

Consideraciones acerca de la influencia de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje de niños comprendidos entre 0 y 5 años de edad

Considerations about the influence of educational games in the learning process of children between 0 and 5 years of age

- ¹ Liliana de Lourdes Bermúdez Sánchez  <https://orcid.org/0000-0003-4024-6059>
Escuela de Educación Básica “Caritas Mágicas”, calle Guillermo Baquerizo entre Av. 2 de agosto y calle Chile, Babahoyo-Ecuador
ber.liliana28@gmail.com
- ² Gilma Tablada Martínez  <https://orcid.org/0000-0003-3893-8152>
Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación; Av. Universitaria km 1.5, Babahoyo-Ecuador
gtablada@utb.edu.ec
- ³ Enrique de Jesús Díaz Chong  <https://orcid.org/0000-0003-0651-7513>
Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación; Av. Universitaria km 1.5, Babahoyo-Ecuador
ediaz@utb.edu.ec
- ⁴ Peggy Verónica Hernández Jara  <https://orcid.org/0000-0003-2758-4707>
Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación; Av. Universitaria km 1.5, Babahoyo-Ecuador
phernandez@utb.edu.ec

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 05/04/2022

Revisado: 10/05/2022

Aceptado: 07/06/2022

Publicado: 05/08/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v4i3.1.236>

Cítese:

Bermúdez Sánchez, L. de L., Tablada Martínez, G., Díaz Chong, E. de J., & Hernández Jara, P. V. (2022). Consideraciones acerca de la influencia de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje de niños comprendidos entre 0 y 5 años de edad. AlfaPublicaciones, 4(3.1), 20–39. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i3.1.236>



ALFA PUBLICACIONES, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>



La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Attribution Non Commercial No Derivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras

claves: Juego educativo, estrategias, enseñanza, aprendizaje, estilo de aprendizaje

Keywords:

Educational game, strategies, teaching, learning, learning style

Resumen

En esta obra científica se presenta una síntesis de los resultados alcanzados en el desarrollo de la investigación que, sirvió de base a la escritura del presente artículo, en el que se socializa la influencia de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje de niños comprendidos entre 0 y 5 años de edad, para el logro de esa finalidad, se utilizaron métodos del nivel empírico y teórico de la investigación científica, los primeros para recopilar la información para complementar los objetivos programados, y los teóricos para analizar los resultados alcanzados y consecuentemente arribar a conclusiones propias y consecuentemente potenciar la gnoseología que básicamente rodea la temática objeto de estudio. El producto científico que se socializa es factible, sí se tiene en cuenta el papel que desempeña el juego como herramienta lúdica no solo para el desarrollo académico de los educandos, sino también para la formación integral de estos. En la actividad investigativa desplegada se lograron hallazgos que de tenerse en cuenta por las autoridades pertinentes podrían contribuir a la elevación del rendimiento académico y cultural de los estudiantes, por lo que se asevera la factibilidad del producto académico alcanzado, el que puede ser generalizado en otras instituciones de nuestro territorio.

Abstract

This scientific work presents a synthesis of the results achieved in the development of the research that served as the basis for the writing of this article, in which the influence of educational games is socialized in the learning process of children between 0 and 5 years of age, for the achievement of this purpose, methods of the empirical and theoretical level of scientific research were used, the first to collect the information to complete the programmed objectives, and the theoretical ones to analyze the results achieved and consequently arrive to own conclusions and consequently promote the epistemology that basically surrounds the subject under study. The scientific product that is socialized is feasible, if the role that the game plays as a playful tool is taken account not only for the academic development of the students, but also for their integral formation. In the investigative activity deployed, findings were achieved that, if taken into account by the relevant authorities, could contribute to the elevation of the academic and cultural performance of the students, for which the feasibility of the academic product

achieved is asserted, which can be generalized in other institutions of our territory.

Introducción

Los docentes deben buscar la mejor manera de enseñarles a los estudiantes de la educación inicial comprendidos de cero a cinco años de edad, con la finalidad de que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea lo más fácil y sencillo para su aprendizaje, es por ello que se trata de implementar el juego educativo como una estrategia de enseñanza para que estos estudiantes aprendan sin complicaciones y logren aplicar esos conocimientos adquiridos.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje los docentes de educación inicial deben procurar que los niños de cero a cinco años puedan adquirir los conocimientos, es por ello que uno de sus principales retos es la forma en que los niños aprendan y a la vez puedan divertirse, es por ello que debe integrarse la educación informal y formal (Ministerio de Educación, 2010, p. 51); ya que con el aprendizaje informal los estudiantes se sienten sin presión alguna para realizar algún trabajo, mientras que el aprendizaje formal se utilizan recursos didácticos como libros entre otros elementos necesarios en el proceso de enseñanza (Contreras & Eguia, 2017, p. 13). Los docentes de educación inicial deben hacer más sencillas sus clases y aplicar los que menciona Perkins (2005) en “la metáfora de lo domesticado y lo salvaje me ayuda a pensar en los retos que plantea la educación y en la contribución del enfoque de la enseñanza para la comprensión de ella” (Ministerio de Educación, 2010, p. 61-62); con esto trata de que los conocimientos que se les imparta a los estudiantes haciendo más accesibles las cosas complicadas que los niños y jóvenes que necesitan aprender y hacer más salvaje lo ya domesticado, es decir poner jugo de nuevo a los temas tradicionales; con ello se logra que los estudiantes aprendan y puedan reproducir los conocimientos en cualquier instante de su vida y para su vida como lo establece (Ordoñez, 2011)

Los docentes deben mantener motivados a los estudiantes con la finalidad de que estos asuman los trabajos como retos y/o misiones para evitar que el alumno se aburra y más bien logre realizar las tareas de manera diversa y poder superarse a sí mismo. (García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez, & Cara-Muñoz, 2020, p. 17)

El juego etimológicamente proviene de dos términos: *jocus* que está asociado a broma y diversión; y, *ludus* que está relacionado con entretenimiento y recreo. (Valero, 2019, p. 7)

Lo que permite establecer que el juego es más que una diversión y un entretenimiento, ya que con esto los estudiantes están realizando actividades sin darse cuenta del tiempo que utiliza para la actividad, lo que permite obtener un aprendizaje más perdurable, sin aburrirse y demostrando las habilidades y destrezas que está adquiriendo de acuerdo al desafío que se le presenta. El juego es la actividad más interesante y divertida, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta.

Los juegos didácticos son una técnica participativa encaminada a desarrollar en lo alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (Montero, 2017, p. 77)

Según lo establecido por Piaget quien establece que el juego constituye una parte importante de la inteligencia del niño, debido a que está representada mediante la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según los estadios y de acuerdo a cada fase evolutiva del individuo.

Vigotsky hace alusión a que: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, concentrar la atención, memorizar y recordar se hace en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad” (Morales & Urrego, 2017, p. 129)

Se conoce que Vigotsky considera la zona de desarrollo próximo en donde justamente se realiza y entrelazan los conocimientos previos con los nuevos y por ende el aprendiz lo hace de forma en que aprende acerca de su realidad y además la aplica en su entorno.

Según la UNESCO citada por Herrera, quien manifiesta que: Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad. (Herrera, 2017, p. 9)

Los niños juegan ya que es una situación vital para su existencia, ya que adquieren las habilidades y destrezas necesarias para poder aprender y desenvolverse como futuro adulto. También tiene muchos beneficios como la expresión tanto física así como comunicativa, sentimientos mediante el cual se establece el equilibrio emocional, el comportamiento, creatividad, reflexión, participación.

La mayoría de los docentes de educación inicial les resulta muy difícil aceptar el desorden provocado a través del juego, ya que se sabe que de esta manera los niños adquieren los

aprendizajes y mediante estos ellos van asociando los nuevos conocimientos que van adquiriendo al integrarlos a su estructura cognitiva que va formando. (Moyles, 1990)

Cabe indicar que los juegos educativos no deben ser jugados de manera individual sino más bien de grupal mediante el aprendizaje cooperativo como lo manifiesta; además se debe considerar que los estudiantes por estar en constante competencia lúdica segregan endorfinas, lo que ayuda a los alumnos para que estén más enfocados y tengan una mejor retención del conocimiento. (Iquise & Rivera, 2020, p. 19)

Las características predominantes de los juegos de crianza, son:

- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o prelúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- Fueron creados a partir de un encuentro.
- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico – emocional.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.
- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.
- Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución. (Leyva, 2011, p. 7)

Como se observan en las diferentes características del juego, se pueden establecer las semejanzas y diferencias entre ellas; además muchas de ellas han pasado de generación en generación. Se consideran otras características como:

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima. (Leyva, 2011, p. 34)

Se debe considerar que estas características están enfocadas hacia el aprendizaje que se puede obtener mediante el juego considerando desde la motivación hasta establecer su personalidad, de manera que se fomente la misma hasta la madurez.

En la educación ha ido cambiando debido a que la ciencia y la tecnología actuales plantean nuevas exigencias que han provocado por ejemplo la utilización de las Tics en las aulas, uso de software para enseñar en todos los niveles por lo que se requiere que las personas solucionen diversos problemas mediante el pensamiento científico (Bernal, 2009, p. 87)

Los juegos didácticos están considerados como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (Montero, 2017, p. 77)

Los juegos son técnicas que procuran mediar la adquisición de información que va a ser conseguida mediante la aplicación de diversas estrategias con la finalidad de alcanzar el conocimiento. En muchas situaciones es necesario complementar las exposiciones magistrales y los libros de texto con juegos en los que los estudiantes tomen las decisiones y que además interactúen como en un hecho real. (Palacio, Saravia, Isabel, Vesga, & María, 2017, p. 295)

El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. (Bautista & López, 2017, p. 3)

Según Calero citado por Leyva (2011), clasifica a los juegos educativos:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramático. p. 36-37

Esta clasificación establece la manera en que los niños de educación inicial van adquiriendo diferentes habilidades y destrezas que se convertirán en capacidades y posteriormente en competencias con la finalidad de lograr los conocimientos de manera perdurable. También se considera que existen juegos de práctica y ejercicio, el juego constructivo y de transformación.

Cada etapa del juego en el desarrollo infantil es determinante para conseguir un excelente desarrollo cognitivo, físico y/o social por parte de los estudiantes. Piaget (1962) conformó las siguientes etapas:

Etapa sensorio motriz o de ejercicio (0-2 años): En este estadio, Piaget opina que en los primeros meses (primer y segundo mes) el juego no va a estar de forma muy presente debido a la asimilación del niño o la niña a su entorno, pero una vez que aproximadamente se cumple el tercer mes empieza a aparecer el juego con acciones que se realizaban previamente, pero al poder moverse un poco más tienen la posibilidad de realizar más interacciones y relaciones con los objetos que están a su alrededor.

Según Méndez citado por Montero (2017) indica que “el niño en esta etapa, ha logrado construir la permanencia del objeto, del espacio y el tiempo, como esquemas motores de la acción del propio cuerpo” (p. 46), en esta ocasión se hace énfasis en la memoria que se va desarrollando durante la niñez a partir de los sentidos como el tacto, olfato, visión o la audición y que resaltan la necesidad del uso de juegos sensoriales para desarrollar aún más estas capacidades durante esta etapa.

Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2-7 años): Para esta etapa, el desarrollo que se tiene en la niñez les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por tal motivo es que se recomienda el uso del juego simbólico, ya que favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales. Favorece además la creatividad y la imaginación. La imaginación es una característica fundamental de este estadio, porque a esta edad se tiene mayor posibilidad de simular situaciones, personajes, y objetos que no se encuentran presentes en el momento del juego, esto porque los niños y las niñas al

inicio realizan un juego individual y lo hacen en ocasiones de forma egocentrista, donde solo ellos y ellas opinan debido a que no han tenido la posibilidad de interactuar con otros y otras de su misma edad. Pero una vez que esta interacción se da, el simbolismo que imaginaban se torna más real, por el hecho de tener que compartirlo con el grupo y escuchar las otras ideas que puedan ir surgiendo.

Etapa de operaciones concretas (7-12 años): Conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades va a ir aumentando para favorecer el desarrollo de todos y todas las que participan, pero también se viene a tomar en consideración las reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte de los juegos, porque tienen por objetivo aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de dar una respuesta ante un determinado problema propuesto. Al final de la etapa preoperatoria se explicaba que hay un aumento en las relaciones que comparte un niño o niña con los demás que están a su alrededor a través del juego, este avance es relevante para todos los procesos que vienen después como parte del aprendizaje del estudiantado.

Etapa de operaciones formales (12 años en adelante): Ya en este estadio la capacidad para razonar y pensar va a permitir formar juegos con un nivel mayor en dificultad, como también juegos donde ellos y ellas deban dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan. Las actividades no pueden ser básicas, sino que deben involucrar un nivel de exigencia más elevado para acaparar la atención de los y las participantes. (Montero, 2017, p. 78-79)

Estos estadios que propuso Piaget aún son muy utilizados por los docentes para establecer en qué etapa se encuentra el estudiante y de qué manera aprende ese alumno, ya que en ellos se establecen pautas para la enseñanza y aprendizaje.

“Aunque nadie duda de la pertinencia del juego en los primeros años escolares, incluso hasta la educación secundaria, sí que pueden surgir dudas a la hora de plantear una gamificación en nuestras materias de educación superior”. (Canela, 2020)

Los juegos son una estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes aprender haciendo, acelerar el aprendizaje y mejorar la recordación de conceptos. (Gómez, Echeverri, & González, 2017)

El juego es una parte de la Gamificación y no solo debe utilizarse en los primeros años sino que debe ser usada hasta en la educación superior, ya que proporcionan diversión y motivación al momento de ser utilizado de manera que los estudiantes experimenten sin temor al fracaso. El juego, así, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal.

Por lo que gamificación es aplicar estrategias de juegos en contextos diferentes al juego con la finalidad de conseguir otros comportamientos, lo cual es manifestado por García-

Casaus et. al. (2020), Vargas-Henríquez et. al. (2015), Valero (2019), Contreras & Eguia (2017), Isique & Rivera (2020) y Fernández-Arias (2020); es importante señalar que la gamificación no solo es utilizada en la educación sino también en otras disciplinas como marketing, medio ambiente, entre otras.

“Las tendencias actuales de gamificación abarcan tres ámbitos fundamentales que tratan de favorecer: (i) la socialización y la cooperación; (ii) la transformación de sistemas, servicios y actividades; y (iii) el fomento de conductas o comportamientos beneficiosos a nivel individual y social. (Fernández-Arias, Ordóñez-Olmedo, Vergara-Rodríguez, & Gómez-Vallecillo, 2020)

Se comprende que la gamificación debe permitir la cooperación entre las personas que integran el equipo con la finalidad de lograr la transformación de servicios y así adquirir comportamientos que ayuden a mejorar tanto de manera individual así como social y que pueda ser utilizado ese conocimiento. La gamificación tiene tres elementos como son: las dinámicas los cuales son aspectos generales; las mecánicas que son los compendios básicos que provocan el desarrollo y funcionamiento; y finalmente, los componentes que son las implementaciones específicas entre las dinámicas y las mecánicas.

En las aplicaciones de los juegos educativos se debe considerar a la gamificación con la finalidad de establecer las actividades se aplica: la motivación intrínseca; aprendizaje a través del disfrute; autenticidad; tablas de clasificación; premios y recompensas. La gamificación en la educación hace que las clases sean más dinámicas, algunas actividades son más fáciles de realizar, se realiza una retroalimentación más auténtica mediante estímulos, promoviendo el éxito mediante la perseverancia y finalmente aumenta el compañerismo fomentando la comunicación entre pares.

Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, y que aparte de divertirse se rescata tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. (Sasilema et. al., 2017, p. 2)

Cabe indicar que además los niños jugaban juegos tradicionales como el trompo, con la cuerda, con la pelota, las rondas que son utilizadas para que los niños aprendan a vocalizar las palabras mediante los juegos aplicados para este aprendizaje, entre otros; en la actualidad existen varios software que están vinculados con las TICs y que se utilizan juegos mediante aplicaciones como Kahoot, Minecraft Education edition, duolingo, classDojo, entre otros que pueden ser utilizados para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos deben estar orientados a los resultados de aprendizaje que se quiere lograr con los estudiantes, en donde se deben considerar las dinámicas en función del aprendizaje esperado, además se deben establecer las reglas y el tiempo que se va a utilizar para la clase así como crear un sistema de recompensas para finalmente

retroalimentar los resultados; de esta manera se utilizan los juegos en los diferentes salones de clases de educación inicial.

Tanto docentes como padres de familia y/o representantes tienen que controlar los tipos de juegos a los que están ingresando los niños, adolescentes y jóvenes, debido a que existen ciertos trastornos que de carácter clínico y neurofisiológicos, para entender la verdadera magnitud de la adicción al juego como una cuestión de salud pública. (Chóliz & Lamas, 2017, p. 34)

El trabajo metodológico es el sistema de actividades que de forma permanente y sistemática se diseña y ejecuta para elevar la preparación político-ideológica, pedagógico-metodológica y científica de los funcionarios, docentes graduados y en formación, mediante las direcciones docente-metodológica y científico-metodológica. (Expósito, & Palmero, 2017)

Por ende el tratamiento metodológico corresponde al sistema de acciones que realiza el docente en conjunto con los estudiantes con la finalidad de lograr realizar las diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje.

La diversidad de estrategias pedagógicas además de influir en la interiorización de contenidos, cumplen con otra función, que es desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y estéticas, las cuales permiten un desarrollo integral en el estudiante. El docente que facilita y promueve el desarrollo de las habilidades, es el que brinda las herramientas necesarias para comprender el mundo que lo rodea. (Cortés & Garcia, 2017, p. 129)

Las estrategias ya sean estas pedagógicas, de enseñanza y/o de aprendizaje son importantes que sean consideradas debido a que son la parte esencial de la planificación del docente permiten el desarrollo integral de los estudiantes de acuerdo a la edad cronológica y biológica que posee de acuerdo a Cortés & Garcia (2017), Córdoba et. al. (2016); cabe indicar que estas estrategias involucran a los juegos educativos con la finalidad de que el estudiante aprenda de manera efectiva y con las herramientas necesarias acorde a los avances científicos y tecnológicos de esta era en que nos desenvolvemos.

Las estrategias didácticas, según (Díaz, 2018) indica que son procedimientos flexibles con la finalidad de que los estudiantes adquieran conocimientos de manera gradual y significativa, estos conocimientos deben ser imprescindibles y deseados. p. 35

En la actualidad se debe utilizar en las clases los software educativos como recurso de aprendizaje para ser utilizada como apoyo didáctico, con la finalidad de ilustrar, apoyar la toma de decisiones, jugar, motivar experiencias sociales, apoyar la investigación, apoyar proyectos, apoyar procesos de abstracción, y además puede ser considerada como

una estrategia didáctica en la que los estudiantes elaboren sus propios conocimientos. (Campos, 2017)

Es importante establecer que las estrategias didácticas son el medio por el cual el docente comparte información, la cual se convierte en conocimiento una vez que sea asimilada por los estudiantes; además posibilita que los profesores sin preparación académica en docencia, traten de aprender y busquen aplicar en sus clases las diversas estrategias didácticas acordes al área en el que tiene su contrato y/o nombramiento provisional o definitivo, las cuales son imprescindibles para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea óptimo.

En las planificaciones de las clases son necesarias las estrategias que articulen el juego como parte fundamental del proceso pedagógico, ya que son actividades que se ejecutan de manera natural y potenciando el trabajo cooperativo, los valores, el dominio corporal, entre otros elementos indispensables en que se logre el desarrollo integral en la primera infancia. (Córdoba, Hernández, Palácio, & Tobón, 2016)

Los estilos de aprendizaje según Alonso, Gallego y Honey están establecidos de la siguiente manera:

Activos: Las personas con este estilo de aprendizaje son de mente abierta, nada escépticas y realizan con mucho entusiasmo nuevas tareas. Les gustan los desafíos y se aburren fácilmente con los largos plazos. Son personas de grupo que se involucran en los asuntos de los demás y concentran a su alrededor todas las actividades.

Los alumnos que poseen un estilo de aprendizaje activo, las Tics facilitan la posibilidad de innovar desde la creatividad y la colaboración en equipo.

Reflexivos: Las personas que privilegian este estilo de aprendizaje al aprender son prudentes y consideran todas las alternativas antes de pasar al siguiente nivel. Para ello recogen datos, analizándolos antes de llegar a una conclusión. Disfrutan observando la actuación de los demás, les agrada escuchar y no intervienen hasta que están seguros de lo que van a indicar. Crean a su alrededor un aire distante y condescendiente.

Los alumnos que poseen el estilo de aprendizaje reflexivo, las Tics favorecen la indagación en la información y de esta manera construir su propio conocimiento.

Teóricos: Estas personas adaptan e integran las observaciones (hechos) dentro de teorías coherentes establecidas. Enfocan los problemas de forma vertical escalonada, es decir por etapas lógicas. Son perfeccionistas. Les gusta analizar y sintetizar. Son profundos en su sistema de pensamiento. Buscan la racionalidad y la objetividad.

Los alumnos con estilo de aprendizaje teórico son quienes pueden diseñar y ejecutar proyectos de manera integral, con la guía del profesor.

Pragmáticos: Para estos individuos su punto fuerte es la aplicación práctica de las ideas y/o problemas. Descubren el aspecto positivo de las nuevas ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentarlas. Les gusta actuar rápidamente y con seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen. Son impacientes con las personas que teorizan. Pisan tierra cuando hay que tomar decisiones y su filosofía es: si funciona es bueno. (Martín, 2017, p. 93)

Para los alumnos con estilo de aprendizaje pragmático, las Tics poseen una clara ventaja al ser eminentemente prácticas y aplicables a su entorno.

Rendimiento académico “se considera que el rendimiento escolar es el nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma (edad y nivel académico)”. (Torres & Rodríguez, 2006)

Corresponde a los conocimientos que han adquirido los estudiantes en áreas específicas para que puedan demostrar las habilidades y destrezas así como las competencias necesarias a ser utilizadas por y para la vida.

Todo esto permite que se pueda lograr mediante la aplicación del juego dentro de tratamiento metodológico que se le da a las estrategias utilizadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje logrando que los estudiantes obtengan mejores rendimientos académicos de acuerdo a los estilos de aprendizaje que poseen los estudiantes.

Metodología

Teniendo en cuenta demandas de la actividad científica-metodológica proyectada, se utilizó un diseño experimental, pues se corroboró en la práctica pedagógica como la utilización de los juegos educativos, inciden positivamente en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Además, fueron utilizados como base de la actividad experimental desarrollada los diseños exploratorio y descriptivo.

La actividad experimental se verificó mediante la división de los estudiantes en dos grupos, el primero se le nombró grupo control y el segundo experimental, al grupo experimental no se le hizo cambios en el programa desarrollado, mientras que al experimental se le aplicó un sistema de juegos previamente programado.

Tabla 1:

Esquema del experimento desarrollado

<i>Esquema del experimento desarrollado</i>					
Grupos control			Grupo experimental		
Control	Grupos de edades		Experimental	Grupos de edades	
20	0 - 3	4 - 5	20	0 - 3	4 - 5
	8	12		8	12
%	40	60	%	40	60

Fuente: Datos del estudio realizado por los investigadores.

Se utilizó la técnica de la encuesta, la cual se utilizó para determinar los criterios de los docentes seleccionados acerca de las ventajas de la utilización de los juegos educativos para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En esta investigación se aplicó un muestreo estratificado proporcional de acuerdo a la tabla siguiente:

Tabla 2:

Caracterización de la población y muestra seleccionada

<i>Caracterización de la muestra de estudiantes escogida</i>						
Población	Muestra	%	Caracterización de la muestra			
			0 - 3	4 - 5	Sexo	
					Niñas	Niños
50	40	80	16	24	16	24
	%		40	60	40	60

Fuente: Exploración de la matrícula de la institución educativa

Tabla 3:

Caracterización de la muestra de profesores escogida

<i>Caracterización de la muestra de profesores escogida</i>								
Población	Muestra	%	Caracterización					
			Nivel académico			Años de experiencia		
			Lcdo.	MSc.	PhD	1 - 5	6 - 10	11 - 15
4	4	100	3	1	0	1	2	1

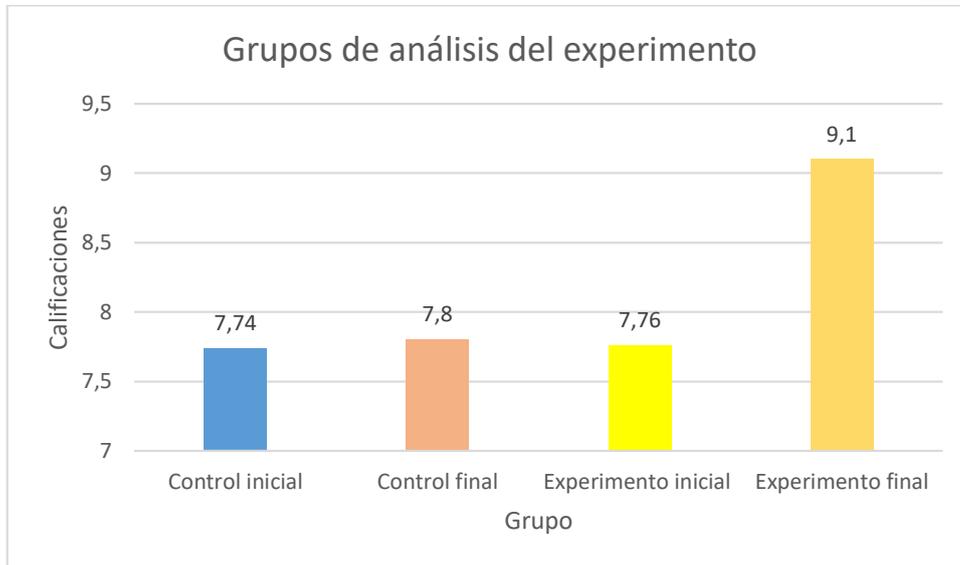
Fuente: Exploración de docentes de inicial de la institución educativa

Resultados

Se analizaron el grupo de control y el grupo experimental antes y después de realizado el experimento; por lo que en el siguiente gráfico se observa la puntuación obtenida por los estudiantes una vez aplicado el juego educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Gráfico 1:

Grupos de análisis del experimento



Fuente: Los autores

De los resultados que se han obtenido se puede evidenciar que en el grupo de control los estudiantes prácticamente se mantienen en las puntuaciones de 7,74 y 7,8 respectivamente; mientras que en el grupo experimental se observa un incremento en las puntuaciones obtenidas por los estudiantes la cual al inicial el experimento es de 7,76 puntos y al utilizarse los juegos educativos se observa un incremento a 9,1 puntos; por lo que se puede decir que al utilizar los juegos educativos en sus clases estos influyen de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes de 0 a 5 años.

Los resultados que se obtuvieron una vez realizado el experimento fueron obtenidos mediante la observación realizada del nivel empírico de la investigación y con la finalidad de lograr la efectividad de la misma se realizó a través de la correlación de Pearson. El procesamiento de las bases de datos derivadas de la aplicación de los métodos y técnicas seleccionadas para el estudio realizado, permitió el desarrollo del siguiente análisis.

Tabla 4:

Resultados de la acción experimental

Resultados alcanzados en la acción experimental						
Control inicial			Control final			
Grupo	Control	Experimental	Correlación	Grupo	Control	Experimental
	7,74	7,76	0,80		7,80	9,1
	Nivel de correlación fuerte			Nivel de correlación débil		

Fuente: Estudio experimental realizado

Al iniciar el experimento se realizó una encuesta a ambos grupos que se establecieron en la Tabla 2, en los cuales se obtuvieron puntuaciones significativamente iguales pero con una correlación de 0,80 lo cual según la tabla de Pearson indica que corresponde a una correlación fuerte; debido a que se estaba aplicando procesos normales en la enseñanza y aprendizaje de los niños en ambos grupos como son control y experimental.

Al finalizar el experimento se les volvió a realizar la encuesta a ambos grupos en donde se estableció una diferencia muy amplia ya que el grupo de control obtuvo una puntuación de 7,80 mientras que el grupo experimental obtuvo una puntuación de 9,1, por lo que se puede indicar que los procesos de enseñanza y aprendizaje aplicados a los estudiantes de 0 a 5 años fue el adecuado ya que mediante la utilización del juego educativo los educandos lograron adquirir las habilidades y destrezas necesarias para un aprendizaje duradero y divertido; se observa además que la correlación de Pearson fue de $-0,17$ considerada como débil; al realizar la comparación entre las correlaciones se puede establecer que los juegos si han influido significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de 0 a 5 años de edad logrando aprender muchos aprendizajes que han sido mediante la exploración y el descubriendo realizado por los alumnos. Y por ende obtienen las competencias ineludibles para su aprendizaje y ese aprendizaje los estudiantes lo puedan utilizar en cualquier instante de su vida.

De acuerdo a los resultados que se han obtenido mediante la aplicación de los juegos educativos, les permite a los niños mantenerse motivados para realizar cualquier actividad y de esta manera obtener las habilidades y destrezas motrices, en donde se los puede integrar en tres núcleos de acuerdo a Ponce et. al: *senso – perceptivo* y de control corporal (el cuerpo); *perceptivo – motor* y de control del medio (el medio); y *socio – afectivo – motor*, de comunicación y relación con los otros (los demás) (Ponce, Alonso, Fraile, Valdemoros, & Palomero, 2009), ya que algunos de los juegos son de movimientos; no olvidándose de la estimulación temprana que va fortaleciéndose bajo la mirada de los procesos de la plasticidad neuronal, como una forma de validar científicamente la posibilidad de producir cambios (Guillen, Rojas, Formoso, Contreras, & Estevez, 2019).

Mediante las habilidades cognitivas que adquieren los niños, en las que aprenden varios significados con las preguntas que se van realizando y con esto se fortalece la parte intelectual del individuo con la finalidad de comprender, relacionar y adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interrelación directa con los objetos que observa y además comprender al mundo que lo rodea. Según Lacunza et. al: establece que las habilidades tales como memoria a corto y largo plazo, habilidad espacial, organización perceptiva, coordinación visomotora, relaciones entre la parte y el todo, distinción entre el detalle esencial y el accesorio, formación de conceptos no verbales, aparecen derivadas del procesamiento cognitivo simultáneo. (Lacunza, Contini, & Castro, 2010)

Finalmente la gamificación permite que pueda utilizarse el juego educativo de una manera más amplia durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que permite que el objetivo planteado sea claro, los estudiantes estén concentrados en lo que están realizando y que se les facilite el feedback de manera inmediata a los niños ya que en el juego debe existir el equilibrio entre la habilidad y el desafío que se propone al estudiante durante el juego. Las estrategias deben estar acordes a los juegos educativos propuestos para la clase y el docente podrá conocer el estilo de aprendizaje que desarrollará ese estudiante a lo largo de su escolaridad.

Conclusiones

- Los juegos educativos son muy importantes para que los niños de cero a cinco años vayan despertando ese interés por aprender y querer conocer más acerca del mundo que los rodea; con ello se irán mejorando la motivación, la estimulación temprana, la motricidad y los aspectos socio – afectivos que provocaran que el niño pueda interrelacionarse con otros niños.
- Los juegos educativos permiten que los estudiantes descubran y exploren por sí mismo, y, de esta manera logren adquirir las diferentes habilidades y destrezas así como las competencias necesarias para desenvolverse y aplicarlos en y para su vida.
- Mediante la gamificación se crearan actividades en que los niños puedan aprender jugando y adquiriendo las diversas habilidades y destrezas que requieren para desenvolverse en este mundo cambiante y de esta manera aplicar las TICs en el aula de clases.
- Las estrategias que se aplican en el proceso de enseñanza y aprendizaje estarán planificadas con la finalidad de que los niños puedan adquirir las habilidades y destrezas necesarias, transmitidas mediante los juegos educativos; con lo que se podrá conocer el o los estilos de aprendizaje que poseen los niños de 0 a 5 años y que el docente conocer con la finalidad de irlos mejorando con el pasar del tiempo, para que asimilen los diferentes conceptos y pueda utilizarlos en varios ámbitos de su vida.

Referencias bibliográficas

- Bautista, J., & López, N. (2017). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Repositorio Universidad de Huelva*, 1- 9.
- Bernal, A. (2009). Cibermundo y educación. Bosquejo de un nuevo marco formativo en contextos postmodernos. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 71 - 102.

- Campos, Y. (2017). Estrategias didácticas apoyadas en tecnología. *Biblioteca digital*, 1 - 12.
- Canela, A. (2020). Gamificación en entornos educativos: desde la enseñanza infantil a la universitaria. *Revista Para el Aula – IDEA*, 10 - 13.
- Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). ¡Hagan juego, menores! *Revista Española*, 34 - 47.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017, p. 13). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona: InCom-UAB Publicacions.
- Córdoba, L., Hernández, P., Palácio, C., & Tobón, J. (2016). Pilares de la educación inicial: mediadores para el aprendizaje. *JSR Funlam J. Students' Res*, 86 - 94. doi:<https://doi.org/10.21501/25007858.2582>
- Cortés, A., & Garcia, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio - Colombia. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 125 - 143. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484>
- Díaz, E. (Abril de 2018). Estrategias de enseñanza aprendizaje desde un enfoque problémico, en el desarrollo de competencias básicas para el estudio de las matemáticas en el primer semestre de la Facultad de Administración Finanzas e Informática – Universidad Técnica de Babahoyo. Lima, Perú.
- Expósito, B., Expósito, K., & Palmero, O. (2017). El tratamiento metodológico a la solución de problemas sencillos en el sexto año de vida del círculo infantil. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* .
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, 388 - 409.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J., & Cara-Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 16 - 24.
- Gómez, M., Echeverri, J., & González, L. (2017). Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso ingeniería de sistemas Universidad de Medellín. *Revista chilena de ingeniería*.
- Guillen, L., Rojas, L., Formoso, A., Contreras, L., & Estevez, M. (2019). Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo sensorio-motriz de niños de cuatro a seis

- años: una visión desde el Karate Do. *Retos*, 147-155. Obtenido de Dialnet-InfluenciaDeLaEstimulacionTempranaEnElDesarrolloSe-6761679.pdf
- Herrera, L. (2017). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzan_gela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima: Facultad de Educación USIL.
- Lacunza, A., Contini, N., & Castro, A. (2010). Las habilidades cognitivas en niños preescolares. Un estudio comparativo en un contexto de pobreza. *Acta colombiana de Psicología*, 25 - 34. Obtenido de https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/76348/CONICET_Digital_Nro.40dda787-310e-448c-8418-ca2ac503a47d_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Facultad de Educación. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martín, M. (2017, p. 93). Aportaciones pedagógicas de las TIC a los estilos de aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 91 - 104. Obtenido de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/8123>
- Ministerio de Educación. (2010). *Pedagogía y Didáctica*. Quito: Centro Gráfico Ministerio de Educación.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Experiencias docentes*, 75 - 92.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. “*Pensamiento Matemático*”, 75 - 92. Obtenido de Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf
- Morales, O., & Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 123 - 136. Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata.
- Ordoñez, C. (2011). *Didáctica y Pedagogía*. Quito: Ministerio de Educación.

- Palacio, L., Saravia, Isabel, Vesga, & María. (2017). Juegos en el salón de clase: El mercado de los limones. *Revista de economía institucional*, 291 - 311.
- Ponce, A., Alonso, R., Fraile, A., Valdemoros, M., & Palomero, J. (2009). La educación motriz para niños de 0 a 6 años. *Red de información educativa*.
- Sasilema, Á., & al, e. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas.*, 1 - 11.
- Torres, L., & Rodríguez, N. (2006). Rendimiento académico y contexto familiar en estudiantes universitarios. *Enseñanza e investigación en Psicología*, 255 - 270.
- Valero, J. (2019, p. 7). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. España: Facultat de Educación.

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Indexaciones

