



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS EN EDUCACIÓN INICIAL: IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA MENTES DESPIERTAS

GAMES AS A TEACHING STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE PROCESSES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: IMPLEMENTATION OF THE AWAKENED MINDS PROGRAM

Dorelys Josefina Galicia Carrasquero
(dorangel.03@gmail.com)

Recepción: 01/08/2025.

Aprobado: 13/12/2025.

RESUMEN

La presente investigación abordó el juego como estrategia de aprendizaje en la etapa de educación inicial, ante la evidencia a través de la observación directa, que algunos estudiantes del 2do grupo B del Centro de Educación Inicial (CEI) Fernández Suarez, Municipio Carlos Arvelo, mostraban dejadez en la concentración y en seguir instrucciones de forma ordenada, además de manifestar lloro por no poder realizar la actividad, se planteó como propósito general, implementar el juego como estrategia didáctica para desarrollar los procesos cognitivos, en dichos estudiantes enmarcado en la línea de investigación Didáctica para la educación en edades tempranas. Bajo un enfoque sociocrítico y la metodología de Investigación Acción Participativa y Transformadora (IAPT), se utilizó como método de recolección de información la entrevista por medio de un guion estructurado aplicándola a una muestra de 6 docentes, el estudio busco articular la teoría (Piaget y Vigotsky que definen el juego como manifestación de la asimilación de la realidad y actividad social para el aprendizaje, respectivamente con la práctica. Los hallazgos confirmaron que, a pesar de las limitaciones de recursos, las estrategias lúdicas específicamente (ej. “el tesoro de la letra escondida “constructores de problemas”) tuvo un impacto positivo y directo fortaleciendo habilidades cruciales como la atención, memoria, percepción y razonamiento lógico, y demostrando que el juego es un eje irremplazable para el desarrollo cognitivo integral en la primera infancia.

Palabras clave: Implementación, Estrategias, Juegos, Desarrollo, Procesos Cognitivos.



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



ABSTRACT

This research addresses play as a learning strategy in the early childhood education stage, based on evidence from direct observation that some students in the 2nd group B of the Fernández Suarez Early Childhood Education Center (CEI), Carlos Arvelo Municipality, showed apathy in concentration and in following instructions in an orderly manner, in addition to crying because they could not perform the activity. The general purpose was to implement play as a didactic strategy to develop cognitive processes in these students, framed within the research line of Didactics for early childhood education. Under a socio-critical approach and the Participatory and Transformative Action Research (PTRA) methodology, interviews were used as the data collection method, employing a structured script and applied to a sample of six teachers. The study sought to articulate theory (Piaget and Vygotsky define play as a manifestation of the assimilation of reality and a social activity for learning, respectively) with practice. The findings confirmed that, despite resource limitations, specific play-based strategies (e.g., "the hidden letter treasure" and "problem builders") had a positive and direct impact, strengthening crucial skills such as attention, memory, perception, and logical reasoning, and demonstrating that play is an irreplaceable axis for comprehensive cognitive development in early childhood.

Keywords: implementation, strategies, games, development, cognitive processes.

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial requiere de estrategias que respeten la naturaleza intrínseca del niño/niña, en este sentido el juego se ha considerado como un principio metodológico que trasciende la simple recreación convirtiéndose en un mecanismo conductor fundamental para la construcción del conocimiento, la necesidad del juego en la primera infancia no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta indispensable para el aprendizaje. Ciertas investigaciones sostienen que la naturaleza del niño exige el juego como medio esencial para el desarrollo y disfrute, permitiendo recoger las necesidades del niño y/o la niña y trasladar al espacio educativo.



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



La necesidad de este estudio surge de la demanda de evidencia empíricas que sustenten la pertinencia del juego como herramienta para el desarrollo de dispositivos básicos del aprendizaje como la motivación, la atención, la concentración, la percepción la memoria y el lenguaje. Cabe señalar que, a pesar de su reconocida importancia, se observó en el CEI ·Fernández Suarez que las actividades de juego no siempre eran aprovechadas en su máximo potencial como estrategias didácticas sistemáticas, y conscientes para el desarrollo específico de los procesos cognitivos de los educandos. Esto se manifiesta en el alejamiento o pérdida de atención en las tareas asignadas y la dificultad para seguir instrucciones de orden.

Por otro lado, durante la jornada diaria, las docentes a pesar de que el currículo enfatiza el valor del juego, en el Centro de Educación Inicial, se evidencia una tendencia a utilizar las estrategias tradicionales, ligadas a la monotonía, que priorizan el desarrollo de los procesos de aprendizaje con material calcado, con fichas y hasta con escritura, coartando la oportunidad al niño o la niña de experimentar, explorar y construir su propio conocimiento.

Así mismo se observan niños manifestando llanto al momento de realizar estas actividades. El juego sobre todo en la etapa inicial, es la actividad rectora del infante y posee un enorme potencial didáctico para estimular la cognición de manera natural y motivadora, la falta de planificación o el desempeño del docente durante la jornada impide aprovechar esta herramienta para el desarrollo intencional de los procesos cognitivos en los educandos.

Este trabajo se propuso dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cómo la implementación de un programa de juegos como estrategia didáctica contribuye al desarrollo de los procesos cognitivos en los estudiantes del 2do grupo “B” CEI Fernández Suarez?

El propósito General de la investigación fue implementar el juego como estrategia didáctica para desarrollar los procesos cognitivos en el grupo de estudio. El estudio se justifica al ofrecer un modelo practico que reafirma el rol del juego como herramienta



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



pedagógica esencial capaz de generar un mejor desarrollo de la atención, la memoria, y el razonamiento en la primera infancia.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se enmarcó en el enfoque cualitativo y adoptó metodológica de la investigación acción participativa transformadora (IAPT). Esta metodología es pertinente para la articulación de la teoría y la práctica, permitiendo la toma de conciencia crítica y la implementación de acciones para cambiar la realidad educativa desde la participación activa de los sujetos involucrados.

Se dio, bajo un enfoque socio crítico, con una población de 18 docentes y la muestra para la aplicación de la entrevista estuvo constituida por 6 docentes seleccionadas mediante criterios no probabilísticos. Los instrumentos de la recolección de información incluyeron un guion estructurado de entrevistas/encuestas para docentes y el registro de la observación detallada, que incluyen la fase diagnóstica, la fase de intervención aplicación del programa de juego y la fase de evaluación de resultados o logros.

1. Diagnóstico inicial: identificación de las necesidades en el desarrollo de los procesos cognitivos y revisión de las practicas pedagógicas existentes utilizando la observación sistemática y la evaluación lúdica individualizada.
2. Planificación y diseño: Estructuración de la propuesta didáctica “Mentes Despiertas, con estrategias lúdicas vinculadas a procesos cognitivos específicos.
3. Ejecución: implementación de las actividades lúdicas diseñadas, como la práctica consecutiva de juegos.
4. Evaluación y Reflexión: Valoración del impacto de las estrategias en el desarrollo cognitivo y recopilación de feedback docente.



Ciencias Sociales
equidad



El diagnostico reveló que los docentes perciben el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo integral y el aprendizaje divertido, esencial en la etapa de educación inicial.

Sin embargo, la investigación identificó desafíos que limitaban la potencialización del juego:

- Recursos y Apoyo: Falta de recursos y materiales didácticos especializados, recursos limitados y una percepción de falta de apoyo por parte de los representantes.
- Aprovechamiento Didáctico: se observó que las actividades lúdicas no siempre eran aprovechadas en su máximo potencial, como estrategias sistemáticas para el desarrollo intencional de los procesos cognitivos. La implementación de la propuesta “Mentes Despiertas”, que incluyo juegos específicos como el Tesoro de la Letra Escondida” y Constructores de Problemas” entre otros, demostró un impacto directo y positivo.
- Mejora Cognitiva: Los estudiantes fortalecieron habilidades cruciales como la atención, memoria, percepción, razonamiento lógico y la capacidad de resolución de conflictos.
- Transformación Del Ambiente De Aprendizaje: la integración sistemática del juego transformo el ambiente de aprendizaje haciéndolo más dinámico motivador y pertinente para la edad.
- La efectividad de la propuesta se maximizó por la metodología IAPT, ya que la co-construcción y apropiación de las estrategias lúdicas por parte de las docentes fue fundamental para adaptar y potenciar el desarrollo cognitivo



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



DISCUSIÓN Y RESULTADOS

González Villavicencio (2022), menciona que el juego debe ser entendido como una actividad espontánea que fortalece el desarrollo físico y cognitivo de los niños, permitiéndoles transferir lo aprendido a otras situaciones de la vida real. A través del juego, los niños se sumergen en la construcción de procesos cognitivos, lógicos y creativos. El juego es esencial en los procesos de aprendizaje, donde el niño es el protagonista, desarrollando habilidades y capacidades mientras se hace preguntas y resuelve problemas cotidianos. Además, el juego permite el descubrimiento del mundo, el manejo de emociones, el sentido de construir, escuchar, seguir reglas y límites, lo que es fundamental para su crecimiento integral.

El juego no es solo una actividad lúdica, sino un motor de desarrollo cerebral, en su naturaleza es una actividad vinculada al gozo, placer y la diversión, lo que facilita una disposición optima del cerebro para el aprendizaje el juego educativo y didáctico no solo entretiene, sino que, también estimula la maduración cerebral, sirviendo como un imitador social.

Los procesos cognitivos: son las operaciones mentales que permiten al sujeto percibir, almacenar, recuperar y utilizar la información. En el contexto del juego se movilizan de la siguiente manera:

- Atención: el juego requiere un foco contante y sostenido, lo que mejora el control de atención.
- Memoria: juegos de secuencias o reglados (juego de roles, juegos de construcción) exigen la retención y recuperación de información fortaleciendo la memoria de trabajo.
- Lenguaje y Percepción: a través del juego, simbólico, y la interacción social, se desarrollan el lenguaje verbal y las habilidades de percepción espacial y visual.



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



- Jean Piaget: Define el juego como una manifestación o nivel de conducta de la asimilación de toda realidad. Este validó el juego como el trabajo del niño, preescolar, siendo un mecanismo autorregulado y natural que impulsa la construcción activa del conocimiento y la maduración las estructuras mentales propias de cada etapa evolutiva.
- Lev Vigotsky: Establece que el juego es una actividad social, en la cual los niños aprenden gracias a la cooperación con otros. Se centra en el juego simbólico y en como contribuye a la capacidad simbólica, y el pensamiento abstracto del niño preescolar.

Ambos teóricos posicionan el juego como un vehículo para la construcción del conocimiento y el desarrollo psicológico superior siendo un factor determinante para la educación que forma parte para la vida.

CONCLUSIÓN

La investigación concluye que el juego no es un complemento sino un eje central y una herramienta poderosa e irremplazable para el desarrollo cognitivo efectivo y significativo en la primera infancia.

La implementación intencionada del juego, como se demostró con el programa “Mentes despiertas logra mejoras significativas en procesos como la atención, memoria y el razonamiento lógico, sentando las bases esenciales para futuros aprendizajes más complejos. La metodología IAPT se valida como un catalizador para la transformación educativa sostenible, empoderando a los docentes y consolidando una cultura pedagógica que valora innovación basada en la reflexión crítica.

Por otro lado, los puntos clave enfatizan que las actividades deben ser vistas como un marco de referencia flexible, no como instrucciones rígidas. Es fundamental que el educador ajuste la dificultad: modificar el nivel del desafío para que sea apropiado para cada estudiante.



Ciencias Sociales
equidad



- Adapte los materiales: personalizar los recursos disponibles según las necesidades y el contexto del aula.
- Gestione el tiempo: Flexibilizar la duración de las actividades para respetar el ritmo de aprendizaje individual o grupal.

En una palabra, la creatividad y el criterio del docente son esenciales para enriquecer la propuesta original y asegurar que la estrategia sea efectiva para todos los niños. Se sugiere considerar los siguientes aspectos:

- Valoración de instrumentos lúdicos; Desarrollar y validar instrumentos de evaluación que sean más acordes a la naturaleza del juego, permitiendo medir el progreso cognitivo de una forma menos intrusiva.
- Estudios Comparativos: Realizar estudios que comparen la metodología basada en el juego con enfoques más tradicionales utilizando grupos de control, para cuantificar la eficacia diferencial de las estrategias lúdicas.
- Expansión del Programa: Ampliar la aplicación de estas estrategias lúdicas a otros grados de educación inicial, explorando su impacto en áreas como el desarrollo socioemocional, el lenguaje expresivo o la creatividad.

Para futuras investigaciones, se hace necesario abordar estudios longitudinales, realizar seguimientos a largo plazo con los estudiantes para evaluar el impacto sostenido de estas estrategias lúdicas en su trayectoria académica posterior y en el desarrollo de habilidades cognitivas más complejas; la ampliación del rango de edades y áreas investigar la aplicación de estas u otras estrategias lúdicas en diferentes grados de educación inicial, o incluso primaria, y explorar su impacto en otras áreas del desarrollo como el socioemocional, el lenguaje expresivo o la creatividad.



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



Diseño de instrumentos de evaluación lúdicos, es decir, desarrollar y validar instrumentos de evaluación que sean acordes a la naturaleza del juego, permitiendo medir el progreso cognitivo de los niños de una forma menos intrusiva y más natural.

Como aspecto final se puede expresar que estas recomendaciones buscan consolidar y expandir el éxito obtenido, asegurando que el juego siga siendo una herramienta poderosa y reconocida en la educación inicial.

Propuesta Mentes Despiertas

Mi querido docente, te presento Mentes despiertas: jugando y aprendiendo con alegría que es una propuesta que recae fundamentalmente en el rol activo y mediador de su persona. Por lo que se recomienda a los educadores del Centro de Educación Inicial "Fernando Suárez" lo siguiente:

1. Abrazar el juego como eje central, comprender que el juego no es solo una actividad de recreo, sino la principal herramienta pedagógica para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo en la primera infancia. Permitir la exploración libre y guiarla hacia objetivos específicos.
2. Ser un observador atento, monitorear constantemente las interacciones de los niños durante los juegos. Observar sus estrategias, sus dificultades y sus momentos de eureka (lo encontré) para adaptar las actividades, ofrecer apoyo individualizado y potenciar el aprendizaje.
3. Fomentar la participación activa, crear un ambiente donde todos los niños se sientan seguros y motivados para participar. Reconocer sus esfuerzos, celebrar sus pequeños logros y animarlos a expresar sus ideas y a cooperar entre sí.
4. Adaptar y flexibilizar, utilizar las actividades de mentes despiertas como una guía flexible. Ajustar la dificultad, los materiales y el tiempo según las características y el ritmo de



aprendizaje de cada grupo o niño en particular. La creatividad del docente es clave para enriquecer la propuesta.



A continuación, se presenta 15 estrategias de manera explicativa para ser utilizada en las aulas de clases especialmente en las salas 4 y 5.

1. Estrategia: “exploradores sensoriales ciegos

Enfoque Cognitivo: percepción táctil y auditiva, atención, discriminación sensorial.

Descripción: Consiste en crear una “caja misteriosa” (una caja de cartón con un agujero para meter la mano) con objetos de diversas texturas (suave, rugoso, liso, frío, caliente) y pedir a los niños que los identifiquen solo con el tacto. Se puede añadir una variante con sonidos, donde el niño adivina el objeto por el ruido que hace al ser agitado dentro de la caja. Fomenta la concentración en un solo sentido.

Materiales: Cajas de cartón, objetos variados (algodón, lija, hielo, tela, pelotas, llaves, monedas).

Materiales: Cajas de cartón, objetos variados (algodón, lija, hielo, tela, pelotas, llaves, monedas).

- Rol del Docente: Preparar los objetos, guiar la actividad, pedir descripciones verbales de lo que sienten o escuchan, y validar sus respuestas.





2. Estrategia: “el tesoro de las letras escondidas”.

- Enfoque Cognitivo: reconocimiento de letras (mayúsculas y minúsculas), Asociación letra sonido inicial.
- Descripción: el docente esconde tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas por el aula o un espacio definido. Los niños, individualmente o en parejas, deben encontrar las letras. Una vez



encontrada, la llevarán a una base y dirán el nombre de la letra y una palabra que empiece con ese sonido. (Ej., Encontré la M, como mariposa). Materiales: tarjetas con letras grandes y claras (de cartulina o impresas). Rol del Docente: esconder las letras, supervisar la búsqueda, corregir y reforzar la identificación de la letra y el sonido inicial.

3. Estrategia: “la pesca de los números mágicos”

- Enfoque Cognitivo: conteo, reconocimiento de números, correspondencia uno a uno.
- Rol del Docente: asegurar el material, explicar las reglas, verificar Descripción: se crean peces de cartulina con números escritos (del 1 al 10 o el rango que se esté trabajando) y un clip metálico pegado. Se les coloca en un recipiente grande con agua o un tapete azul. Los niños usarán una caña de pescar hecha con un palo, hilo y un imán. Al pescar un número, deberán contarlos en





voz alta y luego traer la cantidad correspondiente de objetos (ej., si pescó el 5, traer 5 bloques).

- -Materiales: peces de cartulina con números, clips, caña de pescar (palo, hilo, imán), un recipiente, objetos pequeños para contar (botones, cubos, cuentas). el conteo y la correspondencia, y animar la participación.

4. Estrategia: “El Jardín de las Vocales/Consonantes”



Enfoque Cognitivo: diferenciación entre vocales y consonantes, Reconocimiento visual

Descripción: se dibujan o imprimen dos grandes flores o árboles en el suelo o en una cartulina: una para las vocales y otra para las consonantes. Se dispersan tarjetas con letras por el espacio. Los niños deben plantar cada letra en su jardín o árbol correspondiente,

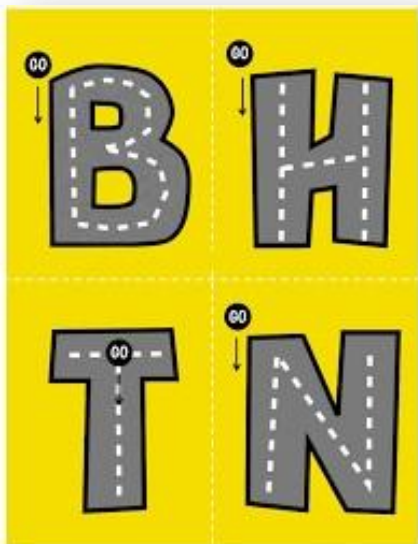
explicando por qué va allí.

- Materiales: imágenes grandes de flores/árboles para vocales/consonantes, tarjetas con letras del alfabeto.
 - Rol del Docente: explicar la diferencia entre vocales y consonantes de forma sencilla, supervisar la clasificación y reforzar el concepto.
5. Estrategia: “conteo y agrupación con material reciclado”



Enfoque Cognitivo: conteo, cardinalidad (último número dicho es la cantidad total), clasificación, agrupación.

Descripción: se proporcionan a los niños diversos materiales reciclados (tapas de botellas, botones, rollos de cartón, pompones). Se les da una tarjeta con un número y deben agrupar la cantidad exacta de objetos que representa ese número. Luego pueden clasificar esos objetos por color, tamaño, etc.



Materiales: materiales reciclados variados, tarjetas con números del 1 al 10 o 20, pequeños recipientes para agrupar.

Rol del Docente: proporcionar los materiales, dar las instrucciones claras, observar el conteo y la correspondencia uno a uno, y hacer preguntas como ¿cuántos tienes? o ¿cuántos más necesitas?

6. Estrategia: “la carrera de letras y números (circuito de psicomotricidad)”

Enfoque Cognitivo: reconocimiento de letras y números, coordinación motora, seguimiento de instrucciones.

Descripción: se crea un circuito psicomotor simple en el aula o patio. En diferentes puntos del circuito, se colocan estaciones con letras o números.



Ciencias Sociales
equidad



La Universidad que Siembra



Cuando el niño llega a una estación, debe decir el nombre de la letra/número o realizar una acción relacionada (ej., si es la A, decir abeja; si es el 3, dar 3 pasos grandes).

- Materiales: marcas en el suelo (cinta adhesiva), tarjetas grandes con letras y números.
- Rol del Docente: diseñar el circuito, explicar la secuencia de acciones y el reconocimiento en cada estación, y motivar a los niños a moverse y aprender.

REFERENCIAS

- Abarca, L. (2022). El juego y su impacto en el desarrollo cognitivo. Ediciones Magisterio.
- Blanco M. (2024) Estrategias Lúdicas para la Atención Sostenida, Revista Expresiones UNEM.
- García-Carrión, R., et al. (2019). El aprendizaje a través del juego: Un enfoque integral. Editorial Universitaria.
- Ivonne Karin Rimascça Rodríguez (2025) El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática
- Ministerio del Poder Popular para la Educación 2005 Currículo de Educación inicial Caracas.
- Pérez, J. (2020) Neurociencia y didáctica del juego Tesis Doctoral Universidad de los Andes,
- Uribe-Delgado, A. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 1(1), 32-44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10680016>