de 5 años?	El nivel de concentración en los niños es bajo, debido a que en ocasiones se distraen fácilmente.
¿Qué nivel de memoria tienen los niños de 5 años?	Los niños tienen un nivel bajo de memoria a largo plazo, no recuerdan con facilidad, debido a que en ocasiones no recuerdan con facilidad lo trabajado en clase, ya que se olvidan fácilmente de lo aprendido.
¿Considera que las actividades lúdicas digitales aportan en el desarrollo de la concentración y memoria de los niños?	Las docentes entrevistadas manifiestan que consideran que las actividades lúdicas si aportan en el desarrollo de la concentración y memoria.
¿Le gustaría contar con una propuesta tecnopedagógica basada en actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años?	Las docentes entrevistadas manifiestan que consideran que si les gustaría contar con una propuesta tecnopedagógica basada en actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años

A partir de las respuestas dadas por las docentes se puede interpretar que la aplicación de herramientas digitales para desarrollar la concentración y memoria es escasa, a pesar de que el 100% de las docentes encuestadas, es decir las 3 docentes del subnivel II de Educación Inicial manifiestan conocer su significado e importancia de su utilización, del mismo modo

la totalidad de las encuestadas es decir el 100% no lo utilizan frecuentemente, sin embargo, el 67% manifiestan que uno de los factores que impiden la aplicabilidad es el tiempo de elaboración y el 33% que selección de la herramienta digital adecuada. Al mismo tiempo el 100% de las docentes reconocen que el nivel de concentración y memoria de los niños a su cargo es bajo, justificando que es acorde a la edad. De igual manera la totalidad es decir el 100% manifiestan que el nivel de aceptación del uso de actividades lúdicas digitales es alto, destacando su aporte en el desarrollo de la concentración y memoria y la importancia de su desarrollo, además el 100% indican que les gustaría contar con un sistema de actividades basada en actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años.

En cuanto a los resultados de la guía observación a los 20 niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América, se aplicó la guía de observación con el objetivo de identificar cuáles son los principales problemas de concentración y memoria de los niños de 5 años obteniendo los siguientes resultados:

Indicadores		SI	NO	A VECES
1	Presenta dificultad para concentrarse en una tarea	10	5	5
2	Se le dificulta terminar un trabajo a tiempo	17	2	1
3	No puede seguir múltiples instrucciones	18	0	2
4	Su trabajo es descuidado y despreocupado	10	8	2
5	Muestra rechazo ante los cambios de la rutina o ante conceptos nuevos	15	0	5
6	Recuerda entre 7-9 elementos durante 10-15 segundos.	0	18	2
7	Recuerda información pasado 1 hora	2	16	2
8	Retiene temporalmente en la memoria cierta información, puede trabajar u operar con ella y generar un resultado	3	15	2
9	Se distrae fácilmente	20	0	0
10	Explora, ordena o discriminar información visual simple de forma rápida y eficaz	0	18	2

Del 100% de niños observados el 50% evidencian dificultad para concentrarse en una tarea, al 85% se le dificulta terminar un trabajo a tiempo, al 90% tienen inconveniente al momento

de seguir múltiples instrucciones, el 50% entrega trabajos descuidados y despreocupados, el 75% demuestran rechazo ante los cambios de la rutina o ante conceptos nuevos, al 90% de los niños observados se les dificulta recordar entre 7-9 elementos durante 10-15 segundos, el 80% tiene inconvenientes al momento de recordar información pasado 1 hora, evidenciando memoria temporal debido a que el 75% de los niños no pueden recordar cierta información, para trabajar u operar con ella y generar un resultado, quizás porque el 100% se distrae fácilmente y el 90% no posee la capacidad de explorar, ordenar o discriminar información visual simple de forma rápida y eficaz.

En la observación dirigida a los niños de 5 años se pudo evidenciar que el nivel de concentración y memoria de los niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América no son satisfactorios para su edad, debido quizás a que las docentes no aplican estrategias adecuadas ni utilizan herramientas digitales para desarrollar la concentración y memoria.

Valoración y análisis

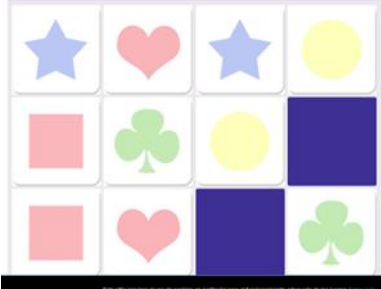
A partir de la entrevista se obtuvo como resultado que las docentes aplican escasamente herramientas digitales dirigidas a desarrollar la concentración y memoria, a pesar de conocer su significado e importancia de su utilización no lo utilizan frecuentemente, una de las razones de su no utilización es la desactualización en relación con el uso de la tecnología de información y comunicación, además responden que no lo hacen debido al tiempo de elaboración o selección de la herramienta digital adecuada.

Presentación de la Propuesta

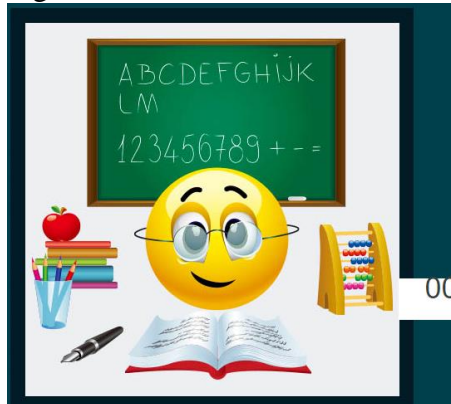
En los últimos tiempos apareció una gama amplia de actividades lúdicas digitales con la finalidad de ser utilizadas por los usuarios para diferentes motivos, entre ellos la educación, sin embargo no todos los docentes tienen el conocimiento necesario para ponerlos en práctica dentro del aula, debido quizás a la escasa capacitación sobre este tema, con base a lo mencionado, se considera necesario diseñar un sistema de actividades basado en actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América.

Esta propuesta radica en guiar la aplicación de actividades lúdicas digitales para desarrollar en los niños de 5 años el desarrollo de concentración y memoria con la finalidad de alcanzar un verdadero aprendizaje que no sea de corto plazo mediante la utilización de recursos educativos abiertos con actividades lúdicas adecuadas al nivel de conocimiento de niños de 5 años. Se plantea que el docente ponga en práctica dentro del aula una serie de actividades, con el uso de la tecnología buscando desarrollar en los niños la concentración y memoria.



Actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de preparatoria de la Escuela de Educación General Básica América.

TEMA	OBJETIVO	RECURSOS DIGITALES	DESCRIPCIÓN	Indicadores de evaluación
1.- Formas y colores	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.	Computadora Proyector Internet Teléfono celular Juego de memoria figuras geométricas.	<p>Se inicia con preguntas de conocimientos previos ¿De qué forma es tu cara? ¿De qué color es el sol, la naranja, la bandera? Proyectar el recurso lúdico digital “Recuerdo las figuras geométricas” https://www.memo-juegos.com/juegos-de-memoria-online/ninos/juegos-bebes/memory-de-figuras-geometricas</p> <p>Aparecerá un panel con cuadros ocultos, luego se toca un cuadro y aparecerá un corazón rojo, los niños junto a la docente irán buscando los pares de cada figura, los cuales irán bajando su color según son encontradas. Una vez encontradas todas las parejas, se les pide a los niños si desean volver a jugar.</p>  <p>Luego se apaga la proyección y se les hace las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? ¿Cuáles eran las figuras que aparecen en el juego? ¿De qué color era cada figura? Se envía el enlace a los padres de familia para que juegue con sus hijos desde casa para afianzar el conocimiento aprendido en clase.</p>	Nombra las formas y colores de los objetos del entorno, relacionándolos con figuras geométricas por medio del uso de materiales del entorno

<p>2.- Mi aula de clase</p>	<p>Colaborar en el mantenimiento del orden del aula ubicando los objetos en su lugar.</p>	<p>Computadora Proyector Internet Teléfono celular</p>	<p>Se inicia con la interpretación de la rima "Ordenado y limpio" Ordenado y limpio yo estaré, y cada cosa en su lugar ubicaré. -Conversación acerca de lo que se menciona en la rima "Ordenado y limpio" analizando lo beneficioso de ordenar el aula al clasificar y ubicar objetos de la clase en el lugar que es corresponde. -Planteamiento de preguntas y respuestas acerca de objetos que podemos ordenar en clase, en el patio de juegos, en casa. -Ejecución del recurso lúdico digital "Legos Juguetones" https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-de-memoria-infantiles/juegos-clase En este juego de memoria se debe intentar recordar la posición de todos los elementos que hay en la imagen. Unos segundos después desaparecerán, luego deberán ordenar arrastrado cada cosa en su lugar.</p>	<p>Practica normas básicas de ordenamiento del aula clasificando los objetos para ubicar en el lugar correspondiente</p>
<p>3. Animales domésticos</p>	<p>Identificar las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y</p>	<p>Computadora Proyector Internet Teléfono celular</p>	<p>Se inicia con preguntas de conocimientos previa en forma de lluvia de ideas sobre ¿Tienes mascotas? ¿Qué mascota? ¿Cuántas mascotas tienes? Proyectar el siguiente recurso lúdico digital "Mis animales prefetidos" juego para diferencias</p>	<p>Los niños identifican cada una de las características y los roles de las mascotas en los entorno, percibidos en</p>



	<p>los cuidados que requieren.</p>	<p>qué animales pueden ser mascotas y cuáles no https://wordwall.net/es/resource/20398527</p>  <p>En este juego aparecerán diferentes animales y el niño deberá ir arrastrando y agrupando los animales domésticos y salvajes. Luego se juega en el siguiente enlace donde irán apareciendo diferentes animales y el niño los identificará como domésticos y salvajes. Proyectar este juego buscando el par de un animal doméstico como es el perro. https://www.juegosinfantilespum.com/memoria/13-perros.php</p>  <p>Se deberá buscar el par de cada perro, preguntar a los niños que cuidados deben de tener con esta mascota. Se proyecta este juego donde van apareciendo una por una las imágenes de animales, los niños deberán decir si son domésticos o no. https://wordwall.net/es/resource/3975861</p>	<p>forma sensorial.</p>
--	------------------------------------	---	-------------------------

			 <p>ANIMALES DOMÉSTICOS Y SALVAJES</p> <p>Se deja de presentar y se le hace las siguientes preguntas: ¿Qué animales pueden vivir cerca de ti? ¿Cómo se llaman los animales domésticos que vieron?</p>	
<p>4.- Alimentación saludable</p>	<p>Identificar los alimentos nutritivos reconociendo la importancia de éstos en su crecimiento.</p>	<p>Computadora Proyector Internet Teléfono celular</p>	<p>Se inicia con la presentación y memorización del trabalenguas "Poco coco" Compro poco coco, Porque poco coco como. -Lluvia de ideas sobre los alimentos preferidos por cada niño y niña del aula. Se proyecta el siguiente juego lúdico digital "Me alimento y juego para estar saludable" https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4129632-alimentacion_saludable.html</p>  <p>En este juego aparecen imágenes de alimentos saludables y no saludables, el niño debe de hacer</p>	<p>Menciona algunos alimentos nutritivos y no nutritivos, representándolos aplicando la técnica de modelado</p>

			<p>clic en los alimentos según pida el juego</p> <p>Una vez terminado el juego se les pregunta a los niños:</p> <p>¿Cuál era el primer alimento del juego?</p> <p>¿ese alimento es saludable o no?</p> <p>¿Cuál era el último alimento?</p> <p>¿Era saludable?</p>	
--	--	--	--	--

Validación de la propuesta por expertos

El método utilizado para la validación de la propuesta fue de criterio de expertos que es un proceso de consulta a colegas expertos sobre la validez de una propuesta, en este caso de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de preparatoria de la Escuela de Educación General Básica América. Esta técnica requiere la participación de un grupo de expertos que responden, de manera anónima y sin interactuar entre ellos, a un cuestionario, que contienen interrogantes sobre la validez de la propuesta. Los pares que evaluaron la estrategia didáctica constituyeron un grupo de 10 docentes de Inicial en funciones, los cuales fueron considerados experimentados en Educación Inicial, debido a los años de experiencia y su formación en la didáctica del área disciplinar. A través de un formulario Google con 10 preguntas, en una escala valorativa dieron sus criterios de validez del diseño de la propuesta de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria de los niños de preparatoria de la Escuela de Educación General Básica América.

Para la validación de la propuesta por parte de expertos se utilizó el coeficiente de Cronbach y poder definir la calidad del instrumento. Se tomaron los datos de 10 preguntas realizadas a 10 expertos en el área en donde la escala a calificar fue del 0 al 5. Se obtiene la varianza de los totales cuyo valor es de 54.36, así como la suma de varianzas de cada pregunta que es 14.06.

Datos:

α (alfa de cronbach)

K (número de ítems) = 10

$\sum V_i$ (varianza de cada ítem) = 14.06

V_t (varianza total) = 54.36

Fórmula:

$\alpha = (K/K-1) * [1 - (\sum V_i / V_t)]$

Resolviendo:

$\alpha = (10/10-1) * [1 - (14.06/54.36)]$

$\alpha = 1.111 * 0.741$

$\alpha = 0.824$

Este resultado nos indica que el instrumento es altamente confiable debido a que el valor es superior a 0.80.



Se tomó en cuenta los criterios de los expertos, dentro de los juicios más importantes se valora los aportes recomendados acordes al cumplimiento del objeto de investigación, los cuales contribuyeron a mejorar la propuesta con la finalidad de motivar al desarrollo de la memoria y concentración.

Al mismo tiempo es importante destacar que los expertos consideran la propuesta planteada como un recurso sustancial que se proveerá a los docentes a través de las actividades lúdicas con el uso de recursos digitales para poder desarrollar la creatividad y memoria en los niños y niñas del subnivel II de Educación

Conclusiones

Las actividades lúdicas digitales desarrollan la concentración y memoria en niños de 5 años debido a que posee importancia y beneficios en su utilización. Dentro de las ventajas de este tipo de actividades se encuentra que el niño puede realizarlas las veces que desee, puesto que a través de ello logran desarrollar la memoria y concentración, reconociendo qué deben de hacer para no equivocarse y de qué forma deben de jugar para lograr superar la actividad, además desarrollan sus competencias digitales fortaleciéndolas a través de su uso y manejo de la tecnología.

Falta preparación a los docentes para el desarrollo de la memoria y concentración ya que indican que les limita su utilización por el tiempo que deben de dedicar a la búsqueda de la herramienta adecuada. El nivel de concentración y memoria de los niños de 5 años de la Escuela de Educación General Básica América no son satisfactorios para su edad, debido quizás a que las docentes no aplican estrategias adecuadas ni utilizan herramientas digitales para desarrollar la concentración y memoria.

La propuesta de un sistema de actividades lúdicas digitales aportará en el desarrollo de destrezas y habilidades de niños de 5 años respecto a la memoria y concentración, con la finalidad de alcanzar un verdadero aprendizaje que no sea de corto plazo, mediante la utilización de recursos educativos digitales abiertas con actividades lúdicas adecuadas al nivel de conocimiento.

Referencias bibliográficas

- Bauer, P.J., Doydum, A.O., Pathman, T., Larkina, M., Güler, O.E. & Burch, M. (2012). It's all about location, location, location: children's memory for the where of personally experienced events. *Journal of Experimental Child Psychology*, 113 (4), 510-522.
- Bauer, P.J., Larkina, M. & Deocampo, J. (2010). *Early memory development*. In U. Goswami (Ed.), *The Wiley-Blackwell handbook of childhood cognitive development* (2nd ed., pp. 153-179). Oxford, UK: Wiley-Blackwell
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Canchilan, O., Ahumada, Y., & Yulissa, O. (Abril de 2020). Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD. Obtenido de Uso de las herramientas digitales por parte de los docentes para la dinamización de los procesos de aprendizaje - enseñanza de la Institución educativa: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33261/yahumadama.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Detchans, G. (2005). *La Mediación Lúdica Digital: Una nueva forma de reducir la brecha educativa*. Universidad Nacional de Mar del Plata. <https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/24.pdf>
- Dimitrakis, R., & Montenegro, S. (2017) *Las técnicas lúdicas en las competencias comunicativas a través de las herramientas digitales*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- EDUCO (2018) Memoria infantil: ¿cómo podemos fomentarla? <https://www.educo.org/blog/memoria-infantil-como-podemos-fomentarla#:~:text=Hasta%20los%20%20o%206,a%20trav%C3%A9s%20de%20diferentes%20ejercicios>.
- Fernández Fernández, Manuel Antonio, (2019) 5 preguntas clave sobre la memoria en niños. <https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/5-preguntas-clave-sobre-la-memoria-en-ninos#>
- George (27 de octubre del 2021) 10 juegos para mejorar la memoria. *UNCOMO* <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/10-juegos-para-mejorar-la-memoria-50048.html>
- Guerra, L & Díaz, E. (2018). Juegos, conocimientos y aceptación de la tecnología en la era digital. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, pp. 23-28. N° 18. <http://www.risti.xyz/issues/ristie18.pdf>
- Guzmán, D., y Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Indacochea Chávez, L. D. (2021). *Actividades lúdicas en el aprendizaje de niños con déficit de atención* (Master's thesis, Guayaquil: ULVR, 2021.).
- Kovacic, D. M. (2012). Ajedrez en las escuelas: una buena movida. *PSIENCIA: Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica* 4(1), 29-41. DOI: <http://dx.doi.org/10.5872/psiencia.v4i1.87>

- Lettered Burgos, R. D. C., & Viteri Tigrero, J. A. (2018). *Herramientas digitales educativas en el rendimiento académico* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Londoño, Y., Pérez, S., y Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy*. (Tesis de pregrado). Universidad Santo Tomás, Sincelejo, Colombia.
- Lizama, K. (2019). *La importancia de jugar con tus hijos con TDAH*. Retrieved from Fundación Cultural Federico Hoth A.C.: <https://cerebrofeliz.org/articulosdah/importancia-juegos-ninos-tdah.html>
- López, Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex
- Mamani Enriquez, G. G. (2016). Contenido de los cuentos infantiles en la formación de valores en la Institución Educativa Inicial My Happy Garden Juliaca-2016. Martín, M. (2017). Aportaciones Pedagógicas de las TIC a los Estilos de Aprendizaje. *Revista Tendencias pedagógicas*, pp. 91-104. Volumen 30 <https://doi.org/10.15366/tp2017.30.005>.
- Montalvo Valencia, A. J. (2021). *Actividades lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento de los niños y niñas de primero de básica, en la Unidad Educativa Particular San Francisco de Sales año lectivo 2019-2020* (Bachelor's thesis).
- PAREDES, J. (2002): Análisis cultural del deporte como juego. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Universidad de Alicante.
- Piaget, J. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Ediciones Morata.
- Trejo, G. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*, pp. 617-669. N° 74. Universidad de Guadalajara, México.
- Uriarte, Julia Máxima (19 de abril de 2020) "Niño de 5 años". *Características.co*. <https://www.caracteristicas.co/nino-de-5-anos/>. <https://www.caracteristicas.co/nino-de-5-anos/#ixzz7aN5R3YWj>
- Villafuerte, J., Rezabala, A. (2020). Pantallas táctiles y enseñanza del inglés a niños con trastorno por déficit de atención: prácticas idiomáticas y juegos recreativos. *Revista Apertura*. Volumen 12. N° 2 http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166561802020000200052 .
- Vygotsky, L. (1997). *Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI*. Editorial Universidad Católica Andrés.
- Zavala, G. (2016). *Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria*. (Tesis de grado). Lima
- Zevallos, B. (2019). Aplicación de las TIC en niños de Educación Inicial (tesis de licenciatura). UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle "Alma Mater del Magisterio Nacional", Lima, Perú.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior, tesis, proyecto, etc.