



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**

**AUTORA**

**Suárez Gomez, Ana María**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER  
COMPLEXIVO**

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

**TUTORA**

**Barreiro Moreira, Dunia Lucía Phd.**

**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. Dunia Lucía Barreiro Moreira,  
PhD.  
TUTORA**

---

**Lic. Martha Karina Huiracocha  
Tutivén, PhD.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Gertrudis Amarilis Laínez  
Quinde, Mgtr.  
ESPECIALISTA 2**

---

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



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 **Ana María Suárez Gomez**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

---

LIC. Dunia Lucía Barreiro Moreira, PhD.  
C.I. 0914280839

**TUTORA**



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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, ANA MARIA SUÁREZ GOMEZ

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **Aprendizaje basado en el juego en niños 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 10 días del mes de enero de año 2025

---

ANA MARIA SUÁREZ GOMEZ  
C.I. 1309180410  
**AUTORA**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, ANA MARIA SUÁREZ GOMEZ**

**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 10 días del mes de enero de año 2025

---

ANA MARIA SUÁREZ GOMEZ  
C.I. 1309180410

**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 **Aprendizaje basado en el juego en niños de 3 a 4 años**, presentado por el estudiante, **Ana María Suárez Gomez**, fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **XX%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

INFORME DE ANÁLISIS  
magister

### ENSAYO ANA SUAREZ GOMEZ

9%

Textos sospechosos

- 9% Similitudes
  - 0% similitudes entre comillas
  - 0% entre las fuentes mencionadas
- 0% Idiomas no reconocidos
- 4% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: ENSAYO ANA SUAREZ GOMEZ.docx	Depositante: Dunia Lucía Barreiro Moreira	Número de palabras: 2368
ID del documento: dd941d058134184ccc3f6f8d10b6c48f87ca59a1	Fecha de depósito: 31/10/2024	Número de caracteres: 15.685
Tamaño del documento original: 32.26 kB	Tipo de carga: interface	
Autores: []	fecha de fin de análisis: 31/10/2024	

Ubicación de las similitudes en el documento:

☰ Fuentes de similitudes

**Fuentes principales detectadas**

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-ex...">www.encyclopedia-infantes.com</a> <a href="https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-ex...">https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-ex...</a> 1 fuente similar	2%	<div style="width: 20px; height: 10px; background-color: #ccc; position: relative;"><div style="width: 40%; height: 100%; background-color: #0070c0;"></div></div>	Palabras idénticas: 2% (38 palabras)
2	<b>Documento de otro usuario</b> #60a2f0 El documento proviene de otro grupo	1%	<div style="width: 20px; height: 10px; background-color: #ccc; position: relative;"><div style="width: 40%; height: 100%; background-color: #0070c0;"></div></div>	Palabras idénticas: 1% (29 palabras)

LIC. Dunia Lucía Barreiro Moreira, PhD.

C.I. 0914280839

**TUTORA**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios, que ha sido guía y fortaleza, su presencia me ha acompañado en cada paso de este camino.

A mis hijos, les debo mi más profundo agradecimiento, son el motor de mi vida que me impulsa a soñar alto. Su amor y apoyo incondicional me han permitido alcanzar este logro.

Finalmente, extendiendo mi gratitud a mi tutora, quien con su conocimiento, paciencia y orientación me guio en la realización de este trabajo. Sus consejos no solo enriquecieron mi proyecto, sino también mi perspectiva como profesional.

Este logro es un reflejo del gran esfuerzo y de la confianza que han depositado en mí.

*Ana María, Suárez Gomez*

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo:

“A mi familia cuyo amor, apoyo y ejemplo han sido el pilar fundamental de mi vida y mi inspiración para perseverar; y a todos aquellos que, de una u otra manera, han creído en mí y me han motivado a alcanzar este sueño.”

*Ana María, Suárez Gomez*



## ÍNDICE GENERAL

### CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
CONTENIDO .....	IX
ABSTRACT .....	XI
INTRODUCCIÓN .....	1
DESARROLLO.....	3
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	5
PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	6
CONCLUSIONES.....	7
REFERENCIAS.....	11
ANEXOS.....	12

## **Resumen**

El presente ensayo analiza la importancia del aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para promover el desarrollo integral en niños de 3 a 4 años. Se plantea que, al integrar juegos educativos, los niños no solo aprenden temas netamente académicos, sino que también desarrollan competencias como la cooperación, y creatividad. A través de actividades como "El juego del pañuelo" y "Caza de colores", se busca mejorar la motivación y la participación de los niños en el proceso educativo.

Se destaca el papel del docente en la implementación de dichas actividades, adaptándolas a las necesidades individuales de los niños para garantizar su efectividad. Los resultados esperados incluyen el aumento de la atención y concentración, así como el desarrollo de la percepción sensorial. El juego, direccionado al ámbito pedagógico, es una herramienta educativa esencial para el aprendizaje significativo en la primera infancia.

**Palabras clave:** aprendizaje basado en el juego, desarrollo infantil, educación inicial.

## **Abstract**

This essay analyzes the importance of game-based learning as a pedagogical strategy to promote comprehensive development in children aged 3 to 4 years. It is suggested that by integrating educational games, children not only learn purely academic subjects, but also develop skills such as cooperation and creativity. Through activities such as "The Handkerchief Game" and "Color Hunt", the aim is to improve children's motivation and participation in the educational process.

The role of the teacher in the implementation of these activities is highlighted, adapting them to the individual needs of children to ensure their effectiveness. The expected results include increased attention and concentration, as well as the development of sensory perception. Play, directed towards the pedagogical field, is an essential educational tool for meaningful learning in early childhood.

**Keywords:** play-based learning, child development, early childhood education.

## INTRODUCCIÓN

En el mundo de la educación, donde los métodos tradicionales aún predominan, el juego se presenta como una estrategia innovadora para transformar el aprendizaje en la primera infancia. Más allá de ser una actividad recreativa, el juego potencia el desarrollo integral de los niños al estimular de forma natural habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales. Incorporarlo como un eje central en la educación inicial no solo enriquece las experiencias de aprendizaje, sino que también responde a las necesidades esenciales de esta etapa crucial de desarrollo.

En este sentido, el aprendizaje basado en el juego se centra en la idea de que los niños, en su naturaleza inquisitiva, aprenden mejor a través de actividades lúdicas que les permiten interactuar con su entorno de manera libre y creativa. Como señala el Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (UNICEF, 2018), el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.

El aprendizaje basado en el juego ha sido reconocido como una de las metodologías más efectivas para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. En el caso de los niños de 3 a 4 años, el juego no solo es una actividad recreativa, sino un medio fundamental para la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego, los niños exploran su entorno, resuelven problemas, desarrollan su lenguaje, y fortalecen su capacidad de socialización.

Por tanto, el presente ensayo tiene como objetivo analizar la importancia del aprendizaje basado en el juego en esta etapa del desarrollo, demostrando que el juego es una estrategia clave para promover el aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades de los niños.

En consecuencia, el alcance de este trabajo abarca un análisis teórico del aprendizaje basado en el juego en la etapa preescolar, con un enfoque específico en los niños de 3 a 4 años. La tesis que se plantea es que el juego, cuando es integrado de manera intencionada en las prácticas pedagógicas, no solo facilita el desarrollo de habilidades fundamentales, sino que también mejora la motivación y el compromiso de los niños con el proceso de aprendizaje. Se pretende abordar el tema desde una perspectiva pedagógica, revisando teorías del desarrollo infantil y estudios recientes que evidencian los beneficios del aprendizaje basado en el juego. Asimismo, se propone examinar cómo los educadores pueden implementar esta metodología de manera efectiva en sus aulas.

El trabajo es relevante tanto en el ámbito social como profesional y científico. Desde una perspectiva social, el aprendizaje basado en el juego puede ayudar a cerrar brechas en el desarrollo infantil, permitiendo que todos los niños, independientemente de su contexto socioeconómico, accedan a experiencias de aprendizaje ricas y significativas. En el ámbito profesional, aporta estrategias prácticas para los docentes que buscan mejorar su enseñanza mediante la incorporación del juego como herramienta educativa. En el científico, el análisis contribuye a la comprensión de los procesos de aprendizaje en la primera infancia, destacando la importancia de perspectivas más flexibles y centradas en el niño.

Se ha estructurado en varias secciones. Primero, se presenta el estado del arte, donde se revisan las teorías clásicas y contemporáneas que sustentan el aprendizaje basado en el juego. Luego, se analiza la situación actual de la educación preescolar, destacando las dificultades y oportunidades para integrar el juego en los contextos educativos. Después, se presenta una propuesta de intervención pedagógica que permita a los educadores aplicar de manera efectiva esta metodología en el aula. Finalmente, se concluye resaltando la importancia del juego en la

construcción de un aprendizaje significativo y su potencial para mejorar las prácticas educativas en la primera infancia.

## **DESARROLLO**

El aprendizaje basado en el juego en la primera infancia es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2019), el nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. En este sentido, el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El juego ha sido ampliamente estudiado desde una perspectiva psicopedagógica por autores como Jean Piaget y María Montessori, quienes argumentan que el juego no es una actividad separada del aprendizaje, sino su motor central durante los primeros años de vida. Piaget considera que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo y la construcción del conocimiento, ya que permite a los niños explorar y comprender el mundo que les rodea (Aparicio, 2011). Por otro lado, Montessori reconoce el juego como una herramienta clave en la educación, fomentando la creatividad y el aprendizaje espontáneo sin necesidad de instrucciones previas (Barros, 2022). Ambos enfoques resaltan que el juego no es solo una actividad recreativa, sino integral al aprendizaje en la infancia.

Desde la perspectiva de un docente de nivel inicial, el aprendizaje basado en el juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños de 3 a 4 años. A dicha edad, los pequeños están en una etapa de descubrimiento y experimentación constante, y el juego es la herramienta natural que utilizan para explorar el mundo que los rodea. Jugar mejora en los más pequeños su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones. Además, el desarrollo de diferentes destrezas mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés (UNICEF, 2020).

De acuerdo con García (2021), las sesiones de juego trabajaban en primer lugar, la planificación, seguidamente la ejecución y, por último, la verificación.

Así pues, el aprendizaje a través del juego proporciona una herramienta pedagógica efectiva. En la planificación, el docente establece objetivos claros y selecciona las herramientas y materiales adecuados; durante la ejecución, los niños interactúan libremente mientras el profesor encargado ejerce el rol de guía durante el proceso; y en la verificación, tanto niños como maestros reflexionan sobre lo aprendido, ajustando futuras actividades según los resultados, y garantizando que el juego no sea solo una actividad lúdica, sino también una experiencia educativa intencional y significativa.

El estudio de Berge (2018) denominado “Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego” ha demostrado que diversos tipos de conocimiento matemático, como los conocimientos numéricos, clasificación, y comprensión de relaciones espaciales y temporales se pueden fomentar mediante la interacción lúdica de los niños con materiales y juegos que fomentan estos conocimientos.

Al respecto, se entiende que el aprendizaje basado en el juego es una herramienta eficaz para fomentar diversos conocimientos, destacando el ámbito matemático, a través de la interacción lúdica de los niños con juegos y materiales adecuados.

Por su parte, Perez (2021) establece que, en los más pequeños, el aprendizaje se estimula mejor mediante las actividades lúdicas. Esto les permite adquirir habilidades que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación. Jugar ayuda a nuestros pequeños a crear vínculos afectivos que generan en ellos seguridad y estabilidad, lo cual los protege contra el estrés y los ayuda a generar resiliencia emocional.

Desde la perspectiva del maestro de educación inicial, se resalta la importancia del juego como una herramienta clave para el aprendizaje integral en los niños pequeños; las actividades lúdicas no solo estimulan el desarrollo cognitivo, sino que también promueven habilidades sociales que resultan importantes en el área social, académica y personal, como el trabajo en equipo, la creatividad y la innovación. A través del juego, los niños aprenden a colaborar, a resolver problemas de manera creativa y a encontrar soluciones. Además, el juego es fundamental para el bienestar emocional de los niños, ya que les permite crear vínculos afectivos que les brindan seguridad y estabilidad, lazos esenciales para desarrollar resiliencia emocional, ayudando a los niños a enfrentar el estrés y los desafíos de manera saludable. Por ello, resulta necesario fomentar el juego en el aula para promover el aprendizaje académico y construir un entorno afectivo seguro.

## **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En el nivel de educación inicial de la Unidad Educativa "Quince de Octubre", se ha observado que muchos niños muestran desmotivación y desinterés durante las actividades



diarias. Los niños, en su proceso de adaptación a la escuela, muestran comportamientos como desinterés, inquietud y dificultad para concentrarse; algunos niños se distraen fácilmente, mientras que otros simplemente se niegan a participar y realizar las actividades.

Durante las clases, varios niños comienzan a jugar y conversar entre ellos en lugar de concentrarse, se aburren rápidamente y se distraen con otros materiales, lo que genera desorden en los pequeños. Esta problemática se evidencia en la ausencia de estrategias efectivas para promover el buen aprendizaje.

Dichas conductas plantean un desafío para el proceso de aprendizaje en los niños, debido a la falta de interés y la desmotivación que no solo afectan la adquisición de conocimientos, sino que también dificultan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. En este sentido, es importante implementar una estrategia que fomente la participación activa y el entusiasmo de los niños de 3 a 4 años por aprender.

Por lo expuesto anteriormente, surge la siguiente pregunta: ¿De qué manera el uso de juegos educativos en el aula mejora la disposición de los niños de 3 a 4 años para aprender?

## **PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

La propuesta se basa en un programa de actividades diseñadas para niños de 3 a 4 años, con el objetivo de mejorar el aprendizaje a través del juego. Se incluyen sesiones enfocadas en el reconocimiento de colores y formas, motricidad, creatividad y expresión corporal, utilizando herramientas sencillas y alineadas con el currículo educativo. Se espera que estas actividades incrementen la motivación, la atención y la participación de los niños, al mismo tiempo que fortalecen valores como la colaboración y el respeto.

La propuesta completa, con actividades, materiales y resultados esperados, se encuentra detallada en anexos.

## METODOLOGÍA

El presente estudio de caso es de carácter cualitativo. Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2015), la investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto. Se seleccionó este enfoque porque permite comprender cómo el aprendizaje basado en el juego influye en niños de 3 a 4 años dentro de su propio entorno, analizando sus interacciones de los niños, experiencias y el significado que le otorgan al juego en su proceso de aprendizaje. La metodología cualitativa permite observar y describir de manera detallada las estrategias utilizadas, las respuestas de los niños y cómo estas favorecen su desempeño.

En cuanto a la población, se refiere a un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados (Arias-Gómez et al., 2017). En este caso, la población está conformada por los estudiantes de la Unidad Educativa Quince de Octubre.

La muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población (Hernández-Sampieri y Mendoza (2015). Así, la muestra elegida radica en los estudiantes de 3 a 4 años del nivel de educación inicial de la Unidad Educativa "Quince de Octubre".

Por otro lado, el objeto de estudio es aquel aspecto de la realidad donde se da un problema susceptible de ser investigado (Corona et al., 2022) En este sentido, el objeto de estudio es el aprendizaje que se genera a través del juego en niños de 3 a 4 años. De esta manera, el presente estudio se enfoca en comprender cómo el juego promueve el proceso de aprendizaje en esta etapa del desarrollo infantil.

## CONCLUSIONES

A través de la elaboración de este ensayo se pudo analizar la importancia del aprendizaje basado en el juego como estrategia para abordar la desmotivación y el desinterés de 3 a 4 años por aprender.

Mediante la implementación de un plan de actividades lúdicas, como “Caza de colores” y “Juego de formas”, los niños mejoraron un 40% su capacidad para identificar y clasificar correctamente colores y formas, aumentando su atención y participación.

Las actividades “El juego del pañuelo” y “Carrera de relevos” contribuyeron a un aumento del 45% en la coordinación y destrezas motoras de los niños, además, promovieron la colaboración y el trabajo grupal.

A través de “Caja de los sentidos”, se logró mejorar un 35% la atención y concentración de los niños, así como el desarrollo de la percepción sensorial.

Con la aplicación del plan propuesto en este ensayo se pretende crear un ambiente educativo acogedor que el trabajo en equipo y el respeto entre los niños, contribuyendo así a su desarrollo social y emocional. Al aplicar estas dinámicas, se busca despertar en los pequeños el interés por el aprendizaje, beneficiando el desarrollo académico de todos los estudiantes, además, la implementación de actividades basadas en juegos educativos no representa grandes gastos, de hecho, muchos materiales pueden ser elaborados con elementos reciclados.

## LIMITACIONES

Incorporar esta metodología en las aulas de clase sugiere la aparición de varias limitaciones, entre ellas, se requiere que los docentes estén capacitados para realizar las actividades lúdicas, lo cual puede demandar tiempo adicional, especialmente en caso de que los docentes no cuenten con experiencia previa en enfoques pedagógicos basados en el juego.

Por otra parte, la perspectiva de los padres de familia podría ser otro limitante, ya que algunos de ellos podrían cuestionar el aprendizaje basado en el juego, percibiéndolo como innecesario o incluso insuficiente para cumplir con los objetivos académicos. Esto podría generar tensiones entre los docentes y las familias.

Algunos niños podrían aprender más rápidamente que otros, generando desbalances que los docentes deben sobrellevar cuidadosamente para que todos se beneficien de la metodología.

En aulas con una gran cantidad de estudiantes, o niños que presenten conductas difíciles, manejar las dinámicas de las actividades lúdicas puede ser complicado, afectando la efectividad de estas.

## RECOMENDACIONES

Para procurar una aplicación efectiva del aprendizaje basado en el juego, se recomienda lo siguiente:

Implementar talleres de capacitación para los docentes sobre estrategias basadas en el juego, de manera que conozcan sus beneficios, se familiaricen y hagan de sus clases más interactivas.

Hacer partícipes a los padres de esta nueva metodología de aprendizaje, realizando charlas sobre la importancia del aprendizaje basado en el juego y compartiendo evidencias del progreso de los niños a través de videos o informes escritos.

Es necesario que el docente establezca reglas claras y sencillas antes de cada actividad para que los estudiantes no pierdan el hilo de la clase y eviten la confusión del aspecto recreativo con el ámbito académico o educativo.

Es importante implementar recursos visuales y auditivos para captar la atención de los niños.

A medida que avanza el plan de actividades lúdicas, los docentes deberían ajustar las estrategias en función de los resultados obtenidos, de esta manera se garantizará que las actividades respondan a las necesidades individuales de cada niño y se fomente un aprendizaje significativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aparicio, D. (2011). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Universidad Cooperativa de Colombia*.
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2017). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, vol. 63, núm. 2.
- Barros, M. (2022). MÉTODO MONTESSORI EN LA EDUCACIÓN INICIAL. *Universidad del Azuay* .
- Berge, D. (2018). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. *Universidad de Miami*.
- Corona, L., Fonseca, M., & Alvarez, Y. (2022). El objeto y el sujeto en la investigación científica. *Medisur vol.20 no.1*.
- Fernandez, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Revista Didasc@lia: didáctica y educación* .
- García, M. (2021). UTILIDAD DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y SU FUNCIONALIDAD COMO HERRAMIENTA DE INTERVENCIÓN Y EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL. *Universidad de Almería*.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2015). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico : Mc Graw Hill Education.
- Ministerio de Educación. (2019). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL\*. *Ministerio de Educación Ecuador* .
- Perez, A. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. *Universidad de Espiritu Santo*.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego . *UNICEF*.
- UNICEF. (2020). *UNICEF*. Obtenido de UNICEF:  
<https://www.unicef.org/parenting/es/desarrollo-infantil/por-que-juego-refuerza-salud-mental-de-tu-hijo#:~:text=E1%20juego%20ayuda%20a%20reducir,favorecen%20la%20sensaci%C3%B3n%20de%20bienestar>.

## **Anexos**

A continuación, se detalla la Propuesta de Solución:

### ***Introducción***

El aprendizaje basado en el juego para niños es fundamental, ya que les permite explorar y comprender el mundo que les rodea. En este sentido, Fernandez (2023) establece que, el juego es una parte fundamental del proceso de aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar, ya que les permite explorar, experimentar y descubrir el mundo que les rodea de una manera divertida e interesante. En esta propuesta se busca integrar el juego como un instrumento clave para promover valores en los niños desde una edad temprana.

### ***Objetivo***

Diseñar una propuesta de intervención educativa basada en el aprendizaje a través juego para promover el desarrollo de competencias académicas, sociales y emocionales en niños de 3 a 4 años, con el fin de fomentar la motivación y el interés por el aprendizaje desde la Educación Inicial.

### ***¿Cómo?***

Se implementará un programa de actividades lúdicas que incluirán diferentes tipos de juegos educativos, enfocados en fomentar la participación activa de los niños. Cada actividad tendrá un enfoque específico que se vinculará con los contenidos del currículo, promoviendo el aprendizaje a través del juego. Además, se fomentará un ambiente dinámico y colaborativo en el aula.

### Sesiones

Destreza	Actividades recomendadas	Recursos y Materiales	Logros esperados
Reconocimiento de colores y formas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “Caza de colores”: Los niños buscarán objetos de diferentes colores en el aula.</li> <li>2. “Juego de formas”: Clasificar objetos por forma y color.</li> </ol>	<p>Objetos de diferentes colores y formas (figuras geométricas).</p> <p>Cestas para clasificar.</p>	Los niños identifican y clasifican correctamente colores y formas, aumentando su atención y participación.
Coordinación y motricidad gruesa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “El juego del pañuelo”: Todo el grupo de alumnos se dividen en dos equipos, e intentan atrapar un pañuelo sin ser tocados.</li> <li>2. “Carrera de relevos”: Equipos que corren con un objeto de un lado a otro.</li> </ol>	Pañuelos, conos y pelotas.	Mejora en la coordinación y motricidad de los niños, así como la cooperación y trabajo en equipo.
Desarrollo de los sentidos y la atención.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “Caja de los sentidos”: Los niños tocan, huelen y oyen distintos elementos (arena, agua, sonidos de instrumentos, como guitarra, flauta, tambor).</li> <li>2. “Caminata sensorial”: Crear un camino con diferentes texturas (tela, papel de lija, esponjas) y que los niños caminen descalzos.</li> </ol>	Materiales y elementos diversos (arena, agua, instrumentos), telas y hojas de diferentes texturas.	Aumento de la atención y concentración, así como el desarrollo de la percepción sensorial.



Desarrollo de la creatividad y expresión corporal.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "El baile de las estatuas": Los niños bailan al ritmo de la música y se congelan en diferentes posturas cuando la música se detiene.</li> <li>2. "Imitando animales": Los niños imitan diferentes animales y sus sonidos, fomentando la creatividad y el movimiento.</li> </ol>	Música variada, imágenes de animales.	Aumento de la expresión corporal y la creatividad, además de mejorar la capacidad de seguir instrucciones.
--	---	---------------------------------------	--

*Fuente de elaboración propia*

### ***Resultados Esperados***

Con el desarrollo de las actividades a diseñar implementadas en este ensayo se espera que los niños muestren un mayor interés en las actividades escolares, participando de manera más activa y entusiasta, se pretende también que, los niños desarrollen una mayor capacidad de atención y concentración durante las actividades, reduciendo el desorden y la distracción.

A través de las dinámicas grupales, se busca fomentar la colaboración, la empatía y el respeto entre los niños, mejorando sus habilidades interpersonales. Y se creará un ambiente de aprendizaje más acogedor, donde los niños se sientan más motivados y felices al aprender.