

**ÁREA DE ECONÓMICO ADMINISTRATIVA
PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA DE
NEGOCIOS Y MERCADOTECNIA**

**Juegos lúdicos como herramienta para el fortalecimiento del
vínculo familiar y el desarrollo cognitivo infantil en la era digital:**

**Caso Mi Amigo Ludi
PARA LA EMPRESA**



**NOMBRE DE LA EMPRESA
Mi amigo Ludi**

**PRESENTA
Crhistian Adán García Ponce
Efrén Jeremias Infante Hernández
Luz María Pérez Gallardo
Fernando de Jesus Salazar Ojeda**

ASESORA ACADÉMICA: GISELA FONSECA TORRES

**ENERO-ABRIL
2026
LEÓN, GUANAJUATO.**

PRELIMINARES

Título

“Juegos lúdicos como herramienta para el fortalecimiento del vínculo familiar y el desarrollo cognitivo infantil en la era digital: Caso Mi Amigo Ludi”

Resumen

En México cada vez es más común ver a niños pasando mucho tiempo frente a pantallas, ya sea en el celular, la tablet o la televisión, y esto ya se empieza a considerar un problema importante. De acuerdo con información de la UNAM, el uso excesivo de estos dispositivos puede afectar el **desarrollo infantil**, especialmente en áreas como el lenguaje, la motricidad y la interacción social, sobre todo en edades tempranas.

Además, también se ha visto que muchos padres no tienen tanta información sobre el desarrollo infantil. Por ejemplo, en un estudio con 536 padres de familia, el 60% no consideraba tan importantes los primeros tres años para el aprendizaje, y solo el 33% conocía el término “**estimulación temprana**”. Esto refleja que sí hay una falta de información que influye en cómo se convive con los hijos.

A partir de esta situación surge “Mi Amigo Ludi”, un juego dirigido a niños de 3 a 12 años. Se trata de un rompecabezas que incluye actividades en la parte posterior, diseñadas con apoyo de una psicóloga infantil y basadas en teorías como las de Piaget, Vygotsky y Bruner. El objetivo es trabajar habilidades como la creatividad, la autonomía y, sobre todo, fortalecer el **vínculo familiar**.

La investigación se realizó con un enfoque mixto: se hicieron dos entrevistas a profundidad y una encuesta a 100 padres de familia en zona urbana. Los resultados muestran que los niños tienen altos niveles de curiosidad y creatividad, y que el vínculo emocional con los padres es bueno; sin embargo, el involucramiento de los padres muchas veces se queda en un nivel medio y hay áreas como la concentración que aún pueden mejorar.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, en muchas casas de México, los celulares y las tablets ya forman parte de la rutina diaria. Esto ha cambiado bastante la forma en la que los niños conviven con sus padres. Según la UNAM, pasar demasiado tiempo frente a pantallas puede afectar el desarrollo infantil, especialmente en el lenguaje, la motricidad y la forma en que los niños se relacionan con otros.

Organizaciones de salud también han dado recomendaciones sobre esto. Por ejemplo, se sugiere que los niños menores de 2 años eviten el uso de pantallas (excepto videollamadas), y que entre los 2 y 5 años el tiempo sea limitado y con contenido adecuado. Aun así, en la práctica, muchas familias usan las pantallas como una forma de mantener a los niños entretenidos mientras realizan otras actividades.

En el trabajo de campo de esta investigación se encontró algo interesante: muchos padres sí conviven con sus hijos de manera frecuente, pero su participación en las actividades no siempre es tan activa. Es decir, están presentes, pero no siempre se involucran completamente en el juego o en lo que el niño está haciendo. Esto puede deberse a que actualmente ambos padres suelen trabajar y el tiempo disponible es limitado.

Otro punto importante es el nivel de información que tienen los padres. En un estudio del Hospital Infantil de México se encontró que muchos no conocen bien la importancia del desarrollo en los primeros años de vida. Además, también se ha visto que factores como el nivel educativo de la madre pueden influir en el desarrollo del niño, lo que muestra que el entorno familiar es clave.

Ante esta situación, el juego lúdico aparece como una buena alternativa. Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de habilidades como la concentración, la creatividad y la agilidad mental. También favorecen la convivencia, ya que permiten que padres e hijos interactúen de forma más directa y divertida.

Actualmente, en el mercado mexicano no hay muchas propuestas que integren al mismo tiempo el tema del exceso de pantallas, el involucramiento de los padres y un diseño basado en teorías del desarrollo infantil. Por eso resulta relevante analizar este tipo de productos.

Distintos estudios han mostrado que el involucramiento de los padres influye en el desempeño escolar de los niños, lo que refuerza la importancia de promover este tipo de interacción desde casa. Por esta razón, esta investigación busca analizar, a partir de entrevistas y encuestas a padres de familia, cómo un juego lúdico puede ayudar a mejorar la convivencia y desarrollar habilidades como la creatividad, la curiosidad, la concentración y la autonomía.

Los resultados muestran que los niños tienen buena creatividad y curiosidad, y que el vínculo emocional con sus padres es fuerte. Sin embargo, también se identificó que la concentración y la autonomía pueden mejorar, y que el involucramiento de los padres, aunque es constante, no siempre es completamente activo. Esto indica que sí hay oportunidad para desarrollar productos que se adapten a la realidad de las familias actuales, especialmente aquellas que tienen poco tiempo, pero que sí están interesadas en el desarrollo de sus hijos.

MARCO TEÓRICO

Los **juegos** son parte esencial de la vida de los niños, ya que los ayuda a crear habilidades, como en crear cierta independencia. Para ello, muchos padres optan por ofrecerles juegos o juguetes lúdicos, para darle mayor potencial a estas habilidades.

Lúdico es todo aquello vinculado o perteneciente al juego, también relacionado con el entrenamiento, ya sea gracias a los juegos infantiles que apoyan en no solo habilidades musculares, asimismo como en habilidades cognitivas. (Equipo editorial Etecé, 2025)

Según la **Secretaría de Bienestar en México**, los juegos lúdicos cuentan con muchos **beneficios** en los que ayudan a los niños, como algunos de ellos son:

- Ayudan en ampliar la extensión corporal, en la estimulación de la concentración y agilidad mental.
 - Mejoran en el equilibrio y flexibilidad, aumentando la circulación sanguínea.
 - Ayuda en que el cerebro libere endorfina y serotonina, dos neurotransmisores que generan el bienestar y estimulan la inclusión social.
- (Pavón, s. f.)

“Mi Amigo Ludi”, es un producto lúdico dirigido a los niños de la generación Alpha con una edad entre 3 a 12 años, que consta en un juego de rompecabezas que de la parte inferior de la “pieza” viene la imagen de un personaje imaginario atractivo para los niños. Por otra parte, del otro lado, cuenta con actividades lúdicas que no solo apoyaran el desarrollo físico y cognitivo del niño, sino, que también está pensado para desarrollar habilidades sociales con otros niños gracias a sus diferentes tareas y retos que están pensados de la mano de un experto para fomentar la reducción de aparatos electrónicos y reforzar el vínculo familiar y social.

En la actualidad, vivimos en la era digital, por ende, los padres están tomando las tecnologías como una manera de mantener distraídos a los niños y así ellos tener un pequeño respiro, sin embargo, no miden el mal impacto que puede tener esto en los niños.

Gracias a una investigación de la UNICEF Uruguay (recuperado el 31 de marzo del 2026) nos da unos puntos clave que tenemos que tomar en cuenta.

- El uso de internet no les ofrece nuevas oportunidades a niños y niñas en la primera infancia, diferentes a las que pueden adquirir en el contacto cotidiano con su ambiente familiar y con sus pares.
- Si se elige que usen pantallas, que siempre sea regulado por un adulto responsable; lo mejor es establecer rutinas y horarios para su uso.
- Privarlos de usar tecnología no será tarea sencilla porque se frustrarán; se debe mantener la calma y sostener el límite que se les acaba de poner ya que la frustración durará algunos minutos y luego encontrarán otra forma de entretenerse.
- Si por alguna razón el niño o la niña queda solo frente a la pantalla, hay que enseñarle que, si algo le genera miedo o incomodidad, pida ayuda.
(UNICEF.ORG)

Es por eso, que en “Mi Amigo Ludi”, nos pusimos en contacto con una experta en Psicóloga infantil, que nos habló de unas **teorías** esenciales que debemos de tomar en cuenta para poder ponerlo en práctica y poder obtener datos enriquecedores para el desarrollo del producto. Aquellas teorías son las siguientes:

- Teoría del Desarrollo Cognitivo – Jean Piaget
- Teoría Sociocultural – Lev Vygotsky
- Aprendizaje por Descubrimiento – Jerome Bruner

La **Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget**, el psicólogo suizo formuló un modelo explicativo sobre el **aprendizaje basado en el concepto de la “acción”, de la experiencia**. En otras palabras: en cómo el niño va sumando y reestructurando conocimientos y destrezas gracias a la interacción activa con el mundo que le rodea. A través de esta interacción, Piaget explicaba que las estructuras cognitivas se van complejizando hasta que el niño da significado (o sentido) a la realidad y **construyendo su propio conocimiento**. (*Teoría de Piaget*, 2025)

La **Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**, sostiene que el desarrollo mental de los niños no es un proceso individual o biológico exclusivamente, sino que está determinado en gran medida por su entorno social y cultural. Según Vygotsky, el aprendizaje es un proceso activo y colaborativo donde los niños se desarrollan a través de la interacción con otras personas, especialmente con aquellas que tienen más conocimientos y experiencia (como padres, maestros y compañeros de mayor edad). (Aicad Business School, 2026)

Por último, la **Teoría de Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner** sostiene que los estudiantes aprenden mejor construyendo su propio conocimiento a través de la exploración, la curiosidad y la resolución activa de problemas, en lugar de recibir información pasiva. El docente actúa como guía, proporcionando andamiaje (materiales y motivación) para fomentar la autonomía y el pensamiento crítico, logrando así un aprendizaje significativo y duradero. (De Expertos En Educación, 2025)

Gracias a este estudio realizado, pudimos obtener algunas variables que nos ayudaron a medir si el proyecto de “Mi Amigo Ludi” es rentable para la generación y la problemática que estamos cruzando, así como para ver si es rentable frente al mercado, en base a encuestas realizadas a padres que ya tuvieron algún acercamiento al producto junto a sus hijos.

Las encuestas y la investigación nos permitieron analizar el grado de participación y acompañamiento que tienen los padres en las actividades diarias y de aprendizaje de sus hijos, identificando con qué frecuencia interactúan, apoyan y se involucran en su desarrollo cognitivo, físico y social.

Asimismo, nos ayudaron a evaluar distintas habilidades que se generan y tienen los niños a esa edad, como la curiosidad, la creatividad, la capacidad que tienen de concentración, la autonomía, la resolución de problemas y la interacción social.

En conjunto, estos datos e investigación nos permitieron comprender que la relación entre el acompañamiento parental y el desarrollo integral infantil, así también nos ayudó a detectar algunas áreas de oportunidad para fortalecer el vínculo mediante estrategias y actividades lúdicas.

Se le asegura a las personas que apoyan a este proyecto que la información recaudada y usada que se obtuvo, busca usar solo datos de las personas que otorgaron permiso a hacer uso de información personal (solo con fines educativos), sin compartirlas a nadie. Ejemplo, para realizar investigación cualitativa como grupos focales, entrevistas a profundidad, etc; donde se necesita hacer preguntas con información mas privada o hacer el uso de cámaras para grabar videos, se les pide consentimiento a las personas si los podemos grabar y usar su imagen, en caso de los niños, estos permisos son otorgados por los padres. Sin embargo, la información que es recaudada en las encuestas cualitativas, se procura el no pedir información personal y que sea de manera anónima, pero antes de cada encuesta, se da la instrucción de que solo sea llenada por padres de familia de hijos con una edad de 3 a 12 años, ya que es el rango de edad al que va dirigido el producto.

METODOLOGÍA (INVESTIGACIÓN MIXTA APLICADA)

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, ya que se integraron técnicas cualitativas y cuantitativas con el fin de obtener una comprensión más completa del comportamiento infantil y el involucramiento parental.

En la parte cualitativa, se realizaron dos entrevistas a profundidad con el apoyo de una especialista en psicología infantil. Estas entrevistas se enfocaron en analizar el comportamiento de los niños frente a estímulos lúdicos, específicamente el uso de objetos como apoyo emocional, así como en la validación de actividades basadas en teorías del desarrollo infantil.

A partir de esta información, se diseñaron actividades alineadas a las teorías de Piaget (cognitivo), Vygotsky (social) y Bruner (aprendizaje por descubrimiento), organizadas por etapas para favorecer el desarrollo integral del niño.

Para la estructuración de las actividades, se realizó una clasificación basada en las teorías del desarrollo cognitivo, sociocultural y aprendizaje por descubrimiento, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1. Clasificación de actividades lúdicas según teorías del desarrollo

	Piaget (Cognitivo)	Vygotsky (Social)	Bruner (Descubrimiento)
1	Clasificar objetos por color	Jugar a la casita con roles	Explorar texturas (suave, duro)
2	Armar rompecabezas	Juegos en equipo con pelota	Jugar con plastilina libre
3	Ordenar objetos por tamaño	Cantar canciones en grupo	Mezclar colores
4	Contar objetos en casa	Seguir instrucciones guiadas	Explorar sonidos con objetos
5	Identificar diferencias en dibujos	Dramatizar cuentos	Construir con bloques sin guía

6	Hacer secuencias (números/dibujos)	Compartir juguetes	Experimentar con agua (flotar/hundir)
7	Resolver acertijos simples	Resolver tareas con ayuda	Inventar historias
8	Agrupar por forma y tamaño	Juegos de roles (doctor, maestro)	Resolver laberintos
9	Juegos de memoria (memorama)	Explicar algo a otro niño	Crear figuras con materiales reciclados
10	Explicar causas simples (lluvia, día)	Crear reglas de juego en grupo	Inventar un juego nuevo

En la parte cuantitativa, se aplicó una encuesta estructurada dirigida a padres de familia, con el objetivo de medir el nivel de involucramiento en el desarrollo, aprendizaje y convivencia con sus hijos. El instrumento incluyó preguntas relacionadas con frecuencia de interacción, apoyo en actividades, autonomía del niño, habilidades sociales y desarrollo cognitivo.

Muestra

La muestra estuvo conformada por 100 padres de familia, superando el promedio esperado de 92 respuestas.

El perfil del consumidor corresponde a:

- Padres de familia
- Con hijos en edades de 3 a 12 años (Generación Alpha)
- Interesados en el desarrollo cognitivo, social y emocional de sus hijos
- Ubicados en un contexto urbano (relacionado con el mercado objetivo del proyecto)

Herramientas

Se utilizaron dos instrumentos principales:

- Guía de entrevista a profundidad: orientada a identificar comportamientos infantiles, uso de objetos lúdicos y validación de actividades basadas en teorías del desarrollo.
- Cuestionario estructurado (encuesta): compuesto por preguntas cerradas tipo frecuencia y escala, organizadas en cuatro bloques:
 - Involucramiento parental
 - Comunicación y vínculo emocional
 - Desarrollo cognitivo y creativo
 - Autonomía y habilidades sociales

Estos instrumentos permitieron recolectar información tanto descriptiva como medible, asegurando la replicabilidad del estudio.

Consideraciones éticas y manejo de la información

Durante el desarrollo de la investigación, se tomaron en cuenta principios éticos fundamentales para garantizar la protección de los participantes y la confidencialidad de la información recabada.

En la aplicación del instrumento cuantitativo, el enlace de la encuesta fue compartido a través de medios digitales como **WhatsApp, Instagram y Facebook**, con el apoyo de maestros/as y compañeros que facilitaron su difusión en grupos y publicaciones. Esto permitió alcanzar a un mayor número de padres de familia dentro del segmento objetivo.

Es importante destacar que la encuesta fue diseñada de manera que no solicitara datos personales sensibles, como correos electrónicos, direcciones o información privada, garantizando así el anonimato de los participantes. La participación fue completamente voluntaria.

La información obtenida fue organizada y categorizada por preguntas, lo que permitió realizar un análisis estructurado de los datos. A partir de esta

categorización, se identificaron patrones de comportamiento dentro del segmento estudiado, contribuyendo a la obtención de resultados relevantes para la investigación.

Asimismo, los datos recolectados fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y de investigación, asegurando su resguardo y evitando cualquier uso indebido. Esto refuerza la importancia del manejo responsable de la información, así como el respeto hacia los participantes.

5. Resultados

En la presente investigación se obtuvieron un total de 100 respuestas, superando el promedio esperado de 92, lo cual permite contar con un nivel adecuado de confiabilidad en los datos recolectados.

Los resultados fueron organizados en cuatro bloques de análisis, con el objetivo de facilitar la interpretación de la información obtenida: involucramiento parental, comunicación y vínculo emocional, desarrollo cognitivo y creativo, y autonomía y habilidades sociales.

5.1 Involucramiento parental

Este bloque analiza la participación de los padres en las actividades recreativas y de aprendizaje de sus hijos.

Los resultados muestran que la mayoría de los padres realizan actividades con sus hijos de manera frecuente o moderada, lo que indica una presencia constante en su desarrollo. Sin embargo, al analizar el nivel de participación activa, se observa que este se mantiene en un nivel medio, lo que sugiere que, aunque los padres están presentes, no siempre se involucran completamente en las dinámicas de aprendizaje o juego.

Asimismo, se identificó que los niños solicitan ayuda con frecuencia, lo cual refleja un nivel adecuado de confianza hacia sus padres. No obstante, también evidencia cierta dependencia en la resolución de actividades.

Frecuencia de actividades recreativas

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades recreativas con su hijo(a)?

Siempre	19
Frecuentemente	43
A veces	38
Nunca	1



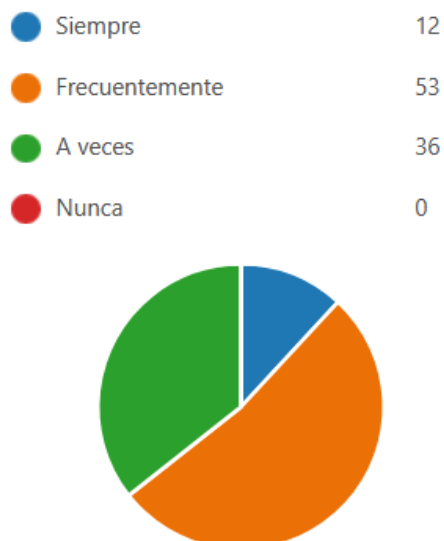
2. ¿Qué tanto participa usted activamente cuando su hijo(a) juega o aprende algo nuevo?

Mucho	34
Regular	53
Poco	14
Nada	0



Frecuencia en que el niño pide ayuda

3. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) le pide ayuda para realizar actividades?



5.2 Comunicación y vínculo emocional

En este bloque se analizó la relación emocional y la comunicación entre padres e hijos.

Los resultados indican que la mayoría de los niños se sienten cómodos o muy cómodos al expresar sus ideas y emociones, lo que representa uno de los hallazgos más positivos de la investigación.

De igual forma, se observa que los niños:

- Siguen instrucciones cuando se les guía paso a paso
- Colaboran y comparten durante el juego

Esto refleja que existe una adecuada guía parental y un entorno favorable para el desarrollo emocional y social del niño.

Expresión de emociones

4. ¿Qué tan cómodo(a) considera que se siente su hijo(a) expresando ideas o emociones con usted?

Muy cómodo(a)	44
Cómodo(a)	50
Poco cómodo(a)	6
Nada cómodo(a)	1



Seguimiento de instrucciones

9. ¿Qué tanto su hijo(a) sigue instrucciones cuando se le guía paso a paso?

Siempre	30
Frecuentemente	46
A veces	25
Nunca	0



Colaboración de juegos

10. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) colabora o comparte con otros durante un juego?

● Siempre	33
● Frecuentemente	44
● A veces	24
● Nunca	0



5.3 Desarrollo cognitivo y creativo

Este bloque se enfoca en las habilidades cognitivas, creatividad y capacidad de concentración de los niños.

Los resultados muestran que los niños:

- Realizan actividades creativas como dibujar, construir o crear de forma constante
- Presentan altos niveles de curiosidad, manifestados a través de preguntas e interés por explorar

Estos factores son altamente positivos, ya que favorecen el aprendizaje y el desarrollo integral.

Sin embargo, se identificó que la capacidad de concentración se mantiene en un nivel medio, lo cual representa un área de oportunidad importante para el desarrollo de herramientas que fomenten la atención sostenida.

Actividades creativas

5. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) realiza actividades como dibujar, crear o construir?

● Siempre	40
● Frecuentemente	36
● A veces	23
● Nunca	2



Nivel de concentración

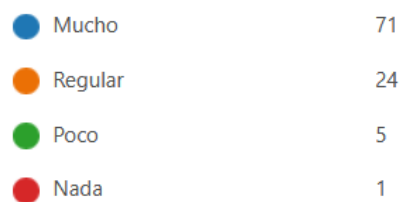
6. ¿Qué tanto logra su hijo(a) concentrarse en una actividad individual?

● Mucho	38
● Regular	49
● Poco	13
● Nada	1



Nivel de curiosidad

12. ¿Qué tanto su hijo(a) muestra curiosidad? (Pregunta "¿Por qué?", "¿Cómo?", etc.)



5.4 Autonomía y habilidades sociales

En este bloque se evaluó la independencia del niño y su capacidad de interacción social.

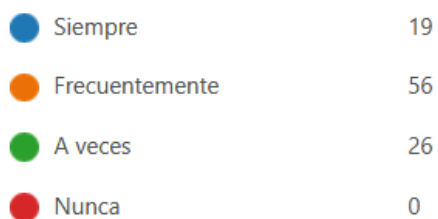
Los resultados indican que los niños:

- Resuelven problemas simples con cierta frecuencia, aunque no siempre de forma completamente independiente
- Disfrutan interactuar con otros niños, lo que demuestra una adecuada socialización
- Exploran nuevas actividades por iniciativa propia

Esto evidencia un desarrollo positivo, aunque aún en proceso de fortalecimiento en términos de autonomía.

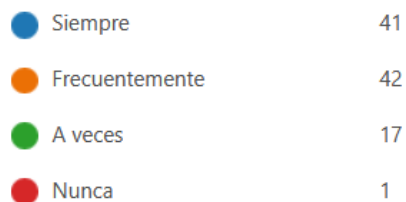
Resolución de problemas

7. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) resuelve problemas simples por sí mismo(a)?



Actividades en grupo

8. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) disfruta actividades en grupo o con otros niños?



Exploración de nuevas actividades

11. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) explora o experimenta cosas nuevas por iniciativa propia?

● Siempre	23
● Frecuentemente	47
● A veces	29
● Nunca	2



5.5 Hallazgos generales

A partir del análisis de los datos obtenidos, se identificaron las siguientes tendencias:

Existe un nivel medio de involucramiento parental, donde los padres están presentes, pero no completamente activos

- Los niños presentan alta curiosidad y creatividad, lo que favorece su aprendizaje
- Se observa un fuerte vínculo emocional entre padres e hijos

Se detectan áreas de oportunidad en:

- La concentración
- La autonomía
- La participación de los padres

5.6 Tendencias del mercado identificadas

Con base en los resultados, se identificaron las siguientes problemáticas y oportunidades en el contexto actual:

- Padres presentes, pero no totalmente involucrados
- Existe una tendencia donde los padres buscan participar en el desarrollo de sus hijos, pero no siempre cuentan con el tiempo o herramientas necesarias.
- Falta de tiempo por el estilo de vida actual
- Muchas familias tienen ambos padres trabajando, lo que genera la necesidad de soluciones prácticas para el aprendizaje y entretenimiento infantil.
- Alta preocupación por el desarrollo infantil

Actualmente, los padres muestran mayor interés en el desarrollo emocional, social y cognitivo de sus hijos, lo que representa una oportunidad para productos lúdicos educativos.

DISCUSIONES

A partir de los resultados obtenidos, es posible establecer una relación directa entre los hallazgos de la investigación y las teorías del desarrollo infantil analizadas en el marco teórico.

En primer lugar, de acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de **Piaget**, el aprendizaje en los niños se construye a través de la interacción activa con su entorno. En este sentido, los resultados obtenidos coinciden con esta postura, ya que se observó que los niños presentan altos niveles de curiosidad y creatividad, lo cual demuestra su disposición natural a explorar, experimentar y aprender mediante actividades dinámicas.

Por otro lado, la teoría sociocultural de **Vygotsky** señala que el aprendizaje se fortalece mediante la interacción con otras personas, especialmente con figuras cercanas como los padres. En relación con esto, los resultados muestran que existe un buen vínculo emocional entre padres e hijos; sin embargo, el nivel de participación activa de los padres es medio. Esto indica que, aunque existe una base emocional sólida, el potencial de aprendizaje colaborativo no se está aprovechando completamente.

Asimismo, el enfoque de aprendizaje por descubrimiento de **Bruner** propone que los niños aprenden mejor cuando exploran y resuelven problemas por sí mismos. En este caso, los resultados evidencian que los niños tienen cierta capacidad de autonomía, pero aún dependen en varias ocasiones del apoyo de los padres, lo que refleja una oportunidad para fortalecer esta habilidad mediante herramientas adecuadas.

Además, los hallazgos también permiten identificar una problemática actual relacionada con el uso de dispositivos electrónicos. Tal como lo señalan diversos estudios, el uso excesivo de pantallas puede afectar el desarrollo infantil. En esta investigación, aunque no se midió directamente el tiempo frente a pantallas, sí se observó que habilidades como la concentración se encuentran en un nivel medio, lo cual puede estar relacionado con este contexto digital.

En conjunto, estos resultados reflejan que existe una oportunidad clara para el desarrollo de productos lúdicos que no solo estimulen habilidades cognitivas, sino que también promuevan la interacción entre padres e hijos.

Desde una perspectiva de marketing, esto representa una oportunidad importante, ya que los padres actualmente buscan opciones que combinen entretenimiento y aprendizaje. Por lo tanto, “Mi Amigo Ludi” puede posicionarse como un producto educativo que responde a una necesidad real del mercado, al ofrecer una alternativa al uso de pantallas y fomentar el desarrollo integral del niño.

CONCLUSIONES

Con base en el análisis de la investigación, se concluye que el entorno actual de la infancia, influenciado por la tecnología y el ritmo de vida de las familias, ha generado nuevos retos en el desarrollo infantil, especialmente en aspectos como la concentración, la autonomía y la participación activa de los padres.

Los resultados muestran que, aunque existe un vínculo emocional fuerte entre padres e hijos, el nivel de involucramiento activo aún es limitado. Esto indica que no solo es importante la presencia de los padres, sino la calidad de la interacción que tienen con sus hijos durante las actividades de aprendizaje y juego.

Asimismo, se identificó que los niños cuentan con habilidades positivas como la creatividad y la curiosidad, las cuales representan una base importante para su desarrollo. Sin embargo, estas habilidades requieren ser guiadas y reforzadas mediante herramientas que promuevan la atención, la resolución de problemas y la independencia.

En este contexto, los juegos lúdicos se posicionan como una alternativa efectiva para complementar el desarrollo infantil, ya que permiten aprender de forma dinámica, estimular habilidades cognitivas y fortalecer la convivencia familiar.

Finalmente, se concluye que “Mi Amigo Ludi” tiene un alto potencial dentro del mercado, ya que responde a una necesidad actual de los padres: encontrar opciones que no solo entretengan a sus hijos, sino que también contribuyan a su desarrollo integral. De esta manera, el producto no solo cumple una función recreativa, sino que también genera valor educativo y social, lo que lo convierte en una propuesta viable e innovadora.

REFERENCIAS

- Equipo editorial Etecé. (2025, 23 noviembre). *Lúdico - Qué es, actividades y método de aprendizaje*. Concepto. <https://concepto.de/ludico/>
- Pavón, C. (s. f.). *ACTIVIDADES LÚDICAS*. [ACTIVIDADES LÚDICAS](#)
- (S/f). *Unicef.org*. Recuperado el 31 de marzo de 2026, de <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/digital/uso-de-la-tecnologia-en-la-primer-infancia-que-saber>
- Etapas de Piaget: *Teoría del Desarrollo Cognitivo*. (2025, marzo 19). Universidad Internacional de La Rioja. <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>
- Aicad Business School. (2026, 31 marzo). *Teoría sociocultural de Vygotsky*. <https://www.aicad.es/teoria-sociocultural-de-vygotsky>
- De Expertos En Educación, E. (2025, 1 abril). *El aprendizaje por descubrimiento de Bruner*. VIU Universidad Online. <https://share.google/8Z4XH7ngHelibSiAE>
- Alcauter, S. (2023, 23 de octubre). *Influye educación de la madre en el desarrollo cerebral del bebé*. Gaceta UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/influye-educacion-de-la-madre-en-el-desarrollo-cerebral-del-bebe/>
- Infobae. (2025, 30 de abril). *Cuánto tiempo deben pasar los niños frente a las pantallas; esto es lo que se recomienda*. Recuperado de: <https://www.infobae.com/mexico/2025/04/30/cuanto-tiempo-deben-pasar-ninos-frente-pantallas-esto-es-lo-que-se-recomienda/>
- Mayo Clinic. (2025). *El tiempo frente a la pantalla y los niños: cómo guiar a su hijo*. <https://www.mayoclinic.org/es/healthy-lifestyle/childrens-health/in-depth/screen-time/art-20047952>
- Conocimiento parental y prácticas de crianza relacionadas con el desarrollo infantil temprano. *Boletín Médico del Hospital Infantil de México*, 82(Supl. 1), 101-112. <https://doi.org/10.24875/bmhim.25000005>

- Xataka México. (2026, 25 de enero). *Niños en México superan el tiempo recomendado en celulares y TV: expertos advierten un problema grande*. <https://www.xataka.com.mx/medicina-y-salud/ninos-mexico-superan-tiempo-recomendado-celulares-tv-expertos-advierten-problema-grande>
- González, A. M., & Ramírez, R. M. (2026). *El involucramiento parental y su impacto en el desempeño del niño en la escuela primaria*. Eduscientia, 8(14), 45-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10624529>