



Revista Perspectivas en Inteligencia

Revista Científica en Ciencias Sociales e Interdisciplinaria

Bogotá D.C., Colombia

ISSN: 2145-194X (impreso), 2745-1690 (en línea)

Página Web: <https://revistascedoc.com/index.php/pei>

El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil

Autores:

Wanda Marina Román Santana

<https://orcid.org/0000-0002-9205-3200>

w.roman10@uasd.edu.do

Universidad Autónoma de Santo Domingo, República Dominicana

Judith Marcela Martínez Alonzo

<https://orcid.org/0000-0002-8313-3356>

jmartinez86@uasd.edu.do

Universidad Autónoma de Santo Domingo, República Dominicana

Doris del Carmen De La Cruz Mena

<https://orcid.org/0000-0003-3159-0229>

ddelacruz51@uasd.edu.do

Universidad Autónoma de Santo Domingo, República Dominicana

Citación APA: Román-Santana, W. M., Martínez-Alonzo, J. M., & De La Cruz-Mena, D. C. (2024). El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil. *Perspectivas en Inteligencia*, 16(25), 177-194.

<http://doi.org/10.47961/2145194X.718>

Publicado en línea: 2024

Los artículos publicados por la Revista Científica Perspectivas en Inteligencia son de acceso abierto bajo una licencia **Creative Commons: Atribución - No Comercial – Sin Derivados**.



El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil

The game as ludic strategies: strengthening of Creative and Critical Logical Thinking Competence in Early Childhood Education

Wanda Marina Román Santana^{1*}, Judith Marcela Martínez Alonzo² y Doris del Carmen De La Cruz Mena³

(1) Universidad Autónoma de Santo Domingo, Santo Domingo, República Dominicana,

✉ w.roman10@uasd.edu.do

(2) Universidad Autónoma de Santo Domingo, Santo Domingo, República Dominicana,

✉ jmartinez86@uasd.edu.do

(3) Universidad Autónoma de Santo Domingo, Santo Domingo, República Dominicana,

✉ ddelacruz51@uasd.edu.do

* Autor a quien se dirige la correspondencia

Resumen

La educación dominicana se ha transformado con la esperanza de proporcionar a los ciudadanos una formación académica integral y efectiva para obtener individuos críticos, creativos y reflexivos como producto final. El objetivo de este estudio fue analizar el juego como estrategias lúdicas utilizadas por las docentes en el fortalecimiento del desarrollo de la Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico en Educación Infantil. Estuvo enfocado bajo la metodología cuantitativa, del tipo documental o bibliográfica, de campo y descriptiva. Los resultados muestran que las estrategias lúdicas que utilizan con más frecuencia para el fortalecimiento de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños es el juego; además, las habilidades que desarrollan a través del uso de las mismas para el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico son: habilidades de pensamiento y creatividad. Las actividades lúdicas que utilizan con mayor frecuencia, para fortalecer la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico mediante la rutina diaria en los/las niños/as de los centros educativos perteneciente al Distrito 10, son los juegos lógicos. Además, las actividades tradicionales utilizadas para desarrollar el pensamiento lógico creativo y crítico es el veo-veo. Y las actividades lógico-matemáticas implementadas por las docentes para desarrollar el

pensamiento lógico, creativo y crítico, son los juegos de rompecabezas. Concluyendo que resaltan la relevancia del juego como una herramienta fundamental para promover el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en el contexto educativo del Nivel Inicial. La alta valoración y aplicación del juego por parte de las docentes y coordinadores indican una comprensión compartida de su importancia en el proceso educativo.

Clasificación JEL: I21, I25, O35.

Palabras clave: Estrategias; competencias; pensamiento lógico; pensamiento crítico; juego.

Abstract

Dominican education has undergone a transformation with the hope of providing citizens with a comprehensive and effective academic training, aiming to produce critical, creative, and reflective individuals as the outcome. The objective of this study was to analyze play as a playful strategy used by teachers to strengthen the development of Creative and Critical Logical Thinking Competence in Early Childhood Education. It was conducted using a quantitative methodology, specifically documentary or bibliographic, field, and descriptive types. The results show that the playful strategies most frequently used to strengthen creative and critical logical thinking competence in children are games. Additionally, the skills developed through these strategies for the development of creative and critical logical thinking competence are: thinking skills and creativity. The playful activities most frequently used to strengthen creative and critical logical thinking competence through the daily routine in the children of the educational center in question are logical games. Furthermore, the traditional activities used to develop creative and critical logical thinking are the “I spy” game. The logical-mathematical activities implemented by teachers to develop creative and critical logical thinking are puzzle games. The study concludes by highlighting the importance of play as a fundamental tool for promoting cognitive, social, and emotional development in children within the educational context of Early Childhood Education. The high appreciation and application of play by teachers and coordinators indicate a shared understanding of its importance in the educational process.

Keywords: Strategies; competences; logical thinking; critical thinking; game.

Introducción

La educación, como aspecto fundamental en la sociedad, es una forma de priorizar los proyectos educativos en la región latinoamericana, en particular en República Dominicana, pues a través de ella se pueden ejecutar planes y programas con el propósito de formar individuos con capacidad creativa y con la posibilidad de insertarse en el

ámbito nacional, para las transformaciones que puedan devenir a futuro (Organización de las Naciones Unidas, 2023).

En República Dominicana, particularmente, se vienen gestando cambios en los que se prioriza la Educación Inicial, enfatizando el desarrollo de competencias fundamentales y cruciales para el crecimiento integral de los alumnos, especialmente en el nivel de Pre-Primario; como base de consolidación de aprestos para los subniveles subsiguientes, “los aprendizajes y los métodos de enseñanza [...] deben enfocarse en el desarrollo de habilidades necesarias para que los estudiantes sean capacitados ...” (Copa-Gordillo, 2024, p. 1). Estos cambios buscan proporcionar una formación integral que fomente el pensamiento crítico, creativo y reflexivo en los estudiantes, como lo estipula la revisión curricular de 2014, en consonancia con la Ley General de Educación 66-97.

Dentro de este contexto se reconoce el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje en la Educación Inicial, promoviendo la autonomía, la alegría y la creatividad. Más precisamente, “El juego en esencia es una forma de emancipar la pedagogía y en “su interacción con el medio como una manera recreativa de aprender...” (Cevallos-Menéndez y Erazo-Delgado, 2023, p. 270). Es una preocupación que los procesos se enmarquen y se constituyan en espacios para enaltecer la creatividad e independencia de los infantes, mientras se ejecutan labores formativas. Discernir cómo el juego en el ámbito escolar juega un papel fundamental en su fortalecimiento de la formación de los niños, es resaltar la importancia de la educación en estos niveles iniciales (Monteza, 2022).

En esta direccionalidad, el diseño curricular para la Educación Inicial dominicana establece la obligatoriedad de que todos los procesos y momentos de enseñanza se realicen a través del juego, reconociendo así su valor en el desarrollo integral de los niños (Andrade-Carrión, 2020). Las actividades recreativas en las que los niños desarrollen sus capacidades de manera libre, propician el fortalecimiento del estadio cognitivo como auxiliar de la progresiva motivación por conocer, experimentar y demostrar los argumentos en las diversas actividades que, a su vez, impactan de manera positiva en la exploración y aprehensión de saberes en otras áreas, lo que convierte este escenario formativo en un ambiente vital en sujetos de aprendizaje a temprana edad (Betancourth-Zambrano et al., 2020; Poma-Lezema y Reyes-Benites, 2019).

En este sentido, el juego es una herramienta educativa poderosa, especialmente en el fortalecimiento de la Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico en la educación infantil (Navarro-Peña, 2021). Es por ello que la lúdica debe ser considerada como una dimensión fundamental del desarrollo humano, que abarca a los niños en todos los niveles, pero especialmente en el Nivel Inicial. Otros autores, como Arguello-Muñoz y Herazo-Chamorro (2024), dan una connotación muy trascendente al juego, afirmando que “es una actividad inherente en la vida humana, especialmente durante la niñez, y es

una herramienta muy importante para desarrollar habilidades y aptitudes en los niños, como la creatividad, la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico” (p. 134).

En el contexto educativo dominicano, adquiere una significación aún más importante por los aportes que brinda en los intercambios áulicos (Celi-Rojas et al., 2021). Algunas realidades latinoamericanas, como el caso dominicano, en la educación infantil, a menudo son consideradas por los docentes como una alternativa vacua, lo que significa que se tiene una concepción opaca de la trascendencia de las actividades lúdicas en las fenomenologías áulicas infantiles (Nielsen-Rodríguez et al., 2020).

El juego es un espacio fundamental para que los alumnos exploren, experimenten, imaginen y creen, lo que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Es por ello que tales iniciativas en la aplicación de recursos lúdicos “[...] de estrategias de juegos en el aula es esencial para activar el pensamiento lógico [...] de los estudiantes, ya que proporciona un entorno motivador, contextualizado y desafiante, que promueve el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas claves” (Dávila-Carpio et al., 2024, p. 164).

De acuerdo con Benavides-Mimalchi et al. (2022), las actividades lúdicas no solo fomentan el desarrollo psicosocial de los niños, sino también la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad, manifestándose en una amplia variedad de actividades en las que interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Mediante el juego, los alumnos tienen la oportunidad de enfrentarse a situaciones diversas que requieren pensar de manera crítica y creativa. Por ejemplo, al participar en juegos de construcción, los niños deben planificar, organizar y ejecutar sus ideas, lo que fortalece su pensamiento lógico y creativo. Del mismo modo, al participar en juegos de roles, los niños tienen la oportunidad de explorar diferentes perspectivas, resolver conflictos y tomar decisiones, lo que promueve el pensamiento crítico y la empatía. Esta actividad, cuya preeminencia da cuenta de una posibilidad formativa desde la perspectiva de la autora, en la que los niños participan de manera espontánea en las diversas actividades, se concibe como un corolario de los principios de atención infantil, cuyos beneficios sobrepasan las aulas y los ambientes escolares tradicionales.

En los centros educativos pertenecientes al Distrito Educativo referencial, en un diagnóstico realizado por la autora, se pudo observar que con muy poca frecuencia se utilizan tanto las actividades lúdicas como la estrategia del juego en las actividades de enseñanza, lo que ha debilitado los protocolos pedagógicos, minimizando las perspectiva de logro de las competencias de pensamiento lógico, creativo y crítico en el nivel de educación infantil, lo que implica una implosión adversa desde las posibilidades de potenciar este nivel.

La Educación Inicial abarca la atención y la educación que se ofrece a los niños desde el nacimiento hasta los seis años; propicia la formación integral de los niños al promover el desarrollo de las competencias fundamentales y el despliegue de sus capacidades cognoscitivas, de lenguaje, físico-motrices y socioemocionales. Los primeros años de vida del niño y de la niña son decisivos, por lo que una educación adecuada es vital para su desarrollo integral como personas y para su capacidad de integración al contexto sociocultural en el que se desenvuelven (Ministerio de Educación de República Dominicana, 2020).

Las estrategias lúdicas son metodologías de enseñanza de carácter participativa y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores (Díaz-Ballona et al., 2022; Durán y Rodríguez-Martínez, 2017; Guerrero, 2014).

Asumir el juego desde una perspectiva pedagógica significa que su uso es generador de habilidades, conocimientos y múltiples destrezas, combinada de creatividad. En muchos casos se manipula y controla a los niños en un entorno escolar en el que aprenden a través del juego; por lo tanto, viola la naturaleza y las características del juego, que es una experiencia cultural y una experiencia relacionada con la vida. Desde esta perspectiva, los juegos diarios en el espacio libre son muy diferentes de los juegos en espacios regulados e institucionalizados, como las escuelas.

El juego es una actividad natural, libre y espontánea; es vital la utilización del juego en la estimulación y desarrollo de habilidades y destrezas, las cuales dejan huellas inolvidables en los niños (Arias-González, 2020). Es un elemento equilibrado en cualquier época, porque es universal y porque abarca toda la existencia de los seres humanos. Por lo tanto, los juegos son necesarios en todo momento como su desarrollo armonioso. Una parte importante de jugar es una opción frente a la vida, una forma de ser y en un ambiente escolar ayuda a niños y adultos a expresar creatividad, interacción y aprendizaje. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de las técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos intelectuales y enseñan a pensar con un espíritu crítico (Quinaluisa-Martínez y Quinatoa-Gómez, 2022; Vialart-Vidal, 2020).

Según el Ministerio de Educación de República Dominicana (2020), en el Diseño Curricular del Nivel Inicial, la competencia de pensamiento lógico, crítico y creativo establece relaciones sencillas en sus argumentos, recreando y explicando los procedimientos utilizados; perciben la realidad cuando observan, comparan, clasifican y organizan la información, tomando en cuenta algunos atributos o características de los objetos y situaciones concretas y siguen secuencias temporales de acciones, hechos o acontecimientos relacionados con situaciones cotidianas. “Jugar permite poner en marcha

un amplio repertorio de operaciones mentales, facilitando su expresión y mejora con cada entrenamiento o repetición, ya que mientras jugamos ponemos a prueba la atención, memoria, autoconciencia, razonamiento, motivación y flexibilidad cognitiva” (García-Martínez, 2021).

En este sentido, Caamaño-Ovalles y Gómez-Fernández (2020), establecen que:

“La importancia de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico radica en que eleva la motivación y la autoconfianza de la persona para afrontar los retos de su vida con realismo y permite darles sentido y estructura a sus conocimientos. Además, en este mismo sentido, expresan que la importancia de esta en el Nivel Inicial está en que el niño o la niña percibe la realidad y la comprende; para esto, observa, compara semejanzas y diferencias, clasifica y organiza la información, tomando en cuenta algunos atributos o características” (P.92).

Es por ello que la tendencia de uso de los juegos con los infantes propicia escenarios trascendentes, que van más allá del acto escolar; se trata de una posibilidad pedagógica que emerge de las reflexiones epistémicas sobre las concepciones de la didáctica y la lúdica como elementos complementarios y necesarios en el ámbito formativo.

El uso de esta capacidad permite la aplicación de programas lógicos para ordenar datos e informaciones y formular juicios, generar nuevas ideas, desarrollar formas creativas para interpretar la realidad y evaluar críticamente la posición y la de los demás (Sandoval et al., 2020). El desarrollo de esta capacidad mejora la motivación y la autoconfianza de las personas para enfrentar desafíos en la vida con realismo, evalúa diferentes situaciones y genera nuevas ideas para enfrentar estos desafíos. Además, utilizan los conceptos, procedimientos y relaciones matemáticos en situaciones diversas, conversan sobre situaciones cotidianas, compartiendo su opinión y escuchando y respetando la opinión de los demás. La actividad lúdica favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros (Meneses-Montero y Monge-Alvarado, 2011).

El objetivo general del presente estudio fue analizar el juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico en Educación Infantil. Esto, por la consideración de que los recursos didácticos, como elementos de apoyo y desarrollo de saberes, son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo, permiten desarrollar las clases de una manera creativa, innovadora y más interesante, pues propician la motivación, la participación

y la creación de conocimientos significativos en los estudiantes (Pérez-Porto y Gardey, 2021).

Metodología

La investigación estuvo circunscrita en el paradigma cuantitativo, lo que permitió la realización de cálculos y proyecciones estadísticas, de acuerdo con las variables y la población indagada. El diseño elegido para el desarrollo y ejecución de la presente investigación es el exploratorio, ya que no se tiene evidencia de que esta temática haya sido indagada en otras ocasiones. La investigación exploratoria es uno de los métodos de investigación cuantitativa de mucha relevancia porque provee de informaciones iniciales sobre un hecho o acontecimiento no estudiado (Hernández-Sampieri et al., 2014). En este sentido, es importante precisar que “[...] la investigación exploratoria o estudio exploratorio tiene como objetivo conocer el fenómeno estudiado tal como se presenta o sucede en el contexto en el que se inserta” (Lösch et al., 2023, p. 3).

Este estudio trabajó con una población de 17 centros educativos del Distrito Educativo 06-10 Jima Abajo La Vega. Se trabajó con todos los centros educativos pertenecientes al Distrito Educativo 10, en los cuales impartían clases 17 docentes y 17 coordinadoras que se desempeñaban en el grado de Pre-Primario. Para ello, se visitaron las referidas instituciones, y previa autorización de los coordinadores se procedió a la aplicación de la encuesta, y los resultados fueron ordenados y tabulados para la ejecución de los análisis ulteriores. Las variables de la investigación, y que fueron valoradas son; el juego como estrategia lúdica, competencias del pensamiento crítico - creativo y crítico – infantil, las cuales permitieron ejecutar las exploraciones metódicas en las etapas y fases seguidas en el estudio.

Para la realización de esta investigación se utilizó la encuesta como técnica de recopilación de datos, la cual fue validada por el método de juicio de expertos sugerido por Hurtado-De Barrera (2021), obteniendo un índice en 0,90. Esto indica la consistencia de la referida técnica; la misma se aplicó con el fin de obtener evidencia y datos pertinentes que permitieron afianzar la investigación. A través de la recopilación de información se obtuvo una comprensión más completa de la situación, lo que conllevaría a explorar e identificar posibles elementos de orden fenomenológico de manera más efectiva.

Resultados

En cuanto a las informaciones generales de los encuestados, se puede decir que el 74% de las docentes y de las coordinadoras son nombradas por el Ministerio de Educación de República Dominicana, y trabajan en zonas rurales, lo que sugiere una distribución desigual de docentes entre áreas urbanas y rurales. Hay una distribución con sesgos uniformes en cuanto a las edades, aunque hay una proporción de docentes con más de

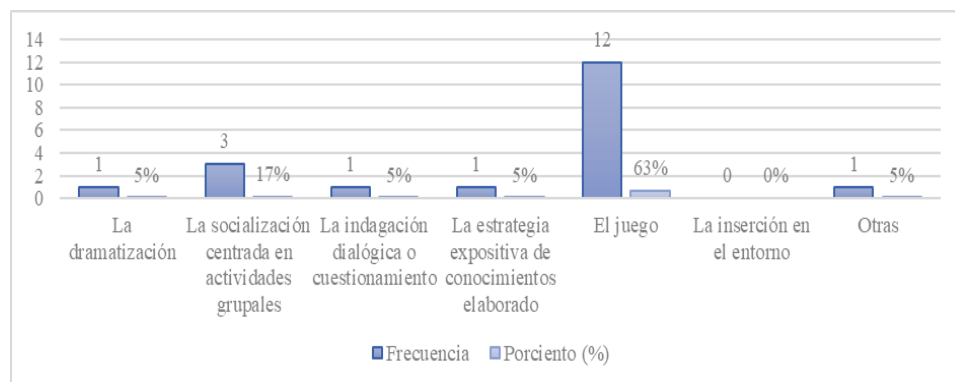
40 años, lo que podría tener implicaciones en términos de renovación generacional y programas de retiro.

En cuanto a la formación académica, la muestra consultada expresó que el 72% tiene licenciatura en educación inicial, lo que es coherente con el nivel educativo al que están asignadas. Así mismo, el 52% de las docentes tiene entre 5 y 10 años de servicio, lo que indica una mezcla de experiencia y juventud en el cuerpo docente. Sin embargo, también hay una proporción de docentes con menos de 5 años de servicio, lo que es un indicador de que son docentes principiantes o noveles.

Las estrategias lúdicas más utilizadas son el juego, la socialización, centrada en actividades grupales, y la indagación dialógica. Las habilidades principales que se desarrollan a través de estas estrategias son el pensamiento y la creatividad, seguidas de habilidades psicomotoras, y de lenguaje, en menor medida, y se observa una convergencia en la percepción de las docentes y los coordinadores en cuanto a la preferencia por el juego y la importancia del desarrollo de habilidades cognitivas.

A continuación, la Figura 1. muestra las estrategias lúdicas utilizadas con más frecuencia para el fortalecimiento de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en los infantes. Son: el juego, en un 63%, la socialización centrada en el juego, un 17% (3). Asimismo, la dramatización, la indagación dialógica y la estrategia expositiva, fue con un recurso que impartió el 5% respectivamente. Como se observa, la inserción en el entorno áulico fue de 0%, lo que puede ser un elemento distorsionador en el desarrollo de las actividades académicas.

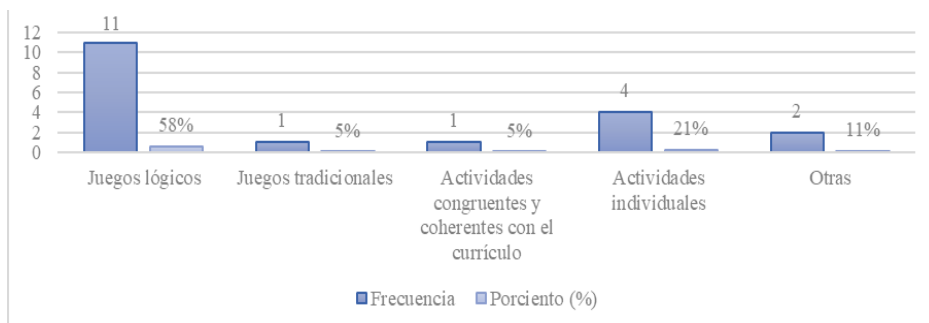
FIGURA 1. Estrategias lúdicas que se utilizan con más frecuencia para el fortalecimiento de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en los/las niños/as



Fuente: Elaboración propia 2024

En la Figura 2. se puede constatar que las actividades lúdicas utilizadas con mayor frecuencia, para fortalecer la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico mediante la rutina diaria en los infantes, son: los juegos lógicos, un 58%; las actividades individuales, un 21%, y con un mismo porcentaje los juegos tradicionales, actividades congruentes y coherentes con el currículo en un 5%.

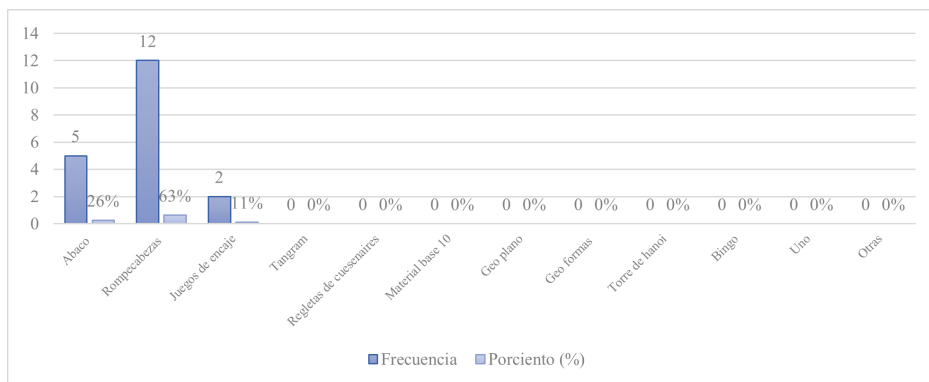
FIGURA 2. Actividades lúdicas que se utilizan con mayor frecuencia para fortalecer la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico mediante la rutina diaria en los/las niños/as del centro educativo en cuestión



Fuente: Elaboración propia 2024

La Figura 3. muestra que los recursos didácticos lógicos-matemáticos más utilizados para potencializar las capacidades de pensamiento lógico, creativo y crítico en los infantes, son: los rompecabezas, con un 63% (12 de 19), seguido por el ábaco, con 5 respuestas de 19, equivalente a un 26%; y los juegos de anclaje, con un 11%, pues solo 2 de los participantes los están empleando.

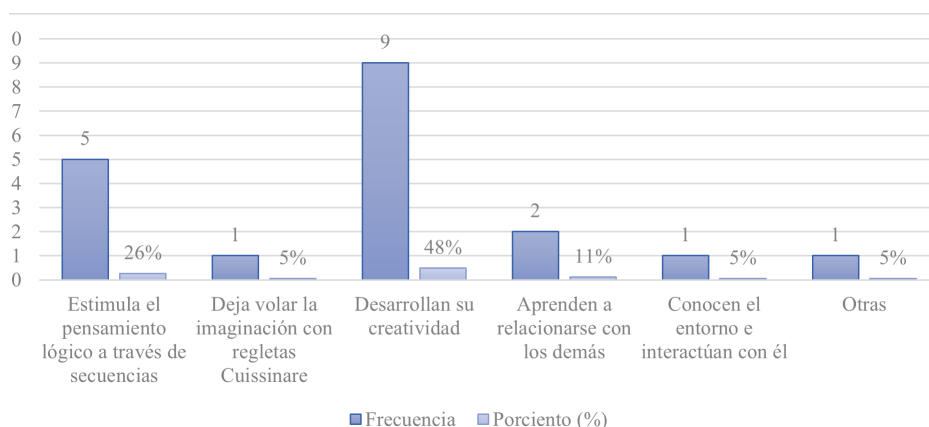
FIGURA 3. Recursos didácticos lógicos-matemáticos en los que los niños se muestran motivados al momento de potencializar sus capacidades de pensamiento lógico, creativo y crítico



Fuente: Elaboración propia 2024

En la Figura 4. se presentan los beneficios que aporta el juego en los infantes, considerando su importancia para el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico. Los mismos, son: desarrollan su creatividad en un 48%, estimula el pensamiento lógico a través de secuencias en un 26%, aprenden a relacionarse con los demás en un 11%, y un 5% deja volar la imaginación con regletas Cussinare, conocen el entorno e interactúan con él, entre otras utilizadas respectivamente.

FIGURA 4. Beneficios que aporta el juego en los niños, considerando su importancia para el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños



Fuente: Elaboración propia 2024

Discusión

La mayoría de los docentes y coordinadores laboran en zonas rurales, lo que indica una distribución de profesionales sesgadas; así mismo, el personal docente, en un 83%, tiene edades que superan los 40 años, colocando en riesgo la generación de relevo en este aparte, lo que puede significar que no se actualicen los profesionales ni los conocimientos en las técnicas de juego para impartir clases.

En cuanto a la formación y capacitación del personal que labora en el nivel de interés, casi las tres cuarta partes están titulados en educación inicial, y la mitad aproximadamente tiene más de 10 años de servicio. De acuerdo con los resultados generales obtenidos, están en sintonía con las investigaciones realizadas por García-Guerrero y Moscoso-Bernal (2021), quienes concluyeron que en las actividades lúdicas implementadas en su investigación “Los individuos que formaron parte de este estudio no solo han demostrado aprender replicando información, sino más bien esta información la han transformado a un nuevo conocimiento, ...” (p. 235), y esto se manifiesta por la falta de actualización en los criterios y usos del juego como estrategia de enseñanza.

Johar et al., (2023) sostienen que las actividades recreativas aplicadas en los niños de los primeros grados los imbuje en situaciones ideales para la aprehensión de experiencias significativas, pudiendo extenderse a grados avanzados, lo que supone la constitución de una corriente lúdica de importancia en el ámbito educativo por parte de docentes y directivos; y Ludeña-Carrillo y Zambrano-Acosta (2022) sugieren “aplicar las actividades lúdicas de forma divertida, generando interés en los niños y fortaleciendo su autoconfianza, autonomía, personalidad y, sobre todo, preparándolos para la resolución de conflictos con un pensamiento crítico y reflexivo (p.19). Estas investigaciones y estudios en cuanto al uso del juego como actividad de aprendizaje son plausibles en los ámbitos escolares, las cuales han encontrado que los docentes que las desarrollen en los primeros grados son de una experiencia sustancial, que es una similitud con otros escenarios del nivel infantil.

Con respecto a los resultados expresados sobre las estrategias lúdicas que utilizan con más frecuencia para el fortalecimiento de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en los/las niños/as, el juego fue la estrategia de mayor uso y de mejor efectividad para tales tareas; de modo similar la dramatización, la indagación dialógica y la estrategia expositiva fueron auxiliares plausibles en la tarea de mejorar las actividades y experiencias lúdicas. El juego les brinda a los niños la oportunidad de organizar objetos, ideas o conceptos en categorías, lo que les ayuda a comprender mejor el mundo que los rodea y a desarrollar habilidades de pensamiento abstracto. A través del juego, los niños pueden aprender y practicar conceptos numéricos, como contar, sumar, restar y comprender la relación entre los números, lo que contribuye a su desarrollo matemático (Celi-Rojas et al., 2021).

El uso diario de estas estrategias indica su relevancia en el proceso educativo. Las estrategias de elaboración-conexión son las más comunes en la implementación, seguidas de estrategias de control de comprensión y apoyo-motivación. En resumen, estas estrategias lúdicas parecen ser muy valoradas tanto por las docentes como por los coordinadores, y se consideran cruciales para el desarrollo del pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños de Educación Inicial.

Se observa una variedad de actividades lúdicas utilizadas por las docentes para desarrollar el pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños de Educación Inicial, como parte del reconocimiento del menor como sujeto social que piensa y siente, en procura de una mejora al rendimiento académico y reducción de la violencia escolar, principalmente (Sánchez-Flórez, 2020). Las preferencias varían entre juegos lógicos, actividades individuales, actividades congruentes con el currículo y juegos tradicionales. Los juegos de rompecabezas y los juegos de bloques son las actividades de lógica y matemáticas más populares. El desarrollo y aplicación de las habilidades lúdicas en el desarrollo de las actividades de enseñanza se consolidan con la utilización de juegos y actividades lúdicas, para involucrar a todos los sujetos de aprendizajes en dichas actividades. “Cuando los

niños no participan activamente en clase, se pierden la oportunidad de practicar y reforzar los conceptos que se están enseñando” (Llerena-Garcés, et al., 2024, p. 114).

En función de los resultados de las construcciones de bloques, son las actividades que más atraen a los niños, según las docentes y los coordinadores. Las experiencias directas en el contexto y los juegos de roles son mencionadas como actividades principales para estimular el pensamiento lógico y el aprendizaje. Estos resultados sugieren una atención considerable hacia la integración de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo cognitivo de los niños en el contexto educativo. Existe una variabilidad en la frecuencia con la que los centros educativos facilitan recursos didácticos, según las respuestas de las docentes y los coordinadores. Las tapas son un material didáctico del medio, ampliamente utilizado para potenciar competencias de pensamiento lógico, creativo y crítico.

Los recursos audiovisuales y los recursos tecnológicos son frecuentemente utilizados y motivan a los niños en el desarrollo de estas competencias. El juego es ampliamente reconocido como una herramienta valiosa para el desarrollo de competencias cognitivas, creativas y sociales en los niños. Se destaca la importancia de involucrar a los niños en la elaboración de recursos didácticos con materiales reciclados.

Considerando los resultados expuestos sobre los beneficios y habilidades promovidas por el juego, son diversos y van desde el desarrollo de la creatividad hasta el aprendizaje de normas sociales. Estos resultados sugieren un enfoque integral en el uso de diversos recursos didácticos y actividades lúdicas para promover el desarrollo del pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños de Educación Inicial. El juego les brinda a los niños la libertad de explorar, experimentar y tomar decisiones por sí mismos, lo que promueve su independencia y autoconfianza en el entorno escolar y más allá.

Manso-Blanco (2022), expresa que el juego no es una actividad única o exclusiva de los seres humanos, lo que implica que otras especies también participan en actividades lúdicas. La idea es que el juego no es una característica distintiva que solo los humanos poseen, sino que también se observa en diferentes animales en la naturaleza. Esta observación desafía la noción de que el juego es exclusivamente humano y puede tener implicaciones en nuestra comprensión de la evolución del comportamiento lúdico y su función en el mundo animal.

Existe un fuerte consenso entre las docentes encuestadas de que el juego aporta beneficios significativos para los niños, especialmente en términos de fomentar la creatividad y la socialización. Además, algunas docentes también destacaron que el juego puede contribuir a la adquisición de habilidades y conocimientos. Todas informaron que utilizan el juego como estrategia para el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico a diario, lo que sugiere una alta valoración y aplicación del juego en el contexto educativo.

Se deduce que los coordinadores también reconocen múltiples beneficios del juego, con un énfasis particular en la estimulación de la creatividad y la imaginación. Además, también ven al juego como un medio importante para promover el desarrollo físico, intelectual y social de los niños, así como para inculcar valores. Tales resultados están en sintonía con las indagaciones de Shirawia et al. (2023); Pibaque-Cedeño y Vélez (2021); Vásquez-Vásquez y Pérez-Azahuanche (2020), en las que resaltan los beneficios del juego y las actividades lúdicas en la formación de los infantes.

Los beneficios que se derivan de la aplicación del juego como estrategia didáctica facilitan en consecuencia el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños, las secuencias temporales de acciones, hechos o acontecimientos relacionados con situaciones cotidianas; los conocimientos matemáticos son aplicados con otros saberes, justificación de respuestas, sensibilidad estética ante la belleza de la naturaleza y operaciones complejas de textura. Todo lo anterior, porque históricamente se ha demostrado que el juego no solo sirve como una diversión, también lo es como estrategia didáctica y pedagógica de aprendizaje (Bernal-Martínez, 2015).

La coincidencia entre las percepciones de docentes y coordinadores resalta la importancia atribuida al juego en el entorno educativo y su reconocimiento como una herramienta efectiva para el desarrollo integral de los niños. En resumen, estos resultados subrayan la relevancia del juego como una estrategia pedagógica clave para promover el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en el contexto educativo de Educación Inicial. Se resalta que, en este sentido, se debe propender porque el contexto se materialice dentro de las perspectivas de una educación inclusiva (Hernández-Olaya et al., 2022; Ramírez-Narváez et al., 2022).

Conclusiones

La exploración ejecutada como guía metodológica permitió dilucidar que dentro de la diversidad de opciones didácticas para emancipar los procesos educativos de los niños, el juego se constituye en una herramienta lúdica de trascendencia, debido a que proporciona y facilita la integración y participación efectiva de los infantes en las diferentes tareas áulicas y experimentales que se realizan.

Las estrategias lúdicas que se conjugan con los procesos socializadores donde la organización de los auditorios permite ejecutar intercambios de pareceres y de opiniones entre los infantes, dan una posibilidad de aprendizaje diferente en cada jornada que se realiza, constituyéndose en una alternativa plausible para los docentes en el fortalecimiento de las diversas competencias del pensamiento. La posibilidad de desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo en los niños permite a los facilitadores y coordinadores de las instituciones involucradas en el presente estudio valorar el potencial que se puede explotar en la Educación Inicial.

La exploración metódica ejecutada permitió percibir la diversidad de actividades lúdicas utilizadas por las docentes para desarrollar las diversas competencias de los niños de Educación Inicial, con preferencias variadas entre juegos lógicos, actividades individuales y actividades congruentes con el currículo. Tanto las docentes como los coordinadores reconocen el juego como una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los niños, destacando su papel en la estimulación de la creatividad, la socialización y la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. Se observa un fuerte consenso entre las percepciones de las docentes y los coordinadores en cuanto a los beneficios del juego, lo que subraya su importancia como estrategia pedagógica efectiva en el contexto educativo.

En resumen, estos resultados resaltan la relevancia del juego como una herramienta fundamental para promover el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en el contexto educativo de Educación Inicial. La alta valoración y aplicación del juego por parte de las docentes y coordinadores indican una comprensión compartida de su importancia en el proceso educativo.

Referencias

- Andrade-Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Argüello-Muñoz, F. C., y Herazo-Chamorro, M. I. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 4(1), 133-150. <https://doi.org/10.51660/ripie.v4i1.137>
- Arias-González, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas, humanas*. (Primera Ed), Enfoques consulting EIRL. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Benavides-Mimalchi, J. M., Oviedo-Benavides, D. Y., y Aguirre-Fraga, A. N. (2022). *El razonamiento lógico-matemático y resolución de problemas en contexto de juego* [Tesis de pregrado, Universidad Mariana]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14112/28037>
- Bernal-Martínez, I. D. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera* [Tesis de pregrado, Universidad de la Salle]. DSpace repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14625/2974>

- Betancourth-Zambrano, S., Martínez-Daza, V., y Tabares-Díaz, Y. A. (2020). Evaluación del pensamiento crítico en estudiantes de Trabajo Social de la región de Atacama-Chile. *Entramado*, 16(1), 152-164.
<https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.1.6139>
- Caamaño-Ovalles, G. M., y Gómez-Fernández, C. P. (2020). *Perspectiva de padres acerca de la competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico en el segundo ciclo del Nivel Inicial en Santo Domingo, D.N.* [Tesis de grado, Universidad Iberoamericana (UNIBE)]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/handle/123456789/148>
- Celi-Rojas, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca-Terán, M. S., y Paladines-Benítez, M. C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Cevallos-Menéndez, L.V., y Erazo-Delgado, J. R. (2023). El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas de los niños de 4 a 5 años. *Revista Científica Hallazgos21*, 8(3), 260-272. <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/633>
- Copa-Gordillo, L. Y. (2024). *Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños de educación inicial de una institución pública de Puno 2020* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/14108>
- Dávila-Carpio, J. M., Uzhca-Barbecho, C. E., Vázquez-Álvarez, A., y Ortiz-Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos para desarrollar el razonamiento lógico-matemático en estudiantes del quinto año de educación general básica: un enfoque en la escuela Jesús Vásquez Ochoa. *Sinergia Académica*, 7(2), 161-184.
<https://doi.org/10.51736/sa.v7i2.242>
- Díaz-Ballona, D. J., Chávez-Espinoza, P. E., Taber De la Cruz, Y. O., y Ruez-Martínez, H. T. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078-2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- Durán, N. del C., y Rodríguez-Martínez, R. (2017). *Implementación de estrategias pedagógicas para estimular el pensamiento lógico, crítico y creativo en los niños del segundo ciclo del nivel inicial del Hogar Escuela La Milagrosa, en Moca, provincia Españat, Distrito Educativo 06-06, periodo escolar 2017-2018* [Tesis de doctorado, Universidad Abierta para Adultos]. Red de repositorios Latinoamericanos.
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4909816>

- García-Guerrero, K. G., y Moscoso-Bernal, S. A. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico-matemático en estudiantes de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 219-239. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1499>
- García-Martínez, F. (2021). Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Salud y Bienestar Colectivo*, 5(1), 90-107. <https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124>
- Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 18(9), 30-43. <https://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/923>
- Hernández-Olaya, N. L., Ramírez-Narváez, J., y Rodríguez-Rodríguez, Á. (2022). Lineamientos de educación inclusiva en la Escuela de Inteligencia del Ejército. *Perspectivas en Inteligencia*, 14(23), 283-300. <https://doi.org/10.47961/2145194X.342>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Callado, C., y Baptista-Lucio, M. del P. (2014). Metodología de la Investigación (ed. Sexta). McGrawHill Education.
- Hurtado-De Barrera, J. (17 de agosto de 2021). *La validez por juicio de expertos en investigación*. *Investigación Holística*. <http://investigacionholistica.blogspot.com/2021/08/la-validez-por-juicio-de-expertos-en.html>
- Johar, R., Mailizar, M., Safitri, Y., Zubainur, C. M., y Suhartati, S. (2023). The Use of Mathematics Comics to Develop Logical-Mathematical Intelligence for Junior High School Students. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 1015-1027. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.1015>
- Llerena-Garcés, B. M., Hernández-Del Salto, S. V., Torres-Chiliquinga, L. A., y Morales-Zúñiga, H. R., (2024). Habilidades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista 593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 112-122. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2265>
- Lösch, S., Rambo, C. A., Lima-Ferreira, J. (2023). A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 18(00). <https://doi.org/10.21723/riace.v18i00.17958>

- Ludeña-Carrillo, J. E., y Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3), 481-497. <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/118>
- Manso-Blanco, M. C. (2022). *Importancia del juego en educación infantil* [Trabajo de grado, Universidad de Sevilla]. <https://hdl.handle.net/11441/141223>
- Meneses-Montero, M., y Monge-Alvarado, M. A. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- Ministerio de Educación de República Dominicana. (2020). *Diseño curricular. Nivel inicial. Ministerio de Educación de República Dominicana*. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/raHf-nivel-inicial-diseno-curricular-actualizado-webpdf.pdf>
- Monteza, D. (2022). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(1), 120-134. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.009>
- Navarro-Peña, Y. E. (2021). *El juego y la socialización: Estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa-Sullana* [Tesis de pregrado, Universidad de San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/16848>
- Nielsen-Rodríguez, A., Romance-García, R., y Parrado-Merino, M. (2020). Programa educativo de integración del movimiento mediante el juego en Educación Infantil: evaluación y análisis. *Sportis*, 6(3), 408-425. <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.3.6158>
- Organización de las Naciones Unidas. (4 de agosto de 2023). *Una reforma de la educación debe avanzar hacia el aprendizaje permanente*. <https://news.un.org/es/story/2023/08/1523197>
- Pérez-Porto, J., y Gardey, A. (22 de noviembre de 2021). *Definición de recursos didácticos. Qué son, definición, utilidad y funciones*. definicion.de. <https://definicion.de/recursos-didacticos/>
- Pibaque-Cedeño, M. V., y Vélez, C. (2021). Aplicación de estrategias virtuales para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico en matemáticas. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 2(20). <https://doi.org/10.37117/s.v2i20.563>

- Poma-Lezema, I. F., y Reyes-Benites, M. (2019). *Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía - Uchiza en el año 2011* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35336>
- Quinaluisa-Martínez, D. V., y Quinatoa-Gómez, H. M. (2022). *Los juegos de construcción en el desarrollo lógico-matemático de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29775>
- Ramírez-Narváez, J., Ravelo-Méndez, R. de J., y Ariza-Pérez, L. Z. (2022). Educación superior inclusiva: debates y tendencias contemporáneas en América Latina. *EDUSER: Revista Científica Digital de Educación*, 9(2), 69-84. <https://doi.org/10.18050/eduser.v9n2a7>
- Sánchez-Flórez, D. L. (2020). Programa lúdico-práctico de inteligencia emocional en preadolescentes del Centro Educativo Rural Bábega, del municipio de Silos: una estrategia de construcción de paz. *Perspectivas en Inteligencia*, 12(21), 151-181. <https://doi.org/10.47961/2145194X.223>
- Sandoval, M., Simón, C., y Echeita, G. (2020). ¿Qué me ayuda a aprender y participar?: herramientas para recoger las voces de los estudiantes. *Revista de Educación Inclusiva*, 13(1), 12-27. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/567>
- Shirawia, N., Alali, R., Wardat, Y., Tashtoush, M. A., Saleh, S., y Helali, M. (2023). Logical Mathematical Intelligence and its Impact on the Academic Achievement for Pre-Service Math Teachers. *Journal of Educational and Social Research*, 13(6), 239-254. <https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0161>
- Vásquez-Vásquez, G. A., y Pérez-Azahuanche, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11(e805), 1-15. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vialart-Vidal, M. N. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza-aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 34(3). <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=100527>