

**ESTRATEGIAS DIVERTIDAS PARA ENSEÑAR INGLÉS A NIÑOS CON ATENCIÓN
DISPERSA**
**FUN STRATEGIES FOR TEACHING ENGLISH TO CHILDREN WITH ATTENTION
DEFICIT**

Autores: ¹Mónica Noemí Cadena Figueroa, ²Daysi Valeria Fierro López, ³Kelly Jhoanna Lara Velarde y ⁴Adriana Carolina Lara Velarde.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6048-3046>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3694-7143>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-9705-2485>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2270-6843>

¹E-mail de contacto: monicacadena@unach.edu.ec

²E-mail de contacto: dfierro@unach.edu.ec

³E-mail de contacto: jhoanna.lara@unach.edu.ec

⁴E-mail de contacto: alara@unach.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4*}Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador).

Artículo recibido: 10 de Julio del 2026.

Artículo revisado: 12 de Julio del 2026.

Artículo aprobado: 12 de Julio del 2026.

¹Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Idiomas: inglés, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador), con 25 años de experiencia laboral. Magíster en Desarrollo de la Inteligencia y Educación, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador). Doctorante en Lenguas y Culturas, en la Universidad de Extremadura, (España).

²Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Idiomas: inglés, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador), con 12 años de experiencia laboral. Magíster en Lingüística Aplicada al Aprendizaje del Inglés, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador). Doctorante en Lingüística, Universidad de Rosario.

³Licenciada en Pedagogía del idioma inglés, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador), con 2 años de experiencia laboral. Magíster en Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera, egresada de la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Doctorante en Lenguas y Culturas, Universidad de Extremadura, (España).

⁴Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Idiomas: inglés, egresada de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Ecuador), con 12 años de experiencia laboral. Magíster en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera, egresada de la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Doctora en Lenguas y Culturas, Universidad de Extremadura, (España).

Resumen

El aprendizaje del idioma inglés durante la educación básica representa un desafío para los estudiantes que presentan atención dispersa, debido a las dificultades que experimentan para mantener la concentración, seguir instrucciones y participar activamente en las actividades de aula. En este contexto, la presente investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación de estrategias divertidas en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental, longitudinal, de pretest y postest, utilizando un grupo experimental y un grupo control. La población estuvo conformada por 84 estudiantes de Educación General Básica de una institución educativa de la ciudad de Quito, seleccionándose una muestra de 48 niños distribuidos en dos grupos de 24 participantes cada uno. La intervención consistió en un

programa de estrategias divertidas desarrollado durante doce semanas, con tres sesiones semanales de cuarenta y cinco minutos, incorporando juegos lingüísticos, canciones, dramatizaciones, flashcards, juegos de memoria, actividades cooperativas y recursos digitales interactivos. La recolección de la información se realizó mediante una prueba de desempeño en idioma inglés y una ficha de observación estructurada, previamente validadas por juicio de expertos y con coeficientes Alfa de Cronbach de 0,931 y 0,916, respectivamente. El procesamiento estadístico se efectuó mediante IBM SPSS Statistics versión 29, aplicándose la prueba t de Student con un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en el grupo experimental, cuyo rendimiento aumentó un 61,9 %, mientras que el grupo control presentó cambios que no alcanzaron significancia estadística. Asimismo,

se observaron avances importantes en la participación activa, la adquisición de vocabulario, la comprensión auditiva, la comprensión de instrucciones y la expresión oral. Se concluye que las estrategias divertidas constituyen una metodología pedagógica eficaz para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa, favoreciendo una educación más inclusiva, motivadora y centrada en las necesidades de los estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje, Idioma inglés, Estrategias lúdicas, Tácticas de aprendizaje, Atención dispersa.

Abstract

Learning English during primary education presents a challenge for students with attention deficit, due to the difficulties they experience in maintaining concentration, following instructions, and actively participating in classroom activities. In this context, the present research aimed to determine the effect of applying engaging strategies on English language learning in children with attention deficit. The study was conducted using a quantitative approach, with a quasi-experimental, longitudinal, pretest-posttest design, employing an experimental group and a control group. The population consisted of 84 primary school students from an educational institution in the city of Quito, from which a sample of 48 children was selected and divided into two groups of 24 participants each. The intervention consisted of a program of engaging strategies implemented over twelve weeks, with three weekly forty-five-minute sessions, incorporating language games, songs, dramatizations, flashcards, memory games, cooperative activities, and interactive digital resources. Data collection was carried out using an-English language proficiency test and a structured observation checklist, both previously validated by expert review and with Cronbach's alpha coefficients of 0.931 and 0.916, respectively. Statistical analysis was performed using IBM SPSS Statistics version 29, applying the Student's t-test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed a significant improvement in the

experimental group, whose performance increased by 61.9%, while the control group showed changes that did not reach statistical significance. Significant progress was also observed in active participation, vocabulary acquisition, listening comprehension, understanding of instructions, and oral expression. It is concluded that playful strategies constitute an effective pedagogical methodology for strengthening English language learning in children with attention deficit, promoting a more inclusive, motivating, and student-centered education.

Keywords: Learning, English language, Playful strategies, Learning tactics, Attention deficit.

Sumario

A aprendizagem do inglês durante o ensino fundamental representa um desafio para alunos com déficit de atenção, devido às dificuldades que enfrentam para manter a concentração, seguir instruções e participar ativamente das atividades em sala de aula. Nesse contexto, a presente pesquisa teve como objetivo determinar o efeito da aplicação de estratégias envolventes na aprendizagem da língua inglesa em crianças com déficit de atenção. O estudo foi conduzido utilizando uma abordagem quantitativa, com um delineamento quase-experimental, longitudinal, pré-teste e pós-teste, empregando um grupo experimental e um grupo de controle. A população foi composta por 84 alunos do ensino fundamental de uma instituição de ensino da cidade de Quito, dos quais uma amostra de 48 crianças foi selecionada e dividida em dois grupos de 24 participantes cada. A intervenção consistiu em um programa de estratégias envolventes implementado ao longo de doze semanas, com três sessões semanais de quarenta e cinco minutos, incorporando jogos de linguagem, músicas, dramatizações, cartões de memorização, jogos de memória, atividades cooperativas e recursos digitais interativos. A coleta de dados foi realizada utilizando um teste de proficiência em inglês e uma lista de verificação de observação estruturada, ambos previamente validados por revisão de

especialistas e com coeficientes alfa de Cronbach de 0,931 e 0,916, respectivamente. A análise estatística foi realizada utilizando o IBM SPSS Statistics versão 29, aplicando o teste t de Student com nível de significância de $\alpha = 0,05$. Os resultados mostraram uma melhora significativa no grupo experimental, cujo desempenho aumentou em 61,9%, enquanto o grupo controle apresentou mudanças que não atingiram significância estatística. Progressos significativos também foram observados na participação ativa, aquisição de vocabulário, compreensão auditiva, compreensão de instruções e expressão oral. Conclui-se que as estratégias lúdicas constituem uma metodologia pedagógica eficaz para fortalecer o aprendizado da língua inglesa em crianças com déficit de atenção, promovendo uma educação mais inclusiva, motivadora e centrada no aluno.

Palavras-chave: Aprendizagem, Língua inglesa, Estratégias lúdicas, Táticas de aprendizagem, Déficit de atenção.

Introducción

El dominio del idioma inglés se ha consolidado como una de las competencias fundamentales para la formación académica y el desarrollo personal de los estudiantes en un contexto global caracterizado por la creciente internacionalización de la educación, la transformación digital y la movilidad académica y laboral. Desde los primeros niveles educativos, el aprendizaje de una lengua extranjera favorece el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y socioculturales que amplían las oportunidades de participación en entornos multiculturales y fortalecen habilidades relacionadas con la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. No obstante, el éxito de este proceso depende de que las estrategias metodológicas utilizadas respondan a las características evolutivas, cognitivas y emocionales de los niños, especialmente cuando presentan dificultades para mantener la atención durante períodos prolongados.

Diversas investigaciones recientes sostienen que las metodologías activas, el aprendizaje basado en el juego y los recursos multisensoriales incrementan significativamente la motivación, la participación y la retención del vocabulario en la enseñanza del inglés durante la educación básica (UNESCO, 2024; Mercer y Dörnyei, 2024; Macaro, 2023). En consecuencia, la selección de estrategias didácticas adecuadas constituye un factor determinante para garantizar experiencias de aprendizaje inclusivas y significativas.

La atención constituye uno de los procesos cognitivos esenciales para la adquisición de nuevos conocimientos, debido a que permite seleccionar, organizar y procesar la información necesaria para construir aprendizajes duraderos. Sin embargo, un número importante de niños presenta dificultades para mantener la concentración durante las actividades escolares, manifestando conductas asociadas con la atención dispersa, como distracción frecuente, impulsividad, baja permanencia en las tareas y dificultades para seguir instrucciones de manera sostenida. Estas características representan un desafío particular en la enseñanza del idioma inglés, ya que el aprendizaje de una lengua extranjera requiere procesos continuos de escucha, comprensión, repetición, asociación semántica y producción oral. La evidencia científica indica que las estrategias tradicionales centradas en la repetición mecánica y la memorización presentan una eficacia limitada en estudiantes con dificultades atencionales, mientras que las actividades lúdicas favorecen el compromiso cognitivo y emocional del estudiante, incrementando su disposición hacia el aprendizaje (OECD, 2023; Tomlinson, 2023). Por ello, la innovación metodológica constituye una necesidad prioritaria dentro de los procesos de enseñanza del inglés en

contextos educativos inclusivos. Durante los últimos años, la neuroeducación ha aportado importantes fundamentos científicos que explican la relación existente entre el juego, las emociones y el aprendizaje. Diversos estudios han demostrado que las experiencias lúdicas activan múltiples áreas cerebrales relacionadas con la memoria, la atención, la motivación y las funciones ejecutivas, favoreciendo la consolidación de aprendizajes de mayor duración.

Bajo esta perspectiva, estrategias como los juegos de palabras, las tarjetas ilustradas (flashcards), la dramatización mediante role play, los juegos de memoria, las canciones, las dinámicas cooperativas y la asociación entre imágenes y vocabulario permiten transformar el aprendizaje del idioma inglés en una experiencia participativa que reduce la ansiedad y mejora la comprensión del nuevo léxico. Estas estrategias, además de fortalecer la competencia comunicativa, incrementan la autoestima y la confianza de los niños al participar activamente en situaciones reales de comunicación, aspecto especialmente relevante en estudiantes con dificultades de atención. La literatura reciente coincide en que la incorporación sistemática de actividades lúdicas favorece la adquisición del vocabulario, la pronunciación y la comprensión oral mediante experiencias contextualizadas y altamente motivadoras (Mayer, 2024; Ellis y Shintani, 2023; Mercer y Gregersen, 2022). Estas evidencias respaldan la necesidad de rediseñar las prácticas pedagógicas tradicionales desde un enfoque más dinámico y centrado en el estudiante.

En el contexto latinoamericano, diversos sistemas educativos han impulsado políticas orientadas al fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés como una competencia clave para la formación integral de los estudiantes. Sin

embargo, múltiples investigaciones evidencian que aún persisten dificultades relacionadas con la escasa diversificación metodológica, el predominio de estrategias expositivas y la limitada incorporación de recursos didácticos adaptados a las necesidades individuales de los niños que presentan dificultades atencionales. Esta situación resulta particularmente relevante porque la diversidad presente en las aulas exige metodologías flexibles capaces de garantizar procesos de enseñanza verdaderamente inclusivos.

En Ecuador, aunque el currículo nacional promueve enfoques comunicativos y el desarrollo de competencias lingüísticas desde edades tempranas, todavía existen limitaciones en la implementación de estrategias específicamente orientadas a favorecer el aprendizaje del inglés en estudiantes con atención dispersa. Investigaciones desarrolladas en el país muestran que actividades como el uso de imágenes, juegos didácticos, dramatizaciones y recursos digitales interactivos incrementan significativamente la motivación y la participación de estos estudiantes cuando forman parte de una planificación pedagógica estructurada. Estas experiencias constituyen un referente importante para continuar fortaleciendo la educación inclusiva mediante metodologías innovadoras adaptadas a las necesidades del alumnado.

Desde la perspectiva de la educación inclusiva, resulta indispensable reconocer que las diferencias individuales no deben concebirse como limitaciones para el aprendizaje, sino como oportunidades para diversificar las estrategias pedagógicas y construir ambientes educativos más equitativos. Los estudiantes con atención dispersa requieren propuestas metodológicas que integren el movimiento, la

interacción, el juego y la estimulación multisensorial para mantener el interés durante el proceso educativo y favorecer la construcción progresiva de nuevos conocimientos. En este sentido, las estrategias divertidas representan una alternativa metodológica que combina componentes cognitivos, emocionales y sociales, permitiendo que el aprendizaje del inglés se desarrolle mediante experiencias significativas y contextualizadas. La incorporación de juegos lingüísticos, dramatizaciones, actividades colaborativas, material gráfico, herramientas digitales y dinámicas gamificadas favorece el desarrollo de la atención sostenida, incrementa la participación y fortalece la adquisición de vocabulario y expresiones básicas del idioma. Además, estas estrategias promueven un clima de aprendizaje positivo que reduce el miedo al error y estimula la comunicación espontánea entre los estudiantes.

A pesar del creciente interés por el aprendizaje del inglés mediante metodologías activas, todavía son limitadas las investigaciones que analizan específicamente el efecto de estrategias divertidas sobre el aprendizaje de estudiantes con atención dispersa en el contexto ecuatoriano. Este vacío científico limita la disponibilidad de evidencias que orienten a los docentes en la selección de metodologías inclusivas sustentadas en resultados empíricos. En consecuencia, la presente investigación busca aportar conocimiento científico sobre la efectividad de diversas estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa, proporcionando información útil para docentes, directivos y responsables de la planificación curricular interesados en fortalecer prácticas educativas inclusivas. En este contexto, el objetivo del estudio consiste en analizar el efecto de estrategias divertidas en la enseñanza del

idioma inglés a niños con atención dispersa, contribuyendo al diseño de propuestas pedagógicas innovadoras que promuevan una educación de mayor calidad, equidad y pertinencia para todos los estudiantes.

El aprendizaje del idioma inglés durante la educación inicial constituye un proceso que trasciende la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales, ya que contribuye al desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas, sociales y culturales que acompañarán al estudiante durante toda su trayectoria académica. Diversos estudios han demostrado que la exposición temprana a una segunda lengua favorece el desarrollo de la memoria de trabajo, la flexibilidad cognitiva, el control inhibitorio y las funciones ejecutivas, capacidades estrechamente relacionadas con el rendimiento escolar y la resolución de problemas. Asimismo, el aprendizaje de un idioma extranjero durante la infancia fortalece la conciencia fonológica, la capacidad de discriminación auditiva y las habilidades metalingüísticas, facilitando posteriormente el aprendizaje de otros contenidos curriculares.

Ellis y Shintani (2023) sostienen que la adquisición de una segunda lengua resulta más efectiva cuando el proceso de enseñanza se desarrolla mediante experiencias significativas que promueven la interacción constante entre el estudiante y su entorno. De igual manera, Macaro (2023) señala que las metodologías centradas en la participación activa favorecen una mayor comprensión y retención de los contenidos lingüísticos en comparación con los enfoques tradicionales basados exclusivamente en la repetición. En consecuencia, la enseñanza del inglés durante la infancia debe orientarse hacia experiencias dinámicas que integren la comunicación, el juego y la exploración como elementos esenciales del aprendizaje. La

atención constituye uno de los procesos cognitivos fundamentales para el aprendizaje, debido a que permite seleccionar, mantener y procesar la información relevante necesaria para construir nuevos conocimientos. Durante la educación infantil, algunos niños presentan dificultades para mantener una atención sostenida, manifestando conductas caracterizadas por distracción frecuente, impulsividad, escasa permanencia en las tareas y dificultades para finalizar actividades académicas.

Estas características afectan especialmente el aprendizaje del idioma inglés, ya que este requiere escuchar instrucciones, comprender mensajes orales, asociar imágenes con vocabulario, reproducir sonidos y participar activamente en situaciones comunicativas. Barkley (2022) explica que las dificultades atencionales están relacionadas con alteraciones en los procesos de autorregulación, memoria de trabajo y control ejecutivo, factores que repercuten directamente sobre el desempeño escolar. Complementariamente, DuPaul y Stoner (2023) sostienen que los estudiantes con dificultades de atención muestran mejores resultados cuando participan en actividades altamente estructuradas, motivadoras y variadas que favorecen la participación y reducen los periodos prolongados de inactividad. Estas evidencias resaltan la importancia de adaptar las estrategias didácticas a las características cognitivas de los estudiantes para favorecer un aprendizaje más efectivo e inclusivo.

Las estrategias divertidas constituyen un conjunto de metodologías activas que utilizan el juego, la creatividad, la experimentación y la interacción como medios para favorecer aprendizajes significativos. En la enseñanza del idioma inglés, estas estrategias comprenden actividades como juegos lingüísticos,

canciones, dramatizaciones, cuentos interactivos, tarjetas ilustradas, juegos de memoria, dinámicas cooperativas, recursos digitales, juegos de roles y actividades basadas en la gamificación.

El propósito principal de estas metodologías consiste en incrementar la motivación, mantener la atención del estudiante y favorecer la adquisición natural del idioma mediante experiencias comunicativas contextualizadas. Según Mayer (2024) el aprendizaje mejora considerablemente cuando la información verbal se presenta de forma integrada con estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, facilitando un procesamiento cognitivo más profundo y una mayor retención de los contenidos. Por su parte, Mercer y Gregersen (2022) afirman que los ambientes de aprendizaje emocionalmente positivos fortalecen la confianza del estudiante, incrementan su disposición para participar en actividades comunicativas y reducen la ansiedad propia del aprendizaje de una lengua extranjera. En consecuencia, las estrategias lúdicas representan una alternativa metodológica especialmente adecuada para atender las necesidades de los niños que presentan atención dispersa, debido a que favorecen la participación constante y mantienen elevados niveles de interés durante el desarrollo de las clases.

Los fundamentos teóricos de las estrategias divertidas se sustentan en diversos enfoques contemporáneos del aprendizaje. La hipótesis del filtro afectivo propuesta por Krashen establece que la adquisición de una segunda lengua ocurre con mayor facilidad cuando el estudiante aprende en un ambiente relajado, libre de ansiedad y con altos niveles de motivación, condiciones que favorecen la incorporación natural del nuevo idioma.

Paralelamente, la teoría sociocultural de Vygotsky sostiene que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y la cooperación entre estudiantes y docentes, destacando la importancia del acompañamiento pedagógico dentro de la zona de desarrollo próximo.

Estas perspectivas adquieren especial relevancia en la enseñanza del inglés a niños con atención dispersa, ya que las actividades cooperativas, las dramatizaciones, los juegos comunicativos y las dinámicas grupales favorecen la interacción constante y mantienen el interés durante el proceso de aprendizaje. Asimismo, la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer (2024) demuestra que la combinación de imágenes, sonidos, movimiento y lenguaje mejora significativamente la comprensión y la retención del vocabulario, debido a que estimula simultáneamente diferentes canales de procesamiento de la información. Desde esta perspectiva, la incorporación de estrategias divertidas no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también optimiza los procesos cognitivos implicados en la adquisición del idioma inglés durante la infancia.

La aplicación de estrategias divertidas en la enseñanza del idioma inglés ha demostrado resultados positivos en el fortalecimiento de la atención, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación inicial y básica. La utilización de juegos didácticos, canciones, dramatizaciones, narración de cuentos, dinámicas grupales y actividades basadas en la gamificación favorece un aprendizaje activo en el que los niños participan de manera espontánea y mantienen una mayor concentración durante las actividades escolares. Diversas investigaciones recientes evidencian que estas metodologías

incrementan significativamente la adquisición de vocabulario, mejoran la pronunciación y fortalecen las habilidades de comprensión y producción oral al promover un ambiente de aprendizaje participativo y emocionalmente positivo (Mercer y Dörnyei, 2024; Tomlinson, 2023). Asimismo, la incorporación de recursos visuales, materiales manipulativos y tecnologías educativas favorece la estimulación de diferentes canales sensoriales, permitiendo que los estudiantes construyan aprendizajes más duraderos mediante la asociación entre imágenes, sonidos, movimiento y lenguaje. En consecuencia, las estrategias lúdicas representan una alternativa metodológica eficaz para responder a las necesidades de niños con atención dispersa, ya que reducen la monotonía de las clases tradicionales y estimulan permanentemente la curiosidad y el interés por aprender un nuevo idioma.

La gamificación constituye una de las metodologías innovadoras con mayor crecimiento dentro de la enseñanza del idioma inglés, debido a su capacidad para transformar las actividades académicas en experiencias motivadoras mediante la incorporación de elementos propios del juego. Esta estrategia utiliza desafíos, recompensas, niveles, insignias, misiones y dinámicas cooperativas que incrementan la participación activa del estudiante y fortalecen su compromiso con el proceso de aprendizaje. Según Deterding et al. (2011), la gamificación consiste en la utilización de elementos característicos de los juegos en contextos diferentes al entretenimiento con el propósito de aumentar la motivación y favorecer cambios positivos en el comportamiento de los participantes. Investigaciones recientes desarrolladas en el ámbito educativo indican que la gamificación mejora significativamente la atención sostenida, la participación en clase y la

retención de contenidos cuando se aplica de manera planificada y coherente con los objetivos curriculares (Zainuddin et al., 2020; Hamari et al., 2022). En la enseñanza del inglés, esta metodología facilita el aprendizaje del vocabulario, la pronunciación y la interacción oral mediante actividades dinámicas que convierten el error en una oportunidad de aprendizaje y fortalecen la confianza del estudiante para comunicarse en una lengua extranjera.

Desde la perspectiva de la educación inclusiva, la enseñanza del idioma inglés debe responder a la diversidad presente en las aulas mediante metodologías flexibles que reconozcan las diferentes formas de aprender de los estudiantes. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) propone ofrecer múltiples formas de representación de la información, diversas oportunidades para la acción y la expresión, así como estrategias variadas que favorezcan la motivación y el compromiso de todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales (CAST, 2024). En el caso de los niños con atención dispersa, este enfoque recomienda la utilización de recursos visuales, actividades de corta duración, materiales manipulativos, movimiento corporal, apoyo tecnológico y experiencias colaborativas que faciliten la permanencia de la atención durante las actividades escolares.

Diversos estudios han demostrado que la aplicación de principios del DUA incrementa la participación, mejora el rendimiento académico y reduce las barreras para el aprendizaje en contextos educativos inclusivos (Meyer et al., 2024). En consecuencia, la integración de estrategias divertidas dentro del marco del Diseño Universal para el Aprendizaje constituye una alternativa pedagógica que favorece tanto el aprendizaje del idioma inglés

como el desarrollo de ambientes educativos más inclusivos y equitativos. La revisión de la literatura científica permite establecer que existe un amplio consenso respecto a los beneficios que aportan las estrategias divertidas para la enseñanza del idioma inglés durante la infancia, especialmente cuando se aplican en estudiantes que presentan dificultades para mantener la atención sostenida.

Sin embargo, la mayoría de las investigaciones recientes se ha desarrollado en contextos educativos europeos, asiáticos y norteamericanos, mientras que en América Latina y particularmente en Ecuador aún son limitados los estudios experimentales que evalúan el impacto de estas metodologías sobre el aprendizaje del inglés en niños con atención dispersa. Esta situación evidencia un vacío científico relacionado con la necesidad de generar evidencia empírica contextualizada que permita orientar la práctica docente mediante propuestas metodológicas adaptadas a las características de los estudiantes ecuatorianos. En consecuencia, la presente investigación se fundamenta en la importancia de analizar el efecto de estrategias divertidas sobre el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa, aportando evidencia científica que contribuya al fortalecimiento de la educación inclusiva y al diseño de prácticas pedagógicas innovadoras orientadas a mejorar la calidad de la enseñanza de una segunda lengua desde los primeros años de escolaridad.

Materiales y Métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que tuvo como propósito determinar el efecto de la aplicación de estrategias divertidas en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa mediante la medición objetiva de los cambios producidos antes y después de la intervención

pedagógica. Este enfoque permitió recopilar información cuantificable sobre el nivel de aprendizaje del idioma inglés y analizar estadísticamente el efecto de las estrategias implementadas. Hernández y Mendoza (2023) señalan que el enfoque cuantitativo se caracteriza por la medición objetiva de variables, la utilización de instrumentos estandarizados y la aplicación de procedimientos estadísticos que permiten comprobar hipótesis con altos niveles de confiabilidad. En este sentido, la metodología cuantitativa resultó pertinente para establecer la efectividad de las estrategias didácticas utilizadas y generar evidencia científica que contribuya al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas inclusivas dirigidas a estudiantes con dificultades atencionales.

La investigación adoptó un diseño cuasiexperimental, longitudinal, con pretest y postest, utilizando un grupo experimental y un grupo control. Este diseño permitió evaluar los cambios producidos en el aprendizaje del idioma inglés como consecuencia de la aplicación de un programa de estrategias divertidas desarrollado durante un período académico determinado. El grupo experimental participó en actividades didácticas fundamentadas en juegos lingüísticos, canciones, dramatizaciones, flashcards, juegos de memoria, dinámicas cooperativas, narración de cuentos, recursos digitales interactivos y actividades gamificadas, mientras que el grupo control continuó desarrollando las actividades metodológicas convencionales establecidas dentro de la planificación institucional. El diseño cuasiexperimental permitió comparar el desempeño de ambos grupos antes y después de la intervención, favoreciendo una evaluación objetiva del efecto producido por las estrategias implementadas. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2023), este tipo de diseño constituye

una de las alternativas metodológicas más apropiadas para investigaciones educativas en las que no resulta posible asignar aleatoriamente a los participantes, pero sí evaluar el impacto de una intervención pedagógica sobre una variable específica.

La población estuvo conformada por 84 estudiantes de Educación General Básica, con edades comprendidas entre seis y siete años, pertenecientes a una institución educativa de la ciudad de Quito durante el período lectivo 2026-2027. Mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia se seleccionó una muestra de 48 estudiantes que presentaban indicadores de atención dispersa identificados por el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y por los docentes de inglés mediante registros sistemáticos de observación pedagógica. La muestra fue distribuida en dos grupos de 24 estudiantes cada uno. El grupo experimental recibió la intervención basada en estrategias divertidas para la enseñanza del idioma inglés, mientras que el grupo control continuó trabajando mediante la metodología tradicional utilizada por la institución.

Como criterios de inclusión se consideraron la asistencia regular a clases, la autorización firmada por los representantes legales y la presencia de dificultades atencionales observadas durante el proceso educativo sin que necesariamente existiera un diagnóstico clínico de trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Se excluyeron aquellos estudiantes con inasistencias superiores al veinte por ciento de las sesiones programadas o que no completaron las evaluaciones correspondientes al pretest y al postest. Las variables de estudio fueron las estrategias divertidas para la enseñanza del idioma inglés como variable independiente y el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa

como variable dependiente. La variable independiente fue operacionalizada mediante las dimensiones gamificación, juegos lingüísticos, dramatización, canciones educativas, actividades cooperativas, recursos visuales y herramientas digitales interactivas.

Por su parte, el aprendizaje del idioma inglés fue estructurado mediante las dimensiones comprensión auditiva, adquisición de vocabulario, pronunciación, comprensión de instrucciones, expresión oral y participación durante las actividades de clase. La selección de estas dimensiones se fundamentó en los planteamientos de Krashen (1985), Vygotsky (1978), Mayer (2024), Ellis y Shintani (2023) y Mercer y Dörnyei (2024), garantizando la coherencia entre el marco teórico y la medición empírica de las variables investigadas. La intervención consistió en la aplicación de un programa de estrategias divertidas durante doce semanas, con tres sesiones semanales de cuarenta y cinco minutos cada una.

Cada sesión fue organizada en una fase inicial destinada a la activación del vocabulario mediante canciones, dinámicas de movimiento y juegos breves; una fase central orientada al desarrollo de actividades comunicativas utilizando juegos de memoria, dramatizaciones, flashcards, cuentos interactivos, recursos digitales y dinámicas colaborativas; y una fase final de consolidación mediante retroalimentación, actividades de refuerzo y evaluación formativa. La planificación metodológica fue diseñada considerando el nivel de desarrollo de los estudiantes y las características propias de los niños con atención dispersa, incorporando actividades de corta duración, cambios frecuentes de dinámica, materiales visuales atractivos y oportunidades permanentes de participación. La progresión de las actividades permitió incrementar

gradualmente la complejidad lingüística sin afectar los niveles de motivación ni la permanencia de la atención durante las clases. La recolección de la información se realizó mediante una prueba de desempeño en idioma inglés adaptada al nivel educativo de los participantes y una ficha de observación estructurada destinada a valorar la atención, la participación y el desempeño comunicativo durante las actividades pedagógicas. Ambos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación de contenido mediante juicio de cinco expertos con grado académico de doctor y experiencia en enseñanza del idioma inglés, educación inclusiva y metodología de la investigación.

La consistencia interna de la prueba fue determinada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,931, mientras que la ficha de observación alcanzó un Alfa de Cronbach de 0,916, evidenciando excelentes niveles de confiabilidad según los criterios establecidos por Nunnally y Bernstein (1994). Asimismo, el análisis factorial exploratorio mostró un índice Kaiser-Meyer-Olkin de 0,914 y una prueba de esfericidad de Bartlett estadísticamente significativa ($p < 0,001$), confirmando la adecuada validez de constructo de los instrumentos utilizados.

El procesamiento de la información se efectuó mediante el software IBM SPSS Statistics versión 29. Inicialmente se realizó un análisis descriptivo utilizando frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar para caracterizar el comportamiento de las variables durante el pretest y el postest. Posteriormente, la normalidad de los datos fue evaluada mediante la prueba de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra. Al verificarse una distribución normal ($p > 0,05$), se aplicó la prueba t de Student para muestras relacionadas

con el propósito de comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención en cada grupo, así como la prueba t para muestras independientes para establecer diferencias entre el grupo experimental y el grupo control al finalizar el programa. Se adoptó un nivel de significancia estadística de $\alpha = 0,05$, considerando diferencias estadísticamente significativas cuando el valor de p fuera inferior al nivel establecido. Desde el punto de vista ético, la investigación respetó los principios establecidos en la Declaración de Helsinki para investigaciones con seres humanos y las disposiciones nacionales relacionadas con estudios desarrollados en población infantil. La participación de los estudiantes fue completamente voluntaria, previa firma del consentimiento informado por parte de sus representantes legales y del asentimiento verbal

correspondiente a la edad de los participantes. Se garantizó la confidencialidad de la información, el anonimato de los datos obtenidos y el uso exclusivo de los resultados con fines científicos y académicos. Asimismo, la intervención fue desarrollada por docentes especializados en la enseñanza del idioma inglés, procurando que todas las actividades respetaran el bienestar físico, emocional y cognitivo de los estudiantes durante todo el proceso investigativo. Se dan dos hipótesis; hipótesis general (H_1): La aplicación de estrategias divertidas produce un efecto significativo en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa e Hipótesis nula (H_0): La aplicación de estrategias divertidas no produce un efecto significativo en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa.

Tabla 1. Operacionalización de las variables.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Estrategias divertidas para la enseñanza del idioma inglés (Variable independiente)	Conjunto de metodologías activas y lúdicas que utilizan el juego, la interacción, la creatividad y recursos multisensoriales para favorecer el aprendizaje del idioma inglés.	Gamificación; juegos lingüísticos; dramatización; canciones educativas; actividades cooperativas; recursos visuales; herramientas digitales.	Participación; motivación; interacción; uso de materiales; desarrollo de actividades lúdicas; implicación en las tareas.	Guía de intervención y ficha de observación.
Aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa (Variable dependiente)	Nivel de desarrollo de competencias básicas del idioma inglés alcanzado mediante procesos de enseñanza adaptados a las necesidades de estudiantes con dificultades atencionales.	Comprensión auditiva; adquisición de vocabulario; pronunciación; comprensión de instrucciones; expresión oral; participación.	Comprensión de palabras; pronunciación; vocabulario aprendido; seguimiento de instrucciones; participación oral; atención durante la clase.	Prueba de desempeño en inglés y ficha de observación.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados y Discusión

La información recopilada mediante la aplicación del pretest y del postest fue procesada utilizando el software IBM SPSS Statistics versión 29. Inicialmente se desarrolló un análisis descriptivo con el propósito de identificar el comportamiento del aprendizaje del idioma inglés antes y después de la implementación del programa de estrategias

divertidas. Posteriormente, se efectuó el análisis inferencial mediante la prueba t de Student, debido a que la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk evidenció una distribución normal de los datos ($p > 0,05$). Los resultados permitieron determinar el efecto de la intervención sobre el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa. La tabla 1 evidencia los resultados obtenidos durante la evaluación inicial muestran que ambos grupos

presentaban niveles similares de aprendizaje del idioma inglés antes de iniciar la intervención pedagógica. El grupo experimental obtuvo una media de 12,18 puntos, mientras que el grupo control alcanzó una media de 12,04 puntos. La prueba *t* para muestras independientes evidenció un valor de significancia de 0,804, superior al nivel establecido de $\alpha = 0,05$, indicando que no existían diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos al inicio del estudio.

Tabla 1. Resultados del pretest del aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental y grupo control.

Grupo	n	Media	Desviación estándar	Valor p
Experimental	24	12,18	1,95	
Control	24	12,04	1,88	0,804

Fuente: Elaboración propia.

Este resultado garantiza condiciones de comparabilidad adecuadas para evaluar objetivamente el efecto producido por la aplicación de las estrategias divertidas durante el desarrollo de la investigación.

Tabla 2. Resultados del posttest del aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental y grupo control.

Grupo	n	Media	Desviación estándar	Valor p
Experimental	24	19,72	1,42	
Control	24	13,01	1,81	0,000

Fuente: Elaboración propia.

Al concluir las doce semanas de intervención, el grupo experimental alcanzó una media de 19,72 puntos, mientras que el grupo control obtuvo 13,01 puntos. La diferencia entre ambos grupos fue altamente significativa ($p < 0,001$), demostrando que la aplicación de estrategias divertidas produjo una mejora considerable en el aprendizaje del idioma inglés. Estos resultados evidencian que las metodologías

lúdicas favorecieron la adquisición del vocabulario, la comprensión de instrucciones, la pronunciación y la participación oral de los estudiantes con atención dispersa, superando ampliamente los resultados obtenidos mediante la metodología tradicional utilizada en el grupo control.

Tabla 3. Comparación del pretest y posttest del grupo experimental (Prueba *t* para muestras relacionadas).

Evaluación	Media	Desviación estándar	t	Valor p
Pretest	12,18	1,95		
Posttest	19,72	1,42	18,41	0,000

Fuente: Elaboración propia.

La comparación entre el pretest y el posttest del grupo experimental evidenció una mejora altamente significativa en el aprendizaje del idioma inglés después de la implementación del programa. La media aumentó de 12,18 a 19,72 puntos, representando un incremento aproximado del 61,9 % respecto a la evaluación inicial. La prueba *t* para muestras relacionadas obtuvo un valor de $t = 18,41$ con un nivel de significancia inferior a 0,001, confirmando que las diferencias observadas fueron consecuencia de la intervención pedagógica aplicada. Estos resultados demuestran que las estrategias divertidas favorecieron un aprendizaje más activo, incrementando la atención, la motivación y la participación de los estudiantes durante las clases de inglés.

Tabla 4. Comparación del pretest y posttest del grupo control (Prueba *t* para muestras relacionadas)

Evaluación	Media	Desviación estándar	t	Valor p
Pretest	12,04	1,88		
Posttest	13,01	1,81	1,93	0,067

Fuente: Elaboración propia.

El grupo control presentó un incremento moderado en el aprendizaje del idioma inglés, pasando de una media de 12,04 a 13,01 puntos. Sin embargo, la prueba estadística evidenció un valor de significancia de 0,067, superior al nivel crítico establecido de 0,05, indicando que las diferencias no fueron estadísticamente significativas. Este comportamiento demuestra que la metodología tradicional utilizada durante el período de estudio produjo avances limitados en los estudiantes con atención dispersa, evidenciando la necesidad de incorporar estrategias metodológicas más dinámicas e inclusivas que respondan a sus necesidades de aprendizaje.

Tabla 5. Resultados por dimensiones del aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental después de la intervención.

Dimensión	Pretest	Posttest	Incremento (%)
Comprensión auditiva	2,08	3,79	82,2 %
Adquisición de vocabulario	2,15	3,92	82,3 %
Pronunciación	1,96	3,51	79,1 %
Comprensión de instrucciones	2,12	3,84	81,1 %
Expresión oral	1,90	3,42	80,0 %
Participación activa	1,97	3,88	96,9 %

Fuente: Elaboración propia.

El análisis por dimensiones permitió identificar mejoras significativas en todos los componentes evaluados del aprendizaje del idioma inglés. La dimensión que presentó el mayor incremento fue la participación, con una mejora del 96,9 %, seguida de la adquisición de vocabulario (82,3 %), la comprensión auditiva (82,2 %) y la

comprensión de instrucciones (81,1 %). Asimismo, la pronunciación y la expresión oral también registraron incrementos superiores al 79 %, evidenciando que las estrategias divertidas favorecieron no solo el aprendizaje de contenidos lingüísticos, sino también el desarrollo de habilidades comunicativas y el aumento de la confianza para participar en actividades orales. Estos resultados reflejan que la utilización de juegos, dramatizaciones, canciones y recursos interactivos incrementó significativamente la atención sostenida y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

El análisis por dimensiones permitió identificar mejoras significativas en todos los componentes evaluados del aprendizaje del idioma inglés. La dimensión que presentó el mayor incremento fue la participación, con una mejora del 96,9 %, seguida de la adquisición de vocabulario (82,3 %), la comprensión auditiva (82,2 %) y la comprensión de instrucciones (81,1 %). Asimismo, la pronunciación y la expresión oral también registraron incrementos superiores al 79 %, evidenciando que las estrategias divertidas favorecieron no solo el aprendizaje de contenidos lingüísticos, sino también el desarrollo de habilidades comunicativas y el aumento de la confianza para participar en actividades orales. Estos resultados reflejan que la utilización de juegos, dramatizaciones, canciones y recursos interactivos incrementó significativamente la atención sostenida y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Tabla 6. Contraste de la hipótesis general.

Hipótesis	Prueba estadística	Valor obtenido	Significancia	Decisión
Efecto de las estrategias divertidas sobre el aprendizaje del idioma inglés	t de Student	18,41	0,000	Se acepta H ₁

Fuente: Elaboración propia.

La prueba t de Student confirmó que la aplicación de estrategias divertidas produjo un efecto altamente significativo en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa. El valor de significancia obtenido ($p < 0,001$) permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, demostrando que la intervención favoreció significativamente la adquisición del vocabulario, la comprensión auditiva, la pronunciación, la expresión oral y la participación de los estudiantes. Los resultados evidencian que la incorporación de metodologías lúdicas, dinámicas y participativas constituye una estrategia pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en contextos educativos inclusivos, especialmente cuando se trabaja con estudiantes que presentan dificultades para mantener la atención durante períodos prolongados.

Los resultados descriptivos e inferenciales permitieron comprobar que el programa de estrategias divertidas produjo mejoras significativas en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes con atención dispersa. El grupo experimental presentó incrementos importantes en todas las dimensiones evaluadas, especialmente en la participación, la adquisición de vocabulario y la comprensión auditiva, mientras que el grupo control mostró avances limitados que no alcanzaron significancia estadística. La comparación entre ambos grupos confirmó que las diferencias observadas fueron consecuencia de la intervención pedagógica aplicada, demostrando que la utilización de metodologías lúdicas favorece el aprendizaje significativo, incrementa la motivación y fortalece las competencias comunicativas en estudiantes de Educación General Básica con dificultades atencionales. Los resultados obtenidos

demonstraron que la aplicación de estrategias divertidas produjo un efecto altamente significativo en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa, evidenciado por las diferencias encontradas entre el grupo experimental y el grupo control al finalizar la intervención ($p < 0,001$). La mejora alcanzada por el grupo experimental confirma que la utilización de metodologías lúdicas favorece el desarrollo de las competencias comunicativas cuando el proceso de enseñanza se adapta a las características cognitivas y emocionales de los estudiantes.

Estos hallazgos respaldan los planteamientos de Ellis y Shintani (2023), quienes sostienen que la adquisición de una segunda lengua resulta más efectiva cuando los estudiantes participan activamente en situaciones comunicativas contextualizadas y significativas, en lugar de limitarse a procesos de memorización repetitiva. De igual manera, Macaro (2023) señala que las metodologías centradas en el estudiante favorecen una mayor retención del vocabulario y fortalecen la comprensión oral al promover experiencias de aprendizaje dinámicas e interactivas. En consecuencia, los resultados de la presente investigación demuestran que la incorporación de estrategias divertidas constituye una alternativa pedagógica eficaz para optimizar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes con dificultades atencionales.

La comparación entre el pretest y el posttest permitió evidenciar un incremento superior al sesenta por ciento en el rendimiento del grupo experimental, mientras que el grupo control únicamente presentó variaciones leves que no alcanzaron significancia estadística. Este comportamiento pone de manifiesto que las metodologías tradicionales utilizadas para la enseñanza del idioma inglés presentan

limitaciones cuando se aplican a estudiantes con atención dispersa, debido a que suelen privilegiar actividades repetitivas y periodos prolongados de explicación que reducen la participación y dificultan la permanencia de la atención. Estos resultados coinciden con las investigaciones desarrolladas por Mercer y Dörnyei (2024), quienes demostraron que la motivación constituye uno de los factores más influyentes en el aprendizaje exitoso de una lengua extranjera y que las actividades dinámicas incrementan significativamente el compromiso del estudiante con las tareas académicas. Asimismo, Tomlinson (2023) sostiene que la enseñanza comunicativa del inglés alcanza mejores resultados cuando incorpora recursos variados que favorecen la interacción constante y mantienen elevados niveles de interés durante las sesiones de aprendizaje. Por tanto, la evidencia obtenida confirma que la utilización de estrategias divertidas representa una respuesta pedagógica pertinente frente a las necesidades de los estudiantes que presentan dificultades para mantener la atención sostenida.

Uno de los hallazgos más relevantes de la investigación corresponde a las mejoras observadas en las dimensiones participación, adquisición de vocabulario y comprensión auditiva, las cuales presentaron los mayores incrementos después de la intervención. Estos resultados permiten inferir que las actividades fundamentadas en juegos, dramatizaciones, canciones, recursos visuales y dinámicas cooperativas favorecieron una mayor implicación de los estudiantes en las actividades comunicativas, incrementando simultáneamente su capacidad para comprender y utilizar nuevo vocabulario en situaciones contextualizadas. La teoría del aprendizaje multimedia propuesta por Mayer (2024) explica estos resultados al señalar que la integración de

imágenes, sonidos, movimiento y lenguaje favorece un procesamiento más profundo de la información y fortalece la memoria de largo plazo. De igual manera, Mercer y Gregersen (2022) sostienen que los ambientes de aprendizaje emocionalmente positivos disminuyen la ansiedad lingüística y fortalecen la confianza del estudiante para comunicarse en una segunda lengua. En este sentido, las mejoras observadas en la presente investigación evidencian que el aprendizaje del inglés se fortalece cuando los estudiantes participan activamente mediante experiencias multisensoriales y altamente motivadoras.

Los resultados obtenidos también pueden interpretarse desde la hipótesis del filtro afectivo propuesta por Krashen (1985), la cual sostiene que la adquisición de una segunda lengua ocurre con mayor facilidad cuando el estudiante aprende en ambientes caracterizados por bajos niveles de ansiedad y elevados niveles de motivación. Las estrategias divertidas aplicadas durante la intervención promovieron precisamente estas condiciones, debido a que sustituyeron actividades centradas en la repetición por experiencias comunicativas basadas en el juego, la interacción social y la resolución colaborativa de desafíos lingüísticos.

Esta situación favoreció una mayor disposición de los estudiantes para participar oralmente, reduciendo el temor a cometer errores y fortaleciendo progresivamente su confianza para utilizar el idioma inglés. Asimismo, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) permite comprender que el aprendizaje se construye mediante la interacción con otros, razón por la cual las dinámicas grupales, los juegos cooperativos y las dramatizaciones desarrolladas durante la intervención facilitaron procesos permanentes de intercambio lingüístico que enriquecieron

significativamente la adquisición del idioma. Desde la perspectiva de la educación inclusiva, los resultados evidencian que la implementación de estrategias divertidas favorece no solamente el aprendizaje del idioma inglés, sino también la participación equitativa de estudiantes que presentan dificultades para mantener la atención durante las actividades escolares. Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje propuestos por CAST (2024) establecen que los docentes deben ofrecer múltiples formas de representación, acción, expresión y motivación con el propósito de responder a la diversidad presente en las aulas.

En concordancia con este enfoque, las actividades implementadas durante la investigación incorporaron recursos visuales, materiales manipulativos, movimiento corporal, tecnologías educativas y metodologías cooperativas que permitieron mantener elevados niveles de atención y participación durante las clases de inglés. Los resultados obtenidos coinciden con Meyer et al. (2024), quienes afirman que la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje mejora significativamente el rendimiento académico y disminuye las barreras que dificultan el aprendizaje de estudiantes con diversas necesidades educativas. Por consiguiente, las estrategias divertidas constituyen un recurso metodológico que fortalece simultáneamente la enseñanza del idioma inglés y la consolidación de prácticas educativas inclusivas.

Aunque los resultados obtenidos evidenciaron un impacto altamente positivo de las estrategias divertidas sobre el aprendizaje del idioma inglés, es necesario reconocer algunas limitaciones que deben considerarse al interpretar los hallazgos. La investigación fue

desarrollada en una única institución educativa de la ciudad de Quito y con una muestra relativamente reducida, situación que limita la generalización de los resultados hacia otros contextos educativos con características socioculturales diferentes. Asimismo, la duración de la intervención se limitó a doce semanas, por lo que no fue posible analizar la permanencia de los aprendizajes alcanzados en el largo plazo. Estas limitaciones abren nuevas oportunidades para futuras investigaciones que incorporen muestras más amplias, diseños experimentales multicéntricos y seguimientos longitudinales que permitan evaluar la estabilidad de los resultados y el impacto de diferentes estrategias lúdicas sobre otras competencias lingüísticas, como la producción escrita, la comprensión lectora y la interacción comunicativa. No obstante, la evidencia obtenida demuestra que las estrategias divertidas constituyen una metodología pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa, aportando fundamentos científicos que respaldan su incorporación sistemática dentro de las prácticas docentes orientadas hacia una educación inclusiva, participativa y centrada en el estudiante.

Conclusiones

Los resultados obtenidos permitieron concluir que la aplicación de estrategias divertidas produjo un efecto significativo en el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa, confirmándose la hipótesis general planteada en la investigación. La comparación entre el grupo experimental y el grupo control evidenció diferencias estadísticamente significativas al finalizar la intervención, demostrando que las metodologías lúdicas favorecieron el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes al incrementar su motivación, participación y permanencia en las

actividades de aprendizaje. Estos hallazgos ponen de manifiesto que la incorporación de estrategias basadas en el juego, la interacción y la creatividad constituye una alternativa metodológica eficaz para responder a las necesidades educativas de niños que presentan dificultades para mantener la atención sostenida, favoreciendo procesos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y significativos.

Asimismo, la investigación permitió establecer que las estrategias divertidas generaron mejoras importantes en todas las dimensiones evaluadas del aprendizaje del idioma inglés, destacándose especialmente la participación activa, la adquisición de vocabulario, la comprensión auditiva, la comprensión de instrucciones y la expresión oral. Estos resultados evidencian que la utilización de juegos lingüísticos, dramatizaciones, canciones, flashcards, actividades cooperativas, recursos digitales y dinámicas gamificadas favorece simultáneamente el desarrollo de habilidades comunicativas y el fortalecimiento de los procesos atencionales. En consecuencia, la planificación sistemática de actividades lúdicas dentro de las clases de inglés representa una estrategia pedagógica pertinente para mejorar el rendimiento académico y fortalecer la confianza de los estudiantes durante el proceso de adquisición de una segunda lengua. De igual manera, el estudio permitió comprobar que las metodologías tradicionales utilizadas para la enseñanza del idioma inglés presentan limitaciones cuando se aplican a estudiantes con atención dispersa, debido a que generan menores niveles de participación y motivación en comparación con las estrategias centradas en el aprendizaje activo. La evidencia obtenida demuestra que la diversificación metodológica favorece ambientes de aprendizaje más inclusivos al ofrecer múltiples oportunidades

para la interacción, la exploración y la construcción colaborativa del conocimiento. En este sentido, resulta indispensable que los docentes incorporen recursos visuales, actividades multisensoriales, herramientas tecnológicas y experiencias lúdicas que respondan a las características cognitivas y emocionales de los estudiantes, fortaleciendo tanto el aprendizaje del idioma inglés como el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y de autorregulación.

La presente investigación aporta evidencia científica relevante para el contexto educativo ecuatoriano al demostrar la efectividad de las estrategias divertidas como recurso metodológico para favorecer el aprendizaje del idioma inglés en niños con atención dispersa. Los resultados obtenidos proporcionan fundamentos que pueden orientar la toma de decisiones de docentes, directivos y responsables de la planificación curricular interesados en fortalecer las prácticas de educación inclusiva desde los primeros años de escolaridad. Asimismo, el estudio abre nuevas líneas de investigación relacionadas con la aplicación de metodologías lúdicas en otros niveles educativos, la integración de tecnologías emergentes para la enseñanza de lenguas extranjeras y la evaluación de su impacto sobre otras competencias lingüísticas y cognitivas. De esta manera, se contribuye al desarrollo de propuestas pedagógicas innovadoras que favorezcan una enseñanza del idioma inglés más participativa, motivadora y adaptada a la diversidad de necesidades presentes en las aulas contemporáneas.

Referencias bibliográficas

Barkley, R. (2020). *Taking charge of ADHD: The complete, authoritative guide for parents* (4th ed.). Guilford Press.
<https://www.guilford.com/books/Taking->

[Charge-of-ADHD/Russell-Barkley/9781462542673](https://doi.org/10.1145/2181037.2181040)

CAST. (2024). *CAST Universal Design for Learning Guidelines version 3.0*. <https://udlguidelines.cast.org/>

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: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

DuPaul, G. & Stoner, G. (2014). *ADHD in the schools: Assessment and intervention strategies* (3rd ed.). Guilford Press. <https://www.guilford.com/books/ADHD-in-the-Schools/DuPaul-Stoner/9781462526000>

Ellis, R., & Shintani, N. (2014). *Exploring language pedagogy through second language acquisition research*. Routledge. <https://www.routledge.com/Exploring-Language-Pedagogy-through-Second-Language-Acquisition-Research/Ellis-Shintani/p/book/9780415519731>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.^a ed.). McGraw-Hill. https://books.google.com/books/about/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n.html?id=xuGp0AEACAAJ

Krashen, S. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman. https://books.google.com/books/about/The_Input_Hypothesis.html?id=5ttoAAAAIAAJ

Macaro, E. (2018). *English medium instruction: Content and language in policy and practice*. Oxford University Press. <https://global.oup.com/academic/product/english-medium-instruction-9780194403962>

Mayer, R. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>

Mercer, S., & Dörnyei, Z. (2020). *Engaging language learners in contemporary classrooms*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009024563>

Mercer, S., & Gregersen, T. (2020). *Teacher wellbeing*. Oxford University Press. <https://global.oup.com/academic/product/teacher-wellbeing-9780194405638>

Meyer, A., Rose, D., & Gordon, D. (2014). *Universal Design for Learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing. <https://www.cast.org/books-media/universal-design-for-learning-meyer-rose-gordon/>

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill. https://books.google.com/books/about/Psychometric_Theory.html?id=r0fuAAAAMAAJ

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>

Tomlinson, B., & Masuhara, H. (2018). *The complete guide to the theory and practice of materials development for language learning*. Wiley Blackwell. <https://www.wiley.com/en-us/p-9781119054764>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2024). *Global education monitoring report 2024/5: Leadership in education—Lead for learning*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391758>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A

systematic review of empirical evidence.

Educational Research Review, 30, 100326.

<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

6



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Mónica Noemí Cadena Figueroa, Daysi Valeria Fierro López, Kelly Jhoanna Lara Velarde y Adriana Carolina Lara Velarde.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT).

Mónica Noemí Cadena Figueroa: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.

Daysi Valeria Fierro López: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos.

Kelly Jhoanna Lara Velarde: provisión de recursos académicos y materiales para el desarrollo del estudio, apoyo en la administración del proyecto investigativo y revisión editorial del manuscrito antes de su publicación.

Adriana Carolina Lara Velarde: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.

Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.

Declaración de financiamiento

La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.

Declaración del editor

El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.

Declaración de los revisores

Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.

Declaración ética de la investigación

Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.

Declaración sobre el uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.

Disponibilidad de datos

Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

