



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL ENSAYO

**EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN
INFANTES DE 3 A 4 AÑOS**

AUTORA

Lcda. Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXÁMEN
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

TUTORA

PhD. Ana Isabel Tomalá Andrade

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, PhD.
TUTORA**

**Lic. Zila Esteves Fajardo, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **CHICAIZA DELGADO PATRICIA ELIZABETH**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, PhD.
C.I. 0915815344
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, CHICAIZA DELGADO PATRICIA ELIZABETH

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN INFANTES DE 3 A 4 AÑOS**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Inicial, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 24 días del mes de febrero de año 2025

Lcda. Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado
C.I.: 110401350-1
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, CHICAIZA DELGADO PATRICIA ELIZABETH

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 24 días del mes de febrero de año 2025

Lcda. Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado
C.I.: 110401350-1
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **El aprendizaje a través del juego en infantes de 3 a 4 años**, presentado por el estudiante, **Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado** fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

**TRABAJO FINAL_Chicaiza Delgado
Patricia Elizabeth**

< 1%
Textos sospechosos

0% Similitudes:
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos
0% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: TRABAJO FINAL_Chicaiza Delgado Patricia Elizabeth.docx
ID del documento: f13e90e4264247126cbe65c6d61e773015762025
Tamaño del documento original: 30,6 kB
Autores: []

Depositante: ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE
Fecha de depósito: 20/2/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 20/2/2025

Número de palabras: 3427
Número de caracteres: 22.780

Lic. Ana Isabel Tomalá Andrade, Ph.D.
C.I. 0915815344
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, por ser mi guía y darme la fuerza para alcanzar mis metas. A la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE), por brindarme la oportunidad de ampliar mis conocimientos y crecer profesionalmente. A mi tutora y docentes de la maestría, quienes con su dedicación y enseñanza han sido fundamentales en este proceso. A mis compañeras de estudio, por su apoyo y compañerismo a lo largo de esta etapa. Finalmente, a mi familia y amigos, por su paciencia, motivación y confianza en mí durante este camino.

Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con amor y gratitud a Dios, por darme la fortaleza, la sabiduría y la oportunidad de seguir creciendo en este camino. A mi esposo, quien ha sido mi mayor apoyo, brindándome su paciencia, comprensión y motivación en cada etapa de este proceso. A mis hijos, que son mi mayor inspiración y la razón por la que busco superarme cada día. A mis padres, por inculcarme el amor por el aprendizaje, por su esfuerzo y sacrificio, y por enseñarme que la educación es el mejor legado. Este logro también es de ustedes.

Patricia Elizabeth Chicaiza Delgado

ÍNDICE

TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
Resumen	X
Abstract	XI
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	3
El juego como estrategia de aprendizaje	3
El aprendizaje en la primera infancia	4
Descripción de una Situación Problemática	5
Propuesta de solución fundamentada para la situación problemática	8
Estrategias lúdicas inclusivas en el aula	8
Actividades sugeridas en el aula	8
Uso integral de los espacios naturales	9
Actividades sugeridas al aire libre	9
Capacitación docente y participación familiar	10
Conclusiones	12
Bibliografía	13

Resumen

El aprendizaje a través del juego en infantes de 3 a 4 años se fundamenta en la importancia de las actividades lúdicas como herramienta esencial en la educación inicial. Estas estrategias favorecen el desarrollo cognitivo, motriz y socioemocional, permitiendo a los niños explorar su entorno y adquirir habilidades de resolución de problemas, creatividad y convivencia. La enseñanza basada en el juego fomenta un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades individuales, promoviendo experiencias enriquecedoras que potencian la motivación y el interés por descubrir el mundo. Se planteó como objetivo: determinar la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años, considerando su relevancia como estrategia clave en la educación inicial. Los resultados mostraron que el juego no solo mejora las habilidades cognitivas y sociales, sino que también fortalece la autonomía y la creatividad, consolidando su papel fundamental en el desarrollo integral de los infantes. Se concluyó que estas actividades lúdicas son una estrategia esencial en la educación inicial, ya que favorece un aprendizaje integral, estimulando el desarrollo en infantes de esta edad.

Palabras claves: juego, actividades lúdicas, aprendizaje.

Abstract

Learning through play in children aged 3 to 4 years is based on the importance of playful activities as an essential tool in early education. These strategies promote cognitive, motor and socio-emotional development, allowing children to explore their environment and acquire problem-solving, creativity and coexistence skills. Play-based teaching encourages meaningful learning adapted to individual needs, promoting enriching experiences that enhance motivation and interest in discovering the world. The objective was to determine the importance of play in the learning of children aged 3 to 4 years, considering its relevance as a key strategy in early education. The results showed that play not only improves cognitive and social skills, but also strengthens autonomy and creativity, consolidating its fundamental role in the comprehensive development of children. It was concluded that these playful activities are an essential strategy in early education, as they promote comprehensive learning, stimulating development in children of this age.

Keywords: *game, recreational activities, learning.*

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje por medio del juego se ha consolidado actualmente como una técnica significativa en la enseñanza inicial, especialmente para pequeños en la etapa temprana de la niñez. Estos métodos promueven experiencias importantes que facilitan el desarrollo integral, a través de dinámicas recreativas que impulsan tanto la imaginación como la creatividad y la exploración del mundo que les rodea (Ormazábal et al. 2024). Las actividades lúdicas son propicias para que los niños aprendan de forma espontánea y natural, conectándose con su curiosidad innata y promoviendo destrezas que son indispensables para su progreso académico.

En este contexto, los beneficios de este tipo de aprendizaje no se delimitan únicamente al ámbito cognitivo, ya que también repercute de manera positiva en aspectos socioemocionales y físicos del infante. Según Andrade (2020) los infantes por axioma buscan explorar y aprender, por lo que al realizar actividades como jugar, aprenden a solucionar problemas, convivir con sus compañeros y manejar sus emociones, estas acciones son relevantes para el desarrollo del menor. Por ello, se considera relevante comprender cómo estas interacciones sientan las bases para un aprendizaje que sea tanto efectivo como significativo desde temprana edad.

Por lo tanto, resulta pertinente profundizar en este tipo de propuestas, que dan prioridad a metodologías activas ajustadas a las particularidades y demandas de los niños en edad preescolar. Esto se debe a que, en contextos donde las formas de enseñanza tradicionales suelen restringir la participación activa de los pequeños; reflexionar sobre estrategias basadas en el juego se vuelve crucial para replantear la educación inicial desde una perspectiva integradora, dinámico y respetuoso con el ritmo de aprendizaje individual de cada niño (Carrillo et al., 2020).

Con base en lo anterior, el presente ensayo tiene como objetivo: determinar la importancia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años, considerando su relevancia como estrategia clave en la educación inicial. Este análisis busca destacar la importancia de fomentar entornos educativos que integren actividades lúdicas como parte fundamental del proceso de enseñanza, reconociendo el potencial puede llegar a tener el juego en el aprendizaje de los menores, y, por ende, en el desarrollo motriz o cognitivo.

Asimismo, se ha planteado como objetivo específico: identificar los tipos de juegos más adecuados para promover el aprendizaje en los niños de 3 y 4 años. Aunado a esto, se busca también: Definir conceptualmente las variables clave del estudio, como el aprendizaje lúdico y el desarrollo cognitivo a través del juego en los niños cuya edad este comprendida entre los 3 y 4 años, para establecer un marco teórico sólido que respalde el presente estudio.

La presente investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, implementando un alcance explicativo. Para llevar a cabo la recopilación de datos, se utilizó la técnica de revisión bibliográfica, analizando artículos académicos, así como estudios previos relevantes sobre el tema, relacionado con las actividades lúdicas y juegos en infantes, todo esto estará resumido en la sesión de desarrollo. Este abordaje permite un análisis profundo de las prácticas y teorías existentes de los estudios previos, con el objetivo de fundamentar la importancia del aprendizaje a través del juego en la educación inicial, llevando a cabo una propuesta que busque solucionar la problemática.

En relación con el contexto situacional, este estudio se sitúa en la Unidad Educativa "Mario Paltín Lavanda", administrada por el Distrito 19D03 de educación, se encuentra ubicada en la provincia de Zamora Chinchipe, cantón Chinchipe, específicamente en el barrio El Progreso. La situación problemática se sitúa en el nivel inicial I de dicha institución, para recopilar datos y analizarlos. Respecto a la localidad en donde está asentada la institución, se la considera rica en diversidad cultural y natural, por lo que se refleja los retos únicos y particulares que enfrentan los docentes al promover el aprendizaje lúdico en infantes de 3 a 4 años

En tal sentido, los niños que forman parte de este entorno educativo, muestran una curiosidad innata y deseos por aprender, los cuales son esenciales para implementar estrategias innovadoras, pero que a veces, estas, no siempre coinciden con las realidades pedagógicas locales. Este caso, por lo tanto, se perfila como una oportunidad valiosa para reflexionar sobre cómo adaptar propuestas basadas en el juego que sean pertinentes y que conecten con las necesidades reales de la comunidad educativa, sobre todo, en sectores con diversidad cultural como el cantón Chinchipe.

DESARROLLO

El juego como estrategia de aprendizaje

Las actividades lúdicas pedagógicas son herramientas que están diseñadas para ayudar al desarrollo cognitivo de los infantes, a través de la exploración o la interacción con el mundo que la rodea, pero de una forma segura (Rabasco et al., 2023). A través del juego o actividades parecidas, los niños desarrollan habilidades relevantes como: resolución de problemas, la creatividad o la imaginación. Cabe recalcar que todos los elementos descritos anteriormente son esenciales para el crecimiento intelectual y emocional. Un enfoque lúdico integra de manera natural los aprendizajes con los objetivos educativos, permitiendo que estas experiencias contribuyan al desarrollo integral del niño sin sentirse obligado a aprender.

En este sentido, el juego impulsa la convivencia social y fomenta la colaboración entre los niños, algo que es un aspecto fundamental en la adquisición de habilidades comunicativas y en la comprensión de las reglas de interacción. (Manzano et al., 2022). Mediante juegos colaborativos, los pequeños adquieren valores como respetar los turnos y compartir, virtudes elementales para la vida en comunidad, sin embargo, también interiorizan la empatía al reconocer sus emociones y las de sus compañeros de juego, fortaleciendo su desarrollo socioemocional.

Para Chisag et al, (2024) la ausencia de actividades relacionadas con el juego como parte del proceso integral del proceso pedagógico, puede llegar a incidir de forma directa en el desarrollo cognoscente de los estudiantes, afectando su aprendizaje en la educación inicial. Por lo que es evidente, que un infante que no juega, y que no experimenta actividades lúdicas puede llegar a limitar el aprendizaje de las habilidades cognoscentes relacionadas con la creatividad y ser más propensos a desarrollar afecciones relacionadas con la conducta.

A criterio de Castillo y Sandoval (2022) fue durante la pandemia que el juego tomo relevancia para el aprendizaje de los niños en el hogar, ya que, en este período, el hogar se convirtió en el principal espacio de aprendizaje para los niños, lo que subrayó la importancia del juego como una herramienta educativa indispensable. Según los autores

antes mencionados, la transición a la educación a distancia limitó significativamente las oportunidades de socialización y juego en entornos escolares tradicionales, ya que los niños se vieron en la necesidad de desarrollar estas actividades de forma independiente y sin el acompañamiento de sus pares.

En este contexto, los padres o cuidadores tuvieron que tener un rol más activo en la facilitación de actividades lúdicas, utilizando recursos que todos tienen disponible en casa, esto con el fin de mantener la estimulación cognitiva y aprendizaje de los niños. En relación con lo anterior, se puede decir que los juguetes, materiales o juegos interactivos, así como las cosas que están a la mano en el hogar, permitieron desarrollar las habilidades que todo niño necesita.

Estas condiciones mostraron que es necesario el diseño o implementación de estrategias educativas que busquen promover el juego en modalidades no presenciales, que puedan ser llevadas a la casa y adaptadas a la realidad socioeconómica de cada familia. Por ello, los profesores tienen ese potencial de convertirse en un espacio que favorezca las relaciones entre los niños y adquiera un rol significativo en su vida al incentivar no solo aprendizajes diversos sino también el acceso al saber; en distintas áreas de su crecimiento.

Específicamente, durante la etapa comprendida entre los 3 a 4 años, el juego se posiciona como un medio esencial para fomentar la participación activa de los infantes en su propio proceso de aprendizaje. En tal sentido, el juego tiene un rol relevante en el fortalecimiento de la autonomía en los infantes, brindándoles la oportunidad de tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente. Durante el juego, los niños ejercen control sobre sus acciones, lo que les ayuda a desarrollar un sentido de competencia y confianza en sus propias capacidades.

El aprendizaje en la primera infancia

El aprendizaje en los pequeños se caracteriza por ser un proceso dinámico y constructivo donde ellos mezclan nuevas vivencias con conocimientos previos para darles sentido (Parreño et al., 2023). Durante esta etapa, aprender se refleja en la exploración constante y en la curiosidad natural de los niños quienes procuran comprender su mundo

manipulando objetos y observando los fenómenos. Dicho proceso depende de la calidad de las experiencias lúdicas a las que están expuestos, destacando la importancia de ambientes ricos y motivadores.

Asimismo, el desarrollo del lenguaje es uno de los aspectos más notables del aprendizaje en esta fase, y a través de juegos verbales esto puede ser potenciado en los infantes (Ruiz y Ríos, 2022). Todo esto se da por medio de la convivencia con otros niños o con adultos durante actividades lúdicas, lo que deriva en que los pequeños amplíen su vocabulario, fortalezcan su capacidad expresiva y que capten mejor las estructuras gramaticales. Estos procesos lingüísticos resultan vitales para adquirir habilidades comunicativas esenciales tanto en su vida escolar como social.

Parte del aprendizaje en los infantes también abarca el desarrollo de destrezas motrices finas y gruesas, que son alentadas enormemente mediante el juego (León et al., 2021). Juegos como apilar piezas, dibujar figuras o correr en espacios amplios ayudan a los niños a perfeccionar su coordinación, equilibrio y control corporal; además, dichas habilidades físicas, lejos de ser simples actividades recreativas, fomentan el desarrollo mental, pues el movimiento les permite explorar y conocer su entorno, lo que a su vez; sirve como un factor que incentiva el movimiento.

Descripción de una Situación Problemática

En la Unidad Educativa "Mario Paltín Lavanda", la cual se encuentra ubicada en la comunidad rural del barrio El Progreso, se ha identificado una situación que pone en evidencia los retos que enfrentan los docentes en la implementación del aprendizaje lúdico para los niños de inicial I, niños cuyas edades comprenden entre los 3 y 4 años. A pesar de la intervención que el docente puede llegar a tener en estas actividades, tales como integrar dinámicas de juego dentro del aula, u otra programación lúdica, no siempre hay un impacto positivo. Esto se puede deber a las limitaciones en materiales disponibles, o el tipo de metodología aplicada, ya que estas no siempre son específicas y teniendo en cuenta cada caso.

En este entorno, se observa que los niños muestran un interés inicial en las actividades propuestas; sin embargo, rápidamente llegan a perder la atención, lo cual

reduce los aprendizajes que se esperan de los estudiantes. Además, a pesar de que se intenta fomentar el juego colaborativo, las actividades, no logran involucrar a todos los estudiantes de forma más equitativa, ya que unos se distancian de otros para jugar y propenden a realizar actividades lúdicas individuales.

Tabla 1. *Evaluación de participación de los niños en actividades lúdicas*

Criterios de Participación	Número de Niños (Total: 20)	Porcentaje (%)
Participaron activamente	8	40%
Mostraron interés inicial, pero se retiraron	5	25%
Se mantuvieron observando sin participar	4	20%
Mostraron desinterés total	3	15%

Elaborado: Chicaiza Delgado Patricia Elizabeth

Un ejemplo representativo sobre esto, ocurrió durante una actividad diseñada para trabajar la coordinación motriz fina, actividad que consistía en utilizar plastilina para modelar figuras geométricas. Esta propuesta, que a simple vista parecía accesible y adecuada para todos, generó respuestas heterogéneas entre los niños. Mientras que algunos mostraban entusiasmo y fluidez al realizar la tarea, otros rápidamente se frustraban por no poder moldear las formas deseadas como era de esperarse. Al analizar este caso en específico, se constató que estas reacciones se debían tanto a la falta de habilidades previas en ciertos niños, como a la ausencia de una guía docente que estuviera adaptada a los diferentes niveles de destreza motriz que están presentes en el aula.

Por otro lado, en cuanto a lo concerniente con las actividades grupales, se observó que los niños más extrovertidos propenden a monopolizar los recursos, o sea, ciertos elementos lúdicos, lo que hace que sus compañeros tengan un rol pasivo. También se constató que a pesar de que el docente intentaba mediar y a su vez, equilibrar las dinámicas grupales, estas intervenciones no siempre eran oportunas o efectivas.

Todo este desequilibrio en la interacción no solo limita el aprendizaje colaborativo, sino que además incide de manera negativa en el desarrollo socioemocional de algunos menores, lo cuales, al sentirse excluidos de estas actividades, evitaban participar en actividades futuras. Esta desigualdad además dificultaba alcanzar los objetivos pedagógicos iniciales que se habían planteado en la planificación.

Otro factor que resulta relevante es la limitada interacción con el entorno natural, que ofrece la comunidad. A pesar de que el barrio El Progreso cuenta con espacios abiertos que son ideales para realizar actividades al aire libre, estas no se aprovechan de manera plena, debido a restricciones de tiempo, planificación insuficiente o la falta de recursos materiales que sean adecuados.

Tabla 2: Factores Limitantes en la Implementación del Juego

Factores Limitantes	Descripción	Impacto Observado
Materiales insuficientes	Recursos como plastilina, bloques o cuerdas no alcanzan para todos los niños.	Niños compiten por los materiales o pierden interés.
Falta de inclusión en actividades	Actividades grupales no adaptadas a niveles individuales.	Desigualdad en el aprendizaje colaborativo.
Espacios físicos poco aprovechados	Las áreas al aire libre no se usan frecuentemente.	Limitación del aprendizaje exploratorio.

Elaborado: Chicaiza Delgado Patricia Elizabeth

En consecuencia, los estudiantes permanecen la mayor parte del tiempo dentro del aula, lo que restringe o limita las posibilidades que tienen para explorar o aprender de a través del contacto con su entorno. Esta situación, que podría considerarse una realidad común en contextos educativos similares, refleja una necesidad urgente de replantear las estrategias pedagógicas que actualmente se emplean. La implementación de actividades

lúdicas que sean más inclusivas, diseñadas desde una perspectiva que considere las características, los ritmos individuales y las capacidades de cada niño, se perfila como una solución viable.

Sin embargo, esta adaptación también requiere la capacitación continua de los docentes para que desarrollen habilidades que les permitan identificar, atender y responder a las diversas necesidades de aprendizaje en el aula. De esta manera, se considera que se podría promover un entorno educativo más justo o estimulante, para beneficio de los estudiantes por igual.

Propuesta de solución fundamentada para la situación problemática

Estrategias lúdicas inclusivas en el aula

Para poder abordar los desafíos que se detallaron anteriormente en la Unidad Educativa "Mario Paltín Lavanda", se hace necesario implementar estrategias lúdicas que sean diseñadas específicamente con un enfoque orientado a la inclusivo, el cual pueda permitir atender las necesidades únicas presentes en cada niño. Dichas estrategias, deben considerar las diferencias en desarrollo cognitivo, motriz o la parte socioemocional del niño, Sin embargo, las actividades actuales, a pesar de que se considera útiles, no siempre logran su propósito, ya que no toman en cuenta la parte relacionada con la diversidad. Por lo tanto, se considera esencial llevar a cabo una planificación de actividades que se adapten a las características particulares de cada niño y a sus preferencias personales.

Actividades sugeridas en el aula

Talleres de habilidades motrices:

- Modelar figuras geométricas utilizando plastilina, bloques y rompecabezas variados.
- Dibujar libremente en pizarras magnéticas, las cuales estimulan tanto la creatividad como la expresión artística.
- Apilar bloques para construir torres, ajustando la dificultad según las capacidades individuales.

Juegos colaborativos:

- Implementar rotación de roles en actividades grupales, para fomentar una participación que sea equitativa entre los niños.
- Diseñar actividades por equipos, las cuales promuevan la interacción positiva y fortalezcan el compañerismo.

Uso integral de los espacios naturales

Otra cuestión a tener en cuenta, es el entorno natural que rodea al infante que habita en el barrio El Progreso, debido a que puede utilizarse para facilitar la exploración, o interacción del niño con sus iguales, por lo tanto, este tipo de entorno debe ser aprovechado como complemento del aprendizaje en el aula. Sin embargo, aunque estos espacios han sido subutilizados hasta ahora, representan una oportunidad única que podría cambiar el enfoque pedagógico si se explotan adecuadamente. También cabe hacerse la pregunta ¿Por qué no utilizar lo que ya se encuentra disponible? Y así, planificar actividades al aire libre, de manera regular y que sean significativa para todo este proceso, es una solución que podría priorizarse para enriquecer el aprendizaje de los niños.

Actividades sugeridas al aire libre**Juegos de exploración guiada:**

- Buscar y clasificar objetos naturales que el niño encuentre en su entorno, como, por ejemplo: hojas, piedras o ramas, basándose en su tamaño, forma y textura.
- Observar insectos o plantas locales, lo cual puede despertar el interés y la curiosidad científica de los niños.

Juegos de movimiento grupal:

- Diseñar carreras de obstáculos usando materiales reciclados o encontrados en el entorno.
- Promover actividades en círculos, las cuales faciliten el trabajo en equipo y fortalezcan habilidades relacionadas con el liderazgo.

Capacitación docente y participación familiar

La formación de los docentes, los cuales se consideran los principales responsables del aprendizaje, debe estar direccionada en estrategias innovadoras y efectivas, que permitan diseñar, ejecutar y ajustar actividades lúdicas según las necesidades cambiantes de los estudiantes. Sin embargo, también es imprescindible incluir a las familias, actores clave en el desarrollo integral de los niños, para que estas se integren de manera activa al proceso educativo. Este enfoque conjunto fortalecerá tanto el ambiente escolar como el hogar.

Actividades sugeridas con familias:

- Organizar actividades relacionadas con la creación de materiales didácticos hechos en casa con materiales que sean accesibles, así como tarjetas o juegos de mesa simples.
- Realizar talleres que expliquen cuales son los beneficios del aprendizaje lúdico, ofreciendo ejemplos prácticos a los padres para que lo apliquen en casa.
- Programar días recreativos entre los niños y los familiares, esto con el fin de reforzar la conexión entre la escuela y la comunidad.

Tabla 3: Plan de Implementación de Estrategias Lúdicas

Actividad	Objetivo	Responsable	Frecuencia
Observación inicial del aula	Identificar niveles y preferencias de los niños	Docente principal	Semanal
Actividades lúdicas al aire libre	Promover habilidades motoras y cooperación	Docente y auxiliar	Dos veces/sem.
Talleres para docentes	Capacitación en estrategias inclusivas	Coordinación pedagógica	Mensual

Actividad	Objetivo	Responsable	Frecuencia
Jornadas recreativas con familias	Fomentar la participación familiar	Docentes y familias	Trimestral

Elaborado: Chicaiza Delgado Patricia Elizabeth

Evaluación y Seguimiento

A todo esto, surge la pregunta, ¿se considera suficiente la implementación de estrategias innovadoras sin un seguimiento adecuado? No, es necesario establecer evaluaciones para garantizar la efectividad, o a su vez, ajustar las actividades según los resultados que se vayan obteniendo. Esto con el fin de mejorar la programación y precisar la metodología lúdica empleada.

Instrumentos de evaluación sugeridos:

- **Listas de cotejo:** es una herramienta con la que se busca registrar la participación activa de los estudiantes, así como las habilidades desarrolladas en cada actividad.
- **Encuestas:** Para medir el grado o percepción con respecto a esta propuesta implementada, se le puede realizar a los padres de familia.
- **Reuniones de retroalimentación:** Encuentros periódicos entre los docentes y padres o involucrados para identificar que se puede mejorar o ajustar.

Con estas propuestas, que abarcan aspectos como el aula, los espacios naturales, la formación docente o el ámbito familiar, se busca mejorar el aprendizaje en la Unidad Educativa "Mario Paltín Lavanda" en niños del grado inicial. El juego como actividad lúdica no solo tiene que ser vista como una herramienta educativa, sino también como una experiencia transformadora que favorezca el desarrollo de los menores.

Conclusiones

En el presente apartado se sintetiza los hallazgos más relevantes obtenidos sobre la importancia que tiene el juego para el aprendizaje. Partiendo de los objetivos planteados, a continuación, se destacan las implicaciones pedagógicas:

- Se confirmó que el juego es una estrategia educativa esencial para los procesos de aprendizaje, sobre todo en educación inicial, ya que favorece el desarrollo cognitivo y motriz de los niños de 3 a 4 años.
- Se identificó que los juegos más adecuados para niños comprendidos en esta edad, tienen que incluir actividades simbólicas, motrices y de construcción, ya que estas promueven la estimulación creatividad, socialización, así como la resolución de problemas.
- Los resultados destacaron la relevancia de entornos educativos ricos en experiencias lúdicas para los niños, debido a que este diseño mejora la atención, motivación y la participación activa de los infantes.
- Con base en las indagaciones teóricas, se pudo determinar que la ausencia de actividades lúdicas, o en este caso, los juegos, durante la enseñanza temprana; podría llegar a ser una limitante para el desarrollo del niño.
- Se pudo registrar que el aprendizaje lúdico, no solo puede llegar a estimular el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también contribuye al bienestar socioemocional de los menores.

Bibliografía

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>
- Carrillo, M., Garcia, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 430-448.
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/791>
- Castillo, I., & Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-9.
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133/2993>
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordan, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher*, 9(1), 66 - 81.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- León, A., Mora, A., & Tovar, L. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revistas Espacios*, 43(3).
<https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Ormazábal, V., Hernández, L., & Zuñiga, F. (2024). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25(28), 1-11. <https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v25/1607-4041-redie-25-e28.pdf>

- Parreño, J., Hernández, P., Carrera, S., & Procel, M. (2023). Pedagogía infantil. Significatividad en la educación del niño/a. *Sinergia Académica*, 6(1), 11-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.51736/sa.v6i1.105>
- Rabasco, M., Ullauri, J., & Aldaz, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 1618-1638. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363/7593>
- Ruiz, K., & Ríos, T. (2022). Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. *Revista Cognosis*, 7(3), 79–94. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5246>