

# Propuesta de estrategias didácticas mediadas por actividades lúdicas, para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial

Ludic Strategies as a Didactic Proposal for Strengthening the Teaching-Learning Process in Early Childhood Education

LUZ MARINA GONZÁLEZ NIÑO  
 LUZMARINAGONZALEZNINO8@GMAIL.COM  
 ORCID:0000-0002-5664-1152  
 MAGISTER EN GERENCIA EDUCACIONAL  
 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR (UPEL)  
 MÉRIDA, VENEZUELA

## Resumen

La presente indagación, tiene sus bases en una Tesis de Maestría, en la cual, se desarrolló un estudio exhaustivo sobre la importancia de la lúdica en la educación inicial y la aplicación de distintas estrategias didácticas para optimizar la enseñanza-aprendizaje; de ella, se sintetiza el presente artículo, enfocado en una propuesta contentiva de algunas estrategias didácticas basadas en el juego, a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi” del Estado Táchira. La investigación general, se basó en el Paradigma Socio-Crítico, con un Enfoque Cualitativo, basado en el Método de la Investigación-Acción. Se desarrolló en cinco etapas: Diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y sistematización. Contó Informantes Clave: Tres docentes, tres padres, cuatro niños del plantel objeto de estudio y la investigadora. Técnicas de recolección de información: La entrevista y la observación, empleando como instrumentos la guía de entrevista semiestructurada para los docentes y padres. También, se utilizó las notas de campo del investigador, para la observación de los niños. La validez y confiabilidad, se analizaron mediante la triangulación de la información. Los resultados obtenidos, dieron como evidencia la necesidad de elaborar y ejecutar actividades basadas en el juego, para lograr el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. En tal sentido, se planificaron y ejecutaron actividades sustentadas en la lúdica, como parte de una propuesta didáctica de trabajo para que el/los docentes que puedan trabajar; y con ello, generar nuevas actividades que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños a nivel de educación inicial.

RECIBIDO: 15/02/24 - ACEPTADO: 29/05/24

**Palabras clave:** Juego, Estrategias Didácticas, Proceso de aprendizaje, Propuesta, Educación Inicial.

**Abstract:**

The following paper, based on a master's thesis on the importance of play in early education and its strategic application in optimizing the teaching-learning process, focuses on play-based teaching strategies for the improvement of learning outcomes of children attending the "Juan Bautista Arismendi" Bolivarian Early Childhood Education Center in Táchira State, Venezuela. The research methodology, based on the socio-critical paradigm, utilized the qualitative approach of action research throughout the five stages of the project: diagnosis, planning, execution, evaluation, and systematization. Both observation and semi-structured interviewing, alongside fieldnotes, were used to collect data from eleven key informants, namely three teachers, three parents, four children and the researcher herself. The validity and reliability thereof were analyzed by triangulating the information. After elaborating play-based didactic proposals for teachers to implement at the case study institution, the results evinced the need to develop and execute ludic activities in order to strengthen the teaching-learning process of children at the early education level.

**Keywords:** Ludic Pedagogy, Teaching Strategies, Learning Process, Didactic Proposal, Early Childhood Education

**Introducción**

La educación, constituye el pilar fundamental de la sociedad, por ello, la importancia de generar los mecanismos necesarios para que ésta sea de calidad. Todo lo anterior, conlleva al desarrollo de transformaciones en el ámbito educativo mediante planes y programas bien diseñados; junto con ello, el desarrollo de contenidos, estrategias, materiales y recursos adecuados para cada nivel. Por esta razón, la importancia que tiene el ámbito educativo la actualización y adecuación no solo de los programas formativos, sino de los docentes, para que puedan dinamizar la acción de vida de los futuros ciudadanos, bajo los condicionantes adecuadas en cada comunidad.

En este orden de ideas, especialmente en la educación inicial, entran en juego la planificación y las estrategias propias para que los niños puedan alcanzar ciertas competencias; las cuales, deben desarrollarse de manera lúdica y para ello, el docente debe diseñar estrategias didácticas, para que realmente sean efectivas en la consolidación de los aprendizajes.

Es por lo antes expresado, que el juego constituye un recurso potenciador del

accionar formativo del niño, le permite interactuar consigo mismo, con el entorno y con los adultos; además, le proporciona condicionantes altamente positivas para fortalecer su personalidad, disfrutar de su desarrollo, compartir con los demás y le incentiven a estar atento ante situaciones imprevistas o interesantes.

Desde esta perspectiva, señala Balladares (2020), que en la "Educación Inicial el juego se reconoce como una estrategia de enseñanza y aprendizaje, que provee al niño de información con respecto a su entorno familiar, social y aprendizajes obtenidos" (p.11). Por ende, se hace esencial destacar en el hacer escolar, debido a las grandes ventajas que representa para el niño en su proceso formativo, al tener en cuenta su ejecución genera en éstos alegría, compromiso y participación activa en el actuar instructivo, desarrolla capacidades cognitivas, afectivas; y, además, contribuye con el aprendizaje creativo, transformándose en una experiencia feliz para el infante.

Asimismo, el juego como recurso, permite coadyuvar a la formación del niño, es considerado por Colmenares (2020), como un accionar:

Formativo caracterizado por aprender bajo los

condicionantes de alegría, felicidad y motivación contribuyendo al desarrollo integral del niño en particular su creatividad, imaginación e inventiva y como actividad pedagógica presenta una particularidad didáctica potenciando en el niño los elementos cognitivos, prácticos, comunicativos, axiológicos de forma lúdica (p.23)

Lo expresado anteriormente por el autor, determina la trascendencia del juego en el acontecer escolar, al tener en cuenta por intermedio de este recurso, el niño en la etapa preescolar aprende de manera fortuita, pero con el agravante de gozo; además, contribuye con éste a la ejecución de acciones rutinarias y sucesiones de comportes que a posteriori van consolidando destrezas, habilidades que le ayudaran a solucionar problemas de su cotidianidad, especialmente si es apoyado con estrategias didácticas que me permitan lograr tales cometidos.

En este aspecto, comprendiendo que los niños en la etapa preescolar, están facultados para obtener conocimientos del entorno en el cual hacen vida, el juego le puede proporcionar los recursos necesarios para accionar la experimentación del aprendizaje, donde éste vaya conociendo sus realidades y potencie paulatinamente las cualidades que utilizará para atender los problemas que le surjan de su contexto.

Finalmente, el aprendizaje del niño en la etapa preescolar es definido por Morrison (2019), como “aquellas transformaciones que experimentan los niños en su proceso cognitivo y de comportamiento que se originan de la experiencia que obtienen éstos a través de la interacción con los elementos del entorno” (p.91). De esta manera, el aprendizaje de los niños en la etapa preescolar, se revela por medio de los cambios consistentes que muestra en su actuar conductual, suministrando respuestas convincentes acorde con la edad, sobre situaciones de índole particular o aspectos referidos al saber cultural; por lo cual, el uso de estrategias didácticas aplicadas por el docente, darán como resultado una

experiencia gratificante y a la vez exitosa para los niños.

En razón de lo antes planteado, la presente indagación se propone los siguientes objetivos:

### 1.1. Objetivo General:

- Desarrollar una propuesta con estrategias didácticas sustentadas en el juego para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi”.

### 1.2. Objetivos específicos:

- Diagnosticar las actividades didácticas empleadas por los docentes de Educación Inicial en la etapa preescolar para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial.

- Analizar las acciones ejecutadas por los niños y niñas de la etapa preescolar y la planeación del docente, para el potenciamiento de su proceso de aprendizaje.

- Diseñar un conjunto de estrategias didácticas que sirvan de ejemplo y brinden apoyo a los docentes para la organización de actividades lúdicas para niños de educación inicial.

### 1.3 Planteamiento del Problema

La presente investigación, inicia con la visita al Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi” del Estado Táchira, como espacio de estudio para el desarrollo de una Tesis de Maestría. En este espacio, se desarrollaron conversaciones con las docentes en relación a las actividades, estrategias y recursos que utilizaban en su día a día; luego, se realizaron observaciones a los niños del nivel inicial, en los cuales, se observó que desarrollaban actividades rutinarias y había poca motivación por su parte. Así mismo, se consultó a algunos padres y representantes, para conocer su apreciación en relación a la

evolución de sus niños, con las actividades desarrolladas dentro del salón de clases.

En función de ésta experiencia, se desarrolla un estudio exhaustivo que culmina en una Tesis de Maestría, de ella se considera interesante compartir la experiencia y la propuesta presentada en dicha investigación; la cual, se explicará en el presente artículo, con la finalidad de apoyar a otras instituciones y docentes, con el uso de dicha planeación.

Por otra parte, es importante entender el problema en el que se desarrolla la investigación, aspectos que se explicarán en detalle a continuación: Por una parte, al momento de realizar las observaciones del trabajo de las docentes y las actividades que desarrollaban los niños de educación inicial, se apreciaba la ausencia de actividades apoyadas en el uso del juego como recurso didáctico. Asimismo, se apreciaba que no se presentaban contenidos o estrategias didácticas de forma significativa, agradable y divertida para los niños, que estimularan la iniciación de los procesos escolares en educación inicial.

En este orden de ideas, las docentes de preescolar son quienes direccionan a los niños, en lo que saben y deben saber, los maestros son quienes poseen el control de las actividades formativas y determinan lo que deben hacer los educandos, imponiendo, no proponiendo, aunado a la contradicción de métodos pedagógicos desactualizados; tales como, repetición año tras año de las actividades de enseñanza que no poseen identificación con los educandos. Todas ellas, generan repercusiones negativas en el aprendizaje de los niños, tales como: desmotivación para desarrollar las actividades planificadas, disminuido interés por aprender, entre otras que dificultan la formación integral del niño. Ante este panorama, se hace necesario realizar una revisión de las actividades, recursos y estrategias que emplean los docentes en su praxis educativa, al tener en cuenta, que en la institución objeto de estudio, es común que los educadores,

planifican actividades, caracterizadas por ser rígidas y con un sentido direccionado por el maestro; lo que hace, que el aprendizaje del niño sea memorístico, coartando su creatividad y empobreciendo su vocabulario, excluyendo el juego como actividad dirigida o espontánea que permite que el niño adquiera aprendizajes significativos y relacionado con lo establecido para el nivel.

Dicha situación, genera una serie de consecuencias en los niños, como parte de la observación en la parte diagnóstica, como son: Un ritmo de trabajo totalmente diferente alejado de la alegría y satisfacción que presta el juego, los recursos utilizados, que resultan poco estimulantes, un aula con espacio reducido, inaccesible para poder desenvolverse, donde no se le permite al niño moverse explorar y curiosear. Asimismo, la ausencia del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje; lo cual, reduce las posibilidades de desarrollar en los niños la creatividad, acción motriz, entre otros factores que contribuyen a la formación integral del educando.

En base a lo antes expuesto, se planteó a las docentes realizar un cambio metodológico y estratégico en la planeación de actividades; y, de allí, el diseño de una propuesta que les permitiera optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, con estrategias didácticas basadas en la lúdica, que les pueda apoyar en su praxis diaria.

## **Fundamentaciones Teóricas, Históricas y/o Legales**

### **1.1. Investigaciones sobre la importancia del juego y las actividades lúdicas**

En este apartado, se debe hacer énfasis en la utilización de estrategias, actividades, procedimientos y recursos novedosos en el ámbito educativo, de manera que se incentiven los niños a indagar, descubrir y experimentar; y, de esta forma, se puedan comprender los fenómenos que se suceden en su entorno, así como también, se pueda

visualizar la aplicabilidad de los saberes mediados en la escuela en la atención de sus necesidades e intereses. Por tal razón, la investigación se sustenta en algunas indagaciones desarrolladas a nivel internacional, como las que se muestran a continuación en la Tabla 1.:

**Tabla 1.**  
*Investigaciones Internacionales*

<b>Autor/Año:</b> Puchaicela, D. (2018)	<b>Título de la Investigación:</b> El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018.(UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA)
<b>Resumen:</b> Este estudio, sirvió como estrategia de aprendizaje para mejorar el proceso de aprendizaje en el tema de la multiplicación y división de los estudiantes de quinto grado de la escuela primaria integral “Miguels Riofrío” de Loja. Los estudiantes de dicho grado, desarrollaron el proceso de aprendizaje de la multiplicación y división, para el razonamiento lógico matemático después de utilizar juegos, como estrategias de aprendizaje. El tipo de investigación fue descriptiva, utilizando métodos mixtos (cuantitativos cualitativos) y diseños cuasiexperimentales. Estos materiales incluyen: métodos técnicos y operativos: métodos científicos, observacionales, analíticos, deductivos, interpretativos y estadísticos: observaciones, encuestas, exámenes escritos: guías de observación, cuestionarios y pruebas; además de, fundamentos teóricos, diagnóstico, diseño, planificación, aplicación y evaluación. Como resultado, los estudiantes tenían dificultades para aprender la multiplicación y la división, porque los maestros no utilizan los juegos como estrategia de aprendizaje, para enseñar la matemática de una manera divertida y significativa. Se concluyó que el uso de juegos como estrategia de aprendizaje ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje de la multiplicación y división.	

<b>Autor/Año:</b> Cruz, D., Paz, M. y Vega, R. (2020)	<b>Título de la Investigación:</b> El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la multiplicación en la asignatura de Matemáticas con los estudiantes de tercer grado “B” de Primaria del turno matutino del Colegio Público “Nueva Vida”, Distrito II Municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua en el segundo semestre del 2020.(Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua)
<p><b>Resumen:</b> El objetivo del estudio fue "aplicar estrategias de enseñanza mediante juegos". Específicamente, la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar en matemáticas a estudiantes de tercer grado "B" en la clase matutina de la escuela pública "Nueva Vida" de Sandino, Provincia de Managua, durante el Segundo Semestre 2020. Este trabajo se desarrolló en dos fases: la primera de ellas, fue de diagnóstico; la cual, permitió identificar las principales necesidades de los docentes, en el aprendizaje de estrategias utilizando juegos, para enseñar y aprender las tablas de multiplicar, introduciendo el paradigma cualitativo. En la segunda fase, se identifican posibles soluciones a las necesidades reveladas en el proceso de diagnóstico, donde se describen cualitativa y cuantitativamente, los diferentes aspectos de la investigación, mediante un método mixto. El estudio se realizó a través de un trabajo de campo en educación, aplicada como respuesta a las necesidades identificadas en la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar. La formación académica, identificó actividades que ayudarían a fortalecer los conocimientos de los docentes. Se utilizó una variedad de técnicas, métodos y herramientas de evaluación, para permitir a los participantes evaluar objetivamente. Finalmente, se puede decir que la aplicación de los juegos, como estrategia de aprendizaje en la práctica, es de gran utilidad para mejorar y fortalecer el proceso educativo de enseñanza y aprendizaje,</p>	
<p>especialmente de las tablas de multiplicar en la escuela primaria.</p>	

<b>Autor/Año:</b> Cabrera, M. (2020)	<b>Título de la Investigación:</b> El Juego Como Estrategia De Enseñanza (Consejo de Formación en Educación)
<p><b>Resumen:</b> Elegir actividades recreativas, es una forma de motivar a los estudiantes y dar ejemplo para desarrollar aprendizajes importantes en la escuela. Los maestros, tienen derecho a tomar decisiones que sean beneficiosas para el aprendizaje y desarrollo de sus alumnos en el aula. Dependiendo de la decisión del profesor, los contenidos practicados en las lecciones serán más o menos atractivos para los alumnos. Actualmente se ha demostrado que el juego está integrado en las actividades curriculares y aparece en el Currículo de Educación Primaria y Secundaria (2008), razón por lo cual, se considera un recurso importante para promover la preparación y el desarrollo general de los estudiantes.</p>	

<b>Autor/Año:</b> Esteban, J. (s.f)	<b>Título de la Investigación:</b> El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. (Universidad de Valladolid)
<b>Resumen:</b> Este trabajo, consta de una propuesta didáctica con tres actividades en diferentes ámbitos como son: Aulas, parques infantiles y museos, para mostrar que el juego puede ser una estrategia eficaz, para lograr el aprendizaje plástico. El papel del desarrollo, está lejos de ser limitado y debería crear una atmósfera estimulante que dé a los niños confianza y seguridad en sí mismos. Por ello, los centros educativos, deben utilizar todos los medios posibles para fomentarla, orientar el aprendizaje de la creatividad e intentar descubrir oportunidades de expresión creativa en niños o niñas. Estas actividades, se realizan aprovechando la máxima cantidad de residuos, permitiendo a los estudiantes aprender la importancia de cuidar el medio ambiente, entendiendo y valorando el mundo que les rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa usando el juego como estrategias didáctica aplicada al tema en cuestión.	

*Nota.* Fuentes documentales de la investigación. Elaboración propia

## 1.2. El juego y la didáctica como bases conceptuales

Hoy por hoy, existen muchas teorías acerca del aprendizaje y con ellas, distintas técnicas y estrategias, razón por la cual, los docentes deben formarse de manera permanente, para alcanzar un aprendizaje significativo y activo en los niños de los distintos niveles educativos en los cuales imparte clase, especialmente el docente de educación inicial o preescolar. Por tanto, para dar cumplimiento a lo antes esbozado, el planteamiento de Oropeza (2019), señala que “el docente debe manejar un conjunto de conocimientos, estrategias, métodos, recursos y actividades que contribuyan al desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar” (p.62).

En relación con lo indicado, se hace necesario, para que el niño reciba una educación acorde a sus exigencias, una serie de estrategias, actividades didácticas seleccionadas por el docente, acorde al nivel y requerimiento de los niños, que puedan apoyar a mejores opciones desde el punto de vista de las posibilidades cognitivas de los niños; y, no solo en términos de una secuencia de estructuras cognitivas, sino abarcando todas las posibilidades de estos, de acuerdo a su desarrollo y adquisición de determinado tipo de objetos de conocimiento. Desde este

punto de vista, expone Balladares (2021):

El niño en edad de 3 a 6 años, comienza su aprendizaje por intermedio del juego este recurso le facilita condiciones para lograr aprendizajes significativos, obtener saberes importantes, conocer la cultura, aprender matemática, interactuar con la naturaleza, mejorar la socialización, entre otros, por ende, este recurso puede ser elegido por el docente o por el mismo niño pero siempre orientado con sentido pedagógico pero respetando las características propias del menor, sin presión hacia este en el cumplimiento estricto del juego, lo esencial es que aprenda a través de este en un ambiente de alegría y satisfacción (p.17).

Lo expresado anteriormente, permite indicar que, con la utilización del juego, el niño en la etapa preescolar aprende a descubrir las cosas de manera espontánea, lo incentiva a indagar, le fomenta la creatividad, a buscar soluciones efectivas a los inconvenientes cotidianos, le promueve el razonamiento de las cosas o hechos y le ayuda a generar ideas novedosas sobre situaciones a las cuales detalla. En este mismo orden de ideas, durante el juego, explica Sarté (2019), el niño “genera circunstancias inesperadas, prácticas novedosas, que se originan de sus contingencias estructurales, como su historia personal, familiar, dinámica afectiva, los cuales lo inducen a establecer aprecio, conminándolo al logro de metas y una vez

conseguidas se convierten en significativas para él” (p.17).

Por consiguiente, el proceso de innovación en el quehacer educativo se hace fundamental, a pesar de los avances que ha alcanzado la sociedad actual, la escuela sigue manteniendo esquemas pedagógicos de la educación tradicional, en menoscabo de la formación no solo significativa, sino también constructivista, tal como lo expone Caballero (2021), “en la educación venezolana todavía se sigue manteniendo la trasmisión de saberes y no la mediación de éstos, se emplean erudiciones acabadas y se procura mantenerlos hasta convertirlos en estereotipos y modelos” (p.12). Esta aseveración, promueve al docente a perfeccionar tanto su praxis, como el empleo de recursos, estrategias, planes, programas de estudio, con la finalidad de acoplarlos a los requerimientos actuales.

Así también, corresponde al docente iniciar de manera divertida, agradable e interactiva la instrucción en los niños de educación inicial, bajo condicionantes caracterizadas por la alegría, idoneidad, respeto al ambiente, aprecio al compañero y valoración de los saberes que media el docente. De esta forma, se contribuye en este accionar para el desarrollo de los niños, el logro de hábitos positivos, experiencias enriquecedoras, aprendizajes significativos, así como otras potencialidades intelectuales, esenciales para una orientación correcta en el actuar social, escolar y familiar del niño.

### 1.2.1 El Juego

Hoy por hoy, Incorporar el juego como elemento integrador fundamental de las actividades del niño, implica, por un lado, reconocer su importancia en el desarrollo infantil y saber que el niño aprende jugando. Por otro lado, el tener la experiencia de juego en su infancia, el haber obtenido la oportunidad de jugar, disfrutar de momentos de esparcimiento, libremente, sin presión adulta, el haber compartido actividades

lúdicas con otros niños, contado con elementos que permitan jugar y con el apoyo de los adultos.

En este sentido, el juego se considera según la literatura del caso, motivo de favoritismo en el acontecer formativo del estudiante, considerando que su desarrollo genera en ellos motivación, alegría, conocimientos, sociabilidad, asimismo, lo perciben como una acción de aventura, afable, importante y dinámica. De esta manera, el juego se ha de considerar como un recurso de primer orden, que facilita en los niños aprendizajes significativos en forma gustosa, intensa, con un sentido de aventura que genera en el infante interés y deseo de participar convirtiéndolo en un ente activo en la actividad formativa. Al respecto, Domínguez (2019), explica:

El niño juega por completo: todo su ser está al servicio de la vivencia lúdica. Asimismo, el juego es salud: terapéutico en sí mismo para quien lo juega. Generador de hipótesis, investigaciones múltiples y variadísimas de la realidad que descubre, producciones irremplazables, irrepitibles y originales (p.3).

Pero, ¿qué es el juego?, existen distintas concepciones básicas del juego, las cuales, se muestran a continuación:

- “El juego sin duda es más viejo que la cultura misma, ya que los animales juegan desde antes que ésta existiera” (Huizinga, 2000, p.14).

- El juego posibilita el desarrollo de diferentes habilidades físicas, biológicas, cognitivas, emotivas, sociales y verbales entre las que podemos destacar reflejos, coordinación de los sentidos, memoria, atención, confianza en sí mismos, ampliación del reservorio lingüístico, trabajo en equipo. (Iguini, 2020)

- (...) en la infancia y la adolescencia, el juego puede tener unas consecuencias educacionales de primer orden. Como en la mayoría de las actividades de vigilia, el juego instruye y educa. El juego, y en particular el juego social que precisa del concurso

coordinado de diferentes miembros, puede representar una ocasión única para adquirir formas de comportamiento socializadas (Martínez, 1998, p.155).

- El juego por su carácter integral implícito en la actividad lúdica debe atravesar todo el período escolar con un rol central. Se constituye en una excelente estrategia metodológica para la enseñanza de otros contenidos (...) Es relevante el rol del docente al seleccionar los juegos, pues ello, implica opciones ideológicas, éticas y didácticas (Consejo de Educación y Primaria, 2008: p. 244).

En relación con lo anteriormente explicado, el juego se considera entonces, como una experiencia obtenida en forma gratificante, con un sentido de espontaneidad; en el cual, su ejecución pone de manifiesto sus emociones, demuestra lo efectivo que se siente estar en contacto con el otro, demostrando alegría y dirimiendo saberes fantásticos, trastocados por la realidad que le hacen comprender que su mundo mágico, es fascinante e incentivador, para la obtención de nuevos aprendizajes.

De igual forma, en ese vivir fantasioso, el niño muestra su realidad íntima, aspecto que puede aprovechar el docente para conocer las situaciones que pudiesen afectar el proceso de aprendizaje; se debe pues, recordar que el niño descubre y aprende mediante el ensayo y error, pero también, mediante la lúdica, la cual, disfruta, crea y aprende.

### 1.2.2. Función Pedagógica de los Juegos

En la actualidad, se puede decir que el juego como recurso de enseñanza presenta una intencionalidad formativa, alejándose de su hacer espontáneo y ubicándolo en aspectos limitantes, relacionados con el aspecto temporal-espacial, acorde con los objetivos indicados en el plan instructivo, con reglas claras y precisas, garantizadoras de la consecución de la acción formativa de manera eficaz.

Por tanto, es fundamental la participación del docente en el desarrollo y planificación de juegos en las actividades de los niños; ello le dará, una visión sobre la perspectiva del juego, aupando a los estudiantes y orientándose a lograr la meta educativa, además generará lazos afectivos que permitan lograr un mejor aprendizaje significativo. Al respecto, Ferrero (2018), los juegos presentan como finalidad didáctica cuando busca que el:

Estudiante a través del juego ponga en marcha un grupo de sus capacidades y habilidades que le permitan desarrollar la inteligencia, facultades mentales relacionadas con el proceso educativo, motivación, impulso, estrategias y al pensamiento creativo que le faciliten comprender saberes que se planifiquen el acto escolar (p.15).

Es por lo antes expresado, que se considera importante el juego y las estrategias didácticas dentro del contexto educativo; en especial, en la educación inicial. Pues, en la etapa preescolar, la promoción de los juegos, se considera como un ayudante y estimulador de experiencias para los niños, logrando desarrollar su inteligencia, creatividad y aprenderá conocimiento del entorno. Con la aplicación del juego, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, será más motivante y divertido, cumplirá una función educativa y los niños podrán alcanzar los objetivos formativos propuestos de manera gratificante.

### 1.2.3. El Proceso de Aprendizaje en la Etapa Preescolar

Hoy día, uno de los fines con gran trascendencia y mayormente solicitado en la Educación Inicial ó etapa preescolar, es la de formar a los niños, bajo los criterios educativos de la emancipación, libertad, reflexión, tolerancia, sana convivencia, aprecio a la naturaleza, incentivo a los valores, comenzar a aprender a aprender y a desaprender; así mismo, buscar la aplicabilidad a los conocimientos obtenidos en clase, con la finalidad de atender sus necesidades e intereses. De esta manera, el aprendizaje en la etapa preescolar

se destaca por ser entusiasta, dinámica, integradora, participativa y orientadora, para lograr que el niño incipientemente construya el conocimiento.

Para el logro de lo antes planteado, es esencial que el docente se convierta en mediador y facilitador del proceso formativo, suministrando ambientes acogedores para el aprendizaje; en el cual, el niño se sienta que puede explorar, descubrir, compartir con sus compañeros, expresar con libertad sus ideas y trabajar en grupo con sus pares.

En este sentido, de acuerdo con Papalia (2019), el “aprendizaje es un intercambio duradero en el comportamiento que ocurre como resultado de la experiencia o adaptación al ambiente. Se relaciona con el comportamiento que se puede observar, y estudiar objetiva y científicamente” (p.45). A cada una de las etapas de desarrollo intelectual, que aparecen por regla general a una edad determinada, le corresponde una forma de organización mental y una estructura intelectual.

Por tanto, estas etapas posibilitan cierto grado de razonamiento y aprendizaje a partir de la experiencia. En el plano escolar planificar la intervención educativa en el aula, debe significar estrategias metodológicas a la organización mental y los esquemas intelectuales del alumnado considerando de esta manera los esquemas previos que estos poseen.

#### **1.2.4. Elementos que Fortalecen el Aprendizaje en los Niños de la Etapa Preescolar**

La educación, se ha de considerar como proceso de acción social más importante para una sociedad de avanzada, especialmente el sentido instructivo, con carácter permanente en el contexto particular del individuo, cultura y sociedad; su finalidad, se orienta en la consecución de un sujeto que presente una formación holística, en la cual, se destaque el amor por la naturaleza, un accionar

con sentido altruista, la promoción de los valores, el aprecio al sentir democrático, respetuoso de las leyes, promotor de la sana convivencia entre los individuos. En este sentido, corresponde al docente, junto a la familia, trabajar mancomunadamente para lograr tan anhelado deseo; y, en el contexto dar el mayor valor agregado a la Educación Inicial, como garante del desarrollo de las potencialidades humanas.

Asimismo, al tener en cuenta los modos de pensar, sentir, y actuar de los niños que serán los encargados en un futuro de transformar la sociedad. El docente, debe desarrollar acciones impulsoras que faciliten el aprendizaje efectivo y significativo en los niños de la etapa preescolar. Por ello, Machado y Lugo (2019), explican que los elementos esenciales para lograr el aprendizaje efectivo en los niños de la etapa preescolar son los siguientes:

Motivación en los niños por aprender, crear ambientes de aprendizajes adecuados y pertinentes, utilizar recursos didácticos que ayuden a los niños alcanzar aprendizajes significativos, además, actos adecuados para aprender, la organización de la clase, promocionar la participación e integración y acompañamiento de los padres en el hecho educativo, fomentar una comunicación efectiva y desarrollar una organización efectiva de la clase (p. 45).

En relación con lo explicado por los autores, la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje en los niños de la etapa preescolar, consiste en que éstos cimente saberes y posteriormente contribuirán con él a responder y atender sus necesidades, expectativas e intereses. Para lo cual, necesitan una modificación integral de la praxis docente, donde se invite a éste a desarrollar actividades dinámicas, interactivas y formativa, sobre acciones centradas en la realidad, en el espacio circundante del niño y donde se pueda dar una valoración al entorno, como elemento direccionador del proceso enseñanza y aprendizaje.

Todo lo antes explicado, con la finalidad de preparar al niño con los elementos necesarios para hacer frente con efectividad, a los avances vertiginosos que la sociedad que se impone cada día; de esta manera, el niño gracias a las estrategias brindadas por el docente, podrá a posteriori apreciar lo que aprende y encontrar una funcionalidad a los conocimientos adquiridos.

Con base en las consideraciones anteriores, es necesario señalar que bajo estos condicionantes, se muestra la realidad del lugar de estudio de la presente indagación: El Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi”. En el cual, se evidenció a través de las observaciones realizadas por la investigadora y en conversaciones con los docentes que laboran en dicha institución, que la mayoría de niños que asisten al centro de Educación Inicial, demuestran una actitud no muy favorable, en relación, al proceso de adaptación.

Es de destacar, que la institución no cuenta con un ambiente físico atractivo, los docentes cumplen un papel más que todo rígido en las clases; igualmente, las prácticas pedagógicas carecen de motivación, no se les permite a los niños satisfacer sus necesidades cuando lo desean, sino cuando el docente lo considera, las estrategias lúdicas no son planificadas. En general, no se toma mucho en cuenta la actividad lúdica para el aprendizaje, constituyendo el juego un elemento secundario o de entretenimiento desaprovechando en el fortalecimiento del desarrollo sociocognitivo de los niños.

De la misma forma, la enseñanza gira en torno a actividades determinadas de antemano para alcanzar objetivos precisos con la realidad diaria infantil; fundamentada en un programa lineal y rígido, igual para todos los miembros de un mismo curso, donde se orienta el aprendizaje de lo simple a lo complejo, dificultando el desarrollo de un diálogo con los niños para que juntos seleccionen los que van hacer cada día de clase.

### 1.3 Importancia de las Estrategias Didácticas mediadas por el juego

Hoy por hoy, el trabajo del docente es fundamental, no solo por su rol de transformador y constructor de conocimiento, sino por su planeación, estrategias y uso adecuado de recursos, para lograr un proceso óptimo en la enseñanza-aprendizaje. Por ello, Cabera (2020) sugiere que la estrategia está concebida en dos dimensiones: Una es la dimensión reflectante, donde el maestro formula su plan. Esta dimensión es el proceso de pensamiento del docente, el análisis del contenido a enseñar, las circunstancias en las que tiene que enseñar dicho contenido y su toma de decisiones respecto de las actividades propuestas. Otra, es la dimensión de acción, que incluye la implementación de las decisiones tomadas.

En este orden de ideas, dentro de la planeación se encuentra un aspecto importantísimo como son las estrategias didácticas, las cuales, según Cruz ed al (2020) se definen como los “procedimientos organizados que tienen una clara formalización y definición de sus etapas, se orientan al logro de los aprendizajes esperados.”(p.8). Así también, es importante destacar, que existen diferente tipos de estrategias didácticas, las cuales, se desglosan a continuación:

- Las de enseñanza: para promover y facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes, utilizados por el agente de enseñanza.
- Las de aprendizaje: utilizadas por el estudiante para reconocer, aprender y aplicar la información y contenidos. (Cruz ed al, 2020, p. 9)

Dichas estrategias didácticas, tienen como fin aplicar los conocimientos obtenidos mediado por distintos recursos y medios, de manera que puedan finalmente, consolidar la enseñanza-aprendizaje de un tema o contenido en particular. Aunado a lo anterior, si dichas estrategias didácticas se complementan con actividades sustentadas en el juego, pueden

mejorar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas, especialmente en el nivel de educación inicial, procurando la optimización de dicho nivel educativo. Por ello, según Cabera (2020) “El docente será el mediador y modelo para el niño. Será quien posibilite, fomente y facilite las condiciones que permitan el juego en los niños, preparando el ambiente y el espacio adecuado, seleccionando el material, transmitiendo las normas básicas del juego.”(s.p)

Por tanto, al reflexionar sobre las respuestas expuestas por los niños en su proceso de aprendizaje, es fundamental destacar que éstas surgen producto de los conocimientos previos que el niño ha interiorizado; y, se logra y desarrolla mediante el juego. Para el caso del estudio, el cual estimula estos saberes para así lograr nuevos conocimientos en los niños, los cuales lo conducirán a exteriorizar conductas destacadas en el hacer instructivo o exponga una respuesta que con antelación había presentado en los juegos.

De esta manera, en el proceso de aprendizaje de los niños en la etapa preescolar han de atender según Camacho (2021), la “acrecentamiento y afianzamiento progresivo del desenvolvimiento social, emocional, lenguaje, matemática, ciencias, arte creatividad, salud y desarrollo físico, todo ello, con la finalidad de apoyar el éxito escolar a posteriori utilizando como principal recurso el juego” (p.15). Por tanto, el aprendizaje del niño preescolar, mediado por estrategias didácticas y el juego, se direccionan a formar niños diligentes, hacendosos, participativos, conocedores de la naturaleza como medio esencial para la vida.

Así también, mediante la planeación estratégica basada en actividades didácticas mediadas por el juego, se inician positivamente a tomar decisiones efectivas, para atender los quehaceres de vida, así como emplear los conocimientos obtenidos en la escuela, hogar y comunidad, en la atención de sus necesidades apremiantes y solucionar problemas de diferente índole.

De igual forma, es de destacar que las actividades lúdicas promueven en los niños el trabajo grupal, acciones altruistas, el reconocimiento de los valores, la cultura local, saberes vanguardistas. Todo este conjunto de incentivos para el aprendizaje en los niños, dispensa bases firmes para el alcance y afianzamiento de saberes abstractos que se presentan en la escuela y en las estrategias empleadas por los docentes apoyan dichas cualidades.

Por lo cual, corresponde al docente del preescolar, incentivar a los niños a mejorar su desarrollo integral, generar ambientes de aprendizajes adecuados y orientados bajo condicionantes vanguardistas, con el objeto de lograr aprendizajes significativos, potenciar la sociabilidad entre el grupo, el trabajo mancomunado, emplear en su fase facilitadora y mediadora del hecho formativo con estrategias, actividades, recursos novedosas que conduzcan al niño preescolar a indagar, experimentar, curiosear, maniobrar, fomente la sana convivencia, intercambios positivos con los otros niños, trabajar unidos, así como otros variados acciones que contribuyan a generar una formación holística del niño en la etapa preescolar.

### **Metodología o Procedimiento**

En relación a los aspectos metodológicos del presente artículo, es de destacar, que tiene sus bases en una Tesis de Maestría, en la cual, se desarrolló un estudio exhaustivo sobre la importancia de la lúdica en la educación inicial y la aplicación de distintas estrategias didácticas para optimizar la enseñanza-aprendizaje. Para efectos del trabajo a desarrollar en la presente indagación, sólo estará enfocado a propuesta con estrategias didácticas basadas en el juego, a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi” del Estado Táchira.

En relación al tipo de investigación, el trabajo general se basó en el Paradigma

Socio-Crítico, tomando en cuenta un Enfoque Cualitativo, ajustado al Método de la Investigación-Acción. Asimismo, se desarrolló en cinco etapas: Diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y sistematización. Contó Informantes Clave: Tres docentes, tres padres, cuatro niños del plantel objeto de estudio y la investigadora.

Las técnicas de recolección de información fueron: La entrevista y la observación; específicamente, como instrumentos la guía de entrevista semiestructurada para los docentes y padres. Se utilizaron las notas de campo del investigador, para la observación de los niños, en relación a la validez y confiabilidad, se analizaron mediante la triangulación de la información. Finalmente, con todos estos elementos, se logró la construcción de una propuesta, la cual, puede servir de apoyo a cualquier docente que desee utilizar estrategias didácticas mediadas por el juego para optimizar la educación inicial.

## Resultados, Análisis e Interpretación

El presente estudio, busca orientar el trabajo educativo relacionado con el proceso de aprendizaje en la etapa inicial, con la finalidad de dotar al docente de los conocimientos teóricos y prácticos sobre estrategias didácticas mediadas por el juego, a fin de lograr el fortalecimiento de cada niño y niña como persona, el conocimiento de sus propias capacidades, competencias y su formación dentro del concepto de progresividad, alimentada por los períodos de vida como continuidad, que considera las condicionantes externas en lo social y cultural.

En función a lo planteado anteriormente, la investigadora formuló las siguientes interrogantes: ¿Qué actividades utiliza el docente para fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños en la etapa preescolar del escenario citado?, ¿Cuáles acciones formativas desarrollan los niños en el contexto en estudio para potenciar el

proceso de aprendizaje?, ¿Cuáles actividades sustentadas en el juego son necesarias planificar para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del escenario citado?, ¿Cuáles aspectos se han de considerar para la ejecución de actividades sustentadas en el juego para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de la etapa preescolar pertenecientes al contexto en estudio?, ¿Qué elementos se pueden tener presentes para evaluar las actividades sustentadas en el juego para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los niños del Centro de Educación Inicial “Juan Bautista Arismendi”?

En razón a dichas interrogantes, basados en el estudio previo ya mencionado en anteriores apartados, se consideró el diseño de una propuesta con estrategias didácticas mediadas por actividades lúdicas, para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial; la cual, se presentará a continuación como un modelo de planeación y de actividades lúdicas que puedan contribuir en la resolución de dichas interrogantes.

### 1. Aspectos Relevantes de la Investigación

Las actividades están centradas en la utilización del juego como hecho formativo, con ello, proporcionar a los niños una diversidad de alternativas pedagógicas; las cuales, le facilitarán en el fortalecimiento de su proceso de aprendizaje al tener en cuenta que facilita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición.

Dicha propuesta, pretende llegar de manera agradable y placentera, asimismo, por intermedio del juego el niño puede adquirir experiencias y saberes; lo cual, le introduce con una visión lógica sobre los aspectos de la vida, siendo el mejor indicador la repetición y el perfeccionamiento. Por ello, los juegos permiten repetir una acción hasta mejorarla, organizarla en aspectos que irá tomando como acción de vida, para lograr aspectos positivos en ella.

Por otro lado, el juego como una acción, es gratificante empleado en el contexto preescolar, genera en el niño beneficios instructivos de primer orden, tales como: Cumplimiento de normas, valoración del ambiente, socialización, incentivo por explorar, experimentar; de igual forma, su desarrollo está direccionado por un objetivo de logro, aspecto que induce a los participantes a realizar esfuerzos cognitivos y físicos, para lograrlos de la manera más eficiente posible. Además, contribuyen a la participación, el diálogo compartido, las habilidades sociales, la cooperación, el apoyo entre los integrantes del grupo, en la consecución de las metas trazadas, etc.

Finalmente, la propuesta refleja solo un ejemplo de la forma cómo se puede iniciar una planificación acertada con diversa estrategias didácticas, de ella, su importancia al abordar la relación existente entre los juegos con las actividades del proceso de aprendizaje, al tener en cuenta que dicha tarea es denotada por el docente como una acción apremiante que lo direcciona a explorar el mundo circundante, conocer los fenómenos que ocurren en éste.

Las actividades didácticas mediadas por el juego, si son utilizadas en forma efectiva por el docente, se transforman en un recurso aliciente de la mejora del aprendizaje en forma agradable, dinámica, significativa e interactiva.

## 2. Resultados

### 2.1. Análisis Entrevista Docentes y Padres

**Docentes: 1.- Incentiva al niño a efectuar juegos tradicionales en el preescolar con la finalidad de afianzar en estos saberes importantes.**

Las respuestas suministradas por los entrevistados indican que los docentes no fomentan la ejecución de juegos tradicionales en el hacer formativo, con el objeto de afianzar en los niños saberes

importantes. Estas respuestas se distancian del accionar didáctico, de ahí la importancia de ser promovidos en el contexto escolar al tener en cuenta que el juego tradicional incentiva al niño a indagar, experimentar, conocer aspectos de la comunidad, es decir presenta una función educativa esencial para fortalecer el aprendizaje.

**Padres: 1.- Considera que el docente fomenta en el aula los juegos tradicionales como recurso esencial para que los niños logren saberes culturales importantes.**

Las respuestas suministradas por los padres, manifiestan que los docentes no promueven en los niños el desarrollo de los juegos tradicionales, como recurso esencial para fortalecer conocimientos importantes sobre los fenómenos que se suceden en el contexto.

### 2.2. Notas de Campo del Investigador

En este punto, se evidenció que los niños no muestran motivación por desarrollar juegos, en los cuales, intentan conocerse y socializar, especialmente en un mayor grado. Los niños, muestran poco agrado ante los aprendizajes adquiridos, se observa dificultad para realizar las actividades de aprendizaje planificadas; y, el docente, no desarrolla actividades que motiven al niño por adquirir conocimientos, lo que permite señalar que existe la necesidad de introducir elementos que contribuyan a crear un ambiente de aprendizaje agradable, motivador e interesante, donde el niño interactúe con el aprendizaje. Asimismo, se observó que los niños muestran placer por el juego, que a través del mismo, adquiere conocimientos debido a que refleja agrado y entusiasmo por los contenidos desarrollados a través de actividades lúdicas. Sin embargo, se evidencia que los docentes no utilizan este recurso para estimular en el niño la adquisición de conocimientos.

### 2.3. Conclusiones del Análisis

En relación a los resultados obtenidos, a través del trabajo de campo, cabe destacar

que los docentes y padres, así como las notas de campo aplicadas, se pudo constatar la siguiente información: En relación a las actividades sustentadas en el juego con respecto a sus indicadores: afectividad, creatividad, significatividad, imaginación; se pudo determinar que, existe apatía en el docente por utilizar los juegos como un recurso que ayude a mejorar el proceso de aprendizaje de los niños. Asimismo, se limita la posibilidad que el infante manifieste su acción de improvisación y formador de ideas positivas que es una de las características determinantes de la creatividad.

En este orden de ideas, al no fomentarse en los niños este tipo de juego, se coarta en éstos el fortalecimiento de la afectividad; igualmente, los docentes no utilizan el juego como recurso estimulador del aprendizaje significativo, aspecto que permite señalar, el manejo inadecuado de este tipo de actividad, considerándose que a través de éste, el docente en las diferentes fases de la jornada escolar, pudiese ser empleado como un recurso imprescindible, para mejorar la enseñanza en el educando.

### 3. Propuesta

En función de las observaciones y las entrevistas desarrolladas dentro de la Institución en estudio, se desarrolló una pequeña propuesta, con la cual, pueda ser de ejemplo para Planificar estrategias didácticas sustentadas en el juego, a fin de mejorar el proceso de aprendizaje de los niños de la etapa inicial, pertenecientes al contexto en estudio.

#### 3.1. Pasos de la propuesta

1. Diseñar actividades didácticas sustentadas en el juego, para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de la etapa inicial del contexto antes citado.

2. Evaluar el impacto de las estrategias didácticas sustentadas en el juego, para el mejoramiento del proceso de aprendizaje

de los niños y niñas de la etapa inicial de la institución en estudio.

3. Sistematizar las experiencias del proceso de investigación mediante los principales logros, alcances y debilidades encontradas.

### 3.2 Propuesta Didáctica De Planificación De Las Actividades

#### 3.1. Objetivo General

- Diseñar una propuesta con estrategias didácticas basadas en el juego, a fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi” del Estado Táchira

#### 3.2. Objetivos Específicos

- Sensibilizar a los docentes, sobre la utilización de las actividades didácticas sustentadas en el juego, para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los niños de la etapa inicial.

- Favorecer el proceso de atención del niño a través del juego.

- Promover por intermedio del juego el afianzamiento del conocimiento de las nociones básicas.

#### 3.3. Planeación de la Propuesta de Estrategias didácticas mediadas por el juego

Este encuentro se realizó el día (19/02/22), el mismo se inició con palabras de bienvenida por parte de la investigadora y agradeciendo la participación de los niños en la actividad. Posteriormente, se pasó a la realización del primer juego denominado “Miremos nuestras caras”; el cual, tuvo como objetivo favorecer el proceso de atención en el niño, el mismo se inició con una explicación de la investigadora a los niños de la actividad a realizar.

Seguidamente, se ordenó a los niños en círculo en número par, señalándoles que cuando ella

pronunciará: mírense las caras; cada pareja debería volverse hacia su compañero, de tal forma que queden mirándose. Después, a la orden de dar la espalda, todos deben girar y se dan la espalda, seguidamente a la orden de cambiar de parejas, deben moverse del sitio y buscar un nuevo compañero, se toman de la mano y vuelven hacer el círculo.

Luego de dar las instrucciones, comienza el juego, la docente da la orden de mirarse las caras y todos se voltean a mirar a su compañero, seguidamente dice: de espalda y todos realizan la acción, inmediatamente señala a cambiar de pareja; y, allí la docente interviene como un jugador más y permite al niño que se queda sin pareja que empiece a dar él las órdenes. La actividad, se realizó por un espacio de 45 minutos, en ella, los niños se divirtieron y mostraron agrado, estaban atentos a no quedarse sin pareja, a quien le correspondía dar órdenes, lo hacía con mucho agrado y fluidez.

Para finalizar, la docente desarrolla una amena conversación con los niños, donde indaga sus impresiones sobre la actividad, pudiendo observar que se sentían contentos y alegres, manifestando que les gusto dar las ordenes, porque sus compañeros la seguían, así como estar muy atentos a no quedarse sin pareja, entre otros aspectos que muestran que la actividad les permitió desarrollar su proceso de atención, por cuanto debieron estar concentrados y atentos a los órdenes que recibían.

### **3.4 Propuesta de estrategias didácticas mediadas por el juego**

A continuación, se sintetizan en las Tabla 2. y la Tabla 3., algunos ejemplos de las actividades didácticas, con las cuales, el docente puede trabajar distintos elementos mediante el juego.

Tabla 2.

*Estrategias Didácticas aplicadas para sensibilizar a los docentes, sobre la utilización de las actividades sustentadas en el juego para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los niños de la etapa preescolar.*

ACTIVIDAD 1: SOCIALIZACIÓN		ESTRATEGIA: Reunión	
<b>Objetivo 1.</b> Sensibilizar a los docentes, sobre la utilización de las actividades sustentadas en el juego para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los niños de la etapa preescolar.			
Contenido		Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego en el contexto preescolar, el proceso de aprendizaje</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Inicio</b> Palabras de bienvenida por parte de la Investigadora.</li> <li>- <b>Desarrollo</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ponencia “importancia del juego en la enseñanza y aprendizaje”</li> <li>Identificación de las expectativas sobre el uso de las actividades orientadas a mejorar el aprendizaje en los niños.</li> <li>Información teórica práctica sobre: las actividades sustentadas en el juego y su aplicabilidad en la mejora del proceso de aprendizaje en los niños</li> <li>Exposición por parte de la investigadora sobre las actividades sustentadas en el juego y su aplicabilidad en la mejora del proceso de aprendizaje.</li> <li>Realización de trabajo en grupo sobre los contenidos desarrollados.</li> </ol> </li> <li>- <b>Cierre</b> Desarrollo de plenaria relacionada con la actividad.</li> </ul>	
Recursos		Tiempo	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Humanos:</b> docentes, facilitadores e investigadora.</li> <li><b>Materiales:</b> material bibliográfico, pizarrón, marcadores, láminas, papel bond, Video beam, entre otros.</li> </ul>		- <b>Jornada de 4 horas.</b>	
Lugar		Evaluación	
- <b>Instalaciones:</b> Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi”.		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Técnica:</b> Observación.</li> <li><b>Instrumento:</b> Lista de Cotejo</li> <li><b>Indicadores:</b> Participación, asistencia, interés, relevancia, creatividad, originalidad, uso del tiempo y los recursos.</li> </ul>	
<b>- Responsable:</b> Investigadora			

Nota. Elaboración Propia

Tabla 3.

*Estrategias didácticas aplicadas para favorecer el proceso de atención del niño a través del juego.*

ACTIVIDAD 2: ATENCIÓN DEL NIÑO		ESTRATEGIA: Juegos	
Objetivo 2. Favorecer el proceso de atención del niño a través del juego.			
Contenido		Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos del niño</li> <li>Atención del niño</li> </ul>		<p>- <b>Inicio</b> Saludo de Bienvenida por parte de la investigadora.</p> <p>- <b>Desarrollo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Explicación a los niños de la actividad.</li> <li>Ordenar los niños en círculo en número par.</li> <li>Instrucciones para el desarrollo del juego.</li> <li>Inicio del juego Miremos nuestra Caras y el juego el cartero.</li> <li>Discusión grupal.</li> </ol> <p>- <b>Cierre</b> Plenaria. Evaluación de la actividad.</p>	
Recursos		Tiempo	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Humanos:</b> docentes, directivos, padres y representantes, facilitadores e investigadora.</li> <li><b>Materiales:</b> material bibliográfico, pizarrón, marcadores, láminas, papel bond, Video beam, entre otros.</li> </ul>		- 2 Jornadas de 4 horas.	
Lugar		Evaluación	
- <b>Instalaciones:</b> Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi”.		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Técnica:</b> Observación.</li> <li><b>Instrumento:</b> Lista de Cotejo</li> <li><b>Indicadores:</b> Participación, asistencia, interés, relevancia, creatividad, concentración y comunicación.</li> </ul>	
- <b>Responsable:</b> Investigadora			

*Nota.* Elaboración Propia

## Conclusiones

En función de los planteamientos, fundamentos y los resultados obtenidos, una vez aplicada la propuesta con estrategias didácticas sustentadas en el juego, como uno de los muchos mecanismo que permiten el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los niños, especialmente de los que forman parte del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Juan Bautista Arismendi”, se presentan las siguientes conclusiones:

En primera instancia, se evidenció que existen

debilidades en los docentes, en relación a la efectividad del proceso de aprendizaje de los niños de Educación Inicial, en la etapa preescolar. Asimismo, se hace referencia a la motivación impartida en la planificación de las actividades; donde los docentes, según la información recopilada, demuestran que desconocen aspectos importantes sobre la utilización del juego, como recurso que permiten fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños, pero gracias a la propuesta, tienen un mecanismo para guiarse en futuras planificaciones e incorporar la lúdica en sus actividades didácticas.

Por otro lado, en consideración de los resultados obtenidos y del análisis de los mismos, se desprenden las siguientes recomendaciones: Mantener la ejecución de actividades didácticas sustentadas en el juego, con la finalidad de contribuir a fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños; asimismo, mejorar la calidad del servicio educativo prestado por la institución. En términos generales, el objetivo de la investigación consistió en fomentar o estimular el espíritu de coparticipación de docentes y niños, como un recurso eficaz hacia la consolidación de estrategias didácticas de enseñanza centrada en los juegos, para el logro de un efectivo proceso de aprendizaje, aspecto que exitosamente fue alcanzado, pero no debe quedarse solo allí, sino en la práctica permanente de la docencia.

Finalmente, animar a docentes y niños a usar estrategias didácticas basadas en la lúdica, para otras áreas del conocimiento, de manera que se logre una contribución de los niños, como individuos, implicados en las actividades, optimicen sus experiencias, actitudes y conocimientos.

## Referencias

- Balladares, R. (2021). El juego y su metodología. España: Grao.
- Balladares, T. (2020). El juego como recurso didáctico. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Caballero, R. (2021), El juego un recurso fortalecedor del aprendizaje significativo. Barinas: UNELLEZ.
- Cabera, M. (2020) El Juego Como Estrategia De Enseñanza. [Tesis de Grado]. Consejo de Formación en Educación. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Camacho, R. (2021). Los juegos como actividad educativa. Formar deleitando. Colombia: Magisterio.
- Colmenares, B. (2020). El juego en el desarrollo del niño. España: Alba.
- Consejo de Educación y Primaria. (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria. Montevideo: ANEP.
- Cruz, D., Paz, M. y Vega, R. (2020) El juego como estrategia didáctica . [Tesis de Grado] Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/15599/1/15599.pdf>
- Domínguez, N. (2019). El Niño y el Juego. Planteamiento Teórico y Aplicaciones Pedagógicas. Paris: UNESCO.
- Esteban, J. (s.f) El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. [Tesis de Grado] Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1123/TFG-B.53.pdf?sequence=1>

- Ferrero, L. (2018). El juego y la matemática. España: La muralla.
- Huizinga, J. (2000) Homo ludens. Madrid: Alianza.
- Machado, T., y Lugo, R (2019). El aprendizaje en la Educación infantil. España: Narcea.
- Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, Octaedro
- Morrison, G. (2019). Educación infantil. México. Pearson Educación.
- Oropeza, N. (2019). Guía para la educación del niño de 2 a 6 años. A ser feliz también aprende. Colombia: Colección saber y superarse.
- Papalia, D (2019). El aprendizaje estratégico. España: Santillana. XXI.
- Puchaicela, D. (2018) El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018. [Tesis de Grado] Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>
- Sarté, P. (2019). Juego y Aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil. Argentina: Novedades Educativas.