

## Juguemos a aprender: Un recurso innovador

*Let's play to learn: An innovative resource*

Wendy Jima SantaCruz<sup>1</sup>  Mayerli Rojas<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano, Carán N3-195 y Calle B (Nueva Tola 2) Quito, Ecuador.

[wjima@itsqmet.edu.ec](mailto:wjima@itsqmet.edu.ec), [msrojas@itsqmet.edu.ec](mailto:msrojas@itsqmet.edu.ec)

**Resumen:** El juego como recurso didáctico es un instrumento esencial para investigar, experimentar y facilitar el desarrollo de aprendizaje en los niños/as, ya que el juego es primordial en su infancia y partimos desde la curiosidad e intereses del niño. El presente trabajo tiene como objetivo diseñar un juego innovador en una plataforma digital para niños de 5 años a través de la recopilación de características y aplicaciones en varias fuentes web para fomentar nuevos aprendizajes y satisfacer necesidades e intereses. La metodología que se requiere contempla de 4 fases: Fase 1: recopilar información, fase 2: Analizar la información, fase 3: diseñar el juego, fase 4: medir el impacto del juego con la encuesta a 23 padres de familia. El uso de juegos en plataformas digitales también resulta altamente beneficioso para el desarrollo del aprendizaje de los niños. Esto se logra al considerar las diversas propuestas pedagógicas, centrándose en las necesidades e intereses específicos de cada niño y niña. Este tipo de juego no solo proporciona entretenimiento, sino que también contribuye al desarrollo de diversas capacidades cognitivas.

**Palabras clave:** innovador, aplicaciones, aprendizaje, intereses, plataformas.

**Abstract:** *The game as a teaching resource is an essential instrument to investigate, experiment and facilitate the learning development of children, since the game is essential in their childhood and we start from the curiosity and interests of the child. The objective of this work is to design an innovative game on a digital platform for 5-year-old children through the compilation of features and applications in various web sources to encourage new learning and satisfy needs and interests. The methodology required includes 4 phases: Phase 1: collect information, phase 2: Analyze the information, phase 3: design the game, phase 4: measure the impact of the game with a survey of 23 parents. The use of games on digital platforms is also highly beneficial for children's learning development. This is achieved by considering the various pedagogical proposals, focusing on the specific needs and interests of each boy and girl. This type of game not only provides entertainment, but also contributes to the development of various cognitive abilities.*

**Key words:** *innovative, applications, learning, interests, platforms*

ÉLITE 2024, VOL. (6). NÚM. (1)  
ISSN: 2600-5875

Recibido: 10/12/2023

Revisado: 09/01/2024

Aceptado: 13/03/2024

Publicado: 17/04/2024

## INTRODUCCIÓN

Inicialmente la educación inicial fundamental en el desarrollo integral del estudiante basándose que la educación en la primera infancia debe tener más relevancia en experiencias para un aprendizaje significativo, en cuanto el proceso debe tener relevancia con el desarrollo de habilidades.

En cuanto al aprendizaje varios autores han dado su opinión como:

“[...] correctamente organizado conduce tras de sí al desarrollo mental infantil, despierta a la vida una serie de procesos de desarrollo que fuera de la enseñanza serían en general, imposibles. [...] es, por consiguiente, el aspecto internamente necesario universal en el proceso de desarrollo en el niño, no las peculiaridades naturales, sino históricas del hombre [...]” (Vigotski, 1956).

Lev Vigotski, se basa en la teoría de la zona de desarrollo, se afirma 3 zonas a las que debe alcanzar para poder llegar a un concepto clave para la educación del niño, es decir, en la primera zona el niño ya tiene un conocimiento, la segunda zona su conocimiento más un tema nuevo y la tercera, lo que no conoce, pero lo resuelve con ayuda.

Para otros autores esto se realiza con ayuda y acompañamiento de un tutor que guíe este proceso para llegar a lo esperado del estudiante, de esta manera fortalecer habilidades cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales, dando así que el juego en la temprana edad es importante para los niños. “Ayuda el en desarrollo de habilidades y competencias. Enmarcado en una actividad didáctica, el juego se reconoce como un potenciador del desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, elementos que conforman la construcción social del conocimiento” (Rios-Quilez, 2013)

Las niñas y los niños ejecutan juegos ya sea en forma individual o grupalmente, dando que les permite tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar y todo será factible a través de juegos didácticos en plataformas virtuales que sea simbólicos o socializados. Sin embargo, se encuentra ocasiones en aulas de escuela, que el juego es una actividad reservada para el recreo, una razón probable para que esto suceda puede ser la falta de importancia que es considerar el juego en serio.

O tal vez, la falta de seriedad que tiene esta actividad, es lo que la hace opuesta a la categoría de “trabajo” que es la que se supone debe socializar en la escuela. En otras palabras, el juego promueve el desarrollo y aprendizaje de estructuras implícitas.

Además, el juego es la actividad, por excelencia que hace posible el aprendizaje del formato del trabajo escolar, al posibilitar el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegados a la realidad que la fantasía del niño (Carrión, 2020)

Por tanto, el docente también debe tomar en cuenta la creatividad que tiene el niño y niña al realizar una actividad con tecnología o con el medio natural, debe basándose en la imaginación y la fantasía donde se podrán utilizar sus sentidos y emociones en los estudiantes para un impacto positivo.

El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación, cacería, y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias, los deportes.

El juego es una necesidad, vital contribuye al equilibrio humano, es a la vez actividad, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas y satisface las necesidades de los estudiantes ( (Ana Lucia Andrade Carrión, 2020)

Debido a que el juego cumple un papel muy importante en el desarrollo del niño, se ha evidenciado que incrementa y estimula la enseñanza y el aprendizaje creativo. También es un medio de interacción donde se utilizan diferentes métodos de desarrollo de los sentidos y conducta del niño en su crecimiento.

El juego es una actividad humana muy rica y potente que se constituye en objeto de estudio de la psicología, la sociología, la antropología y otras ciencias humanas. En este caso nos interesa abordar el juego desde la perspectiva de la Didáctica de la Educación Inicial.

Este posicionamiento no excluye el reconocimiento del valor que tiene el juego en el desarrollo del niño aspecto que estudia la psicología. Tanto desde la perspectiva del desarrollo cognitivo como desde lo socio-afectivo. Diferentes teóricos nos brindan conocimientos que nos ayudan a reconocer y valorar las oportunidades de promover

actividades lúdicas en los niños. Desde los aportes de la antropología podemos reflexionar junto con las familias sobre el lugar que ocupa el juego en la sociedad, en particular qué juegos se promueven, qué juguetes se ofrecen a nuestros niños (Violante, 2011)

Es decir que el juego ayuda a mejorar la conducta humana mediante el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas, teniendo en cuenta a la psicología dice que cada ser humano no tiene los mismos pensamientos y sentimientos, son seres biopsicosocioculturales únicos e irrepetibles.

Diferente teórico brinda conocimientos que ayudan a reconocer y valorar las oportunidades de promover actividades lúdicas en los niños. Desde los aportes de la antropología podemos reflexionar junto con las familias sobre el lugar que ocupa el juego en la sociedad, en particular qué juegos se promueven, qué juguetes se ofrecen a los niños (Rosa Violante, 2011.p.5)

Por consiguiente, el presente trabajo tiene como objetivo diseñar un juego innovador en una plataforma digital para niños de 5 años a través de la recopilación de características y aplicaciones en varias fuentes web para fomentar nuevos aprendizajes y satisfacer necesidades e intereses.

## METODOLOGÍA

La metodología que se requiere contempla de 4 fases:

Fase 1: recopilar información, en esta fase se realizó una recopilación de información a través de artículos de la plataforma Google Académico, también se utilizó Excel para organizar y guardar la información, con una base de 20 documentos.

Fase 2: Analizar la información, para la tabulación de los datos se utilizó el software Excel, en el cual se realizó un análisis con ayuda de las barras, para llegar a analizar el porcentaje de cada encuesta hecha.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS CONCLUSIONES

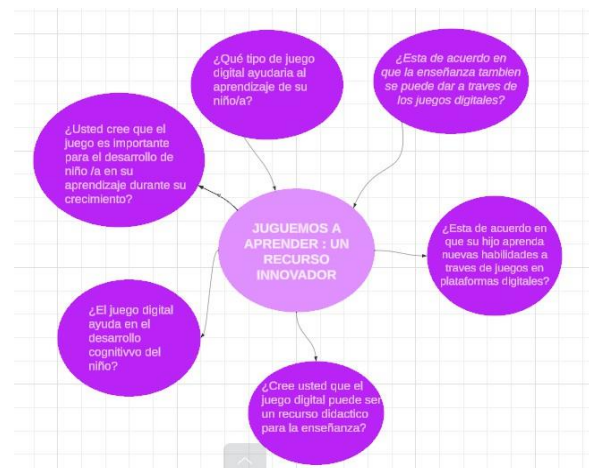
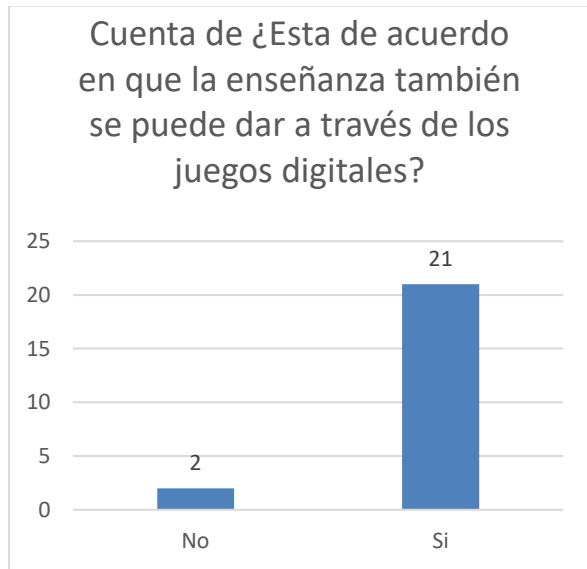
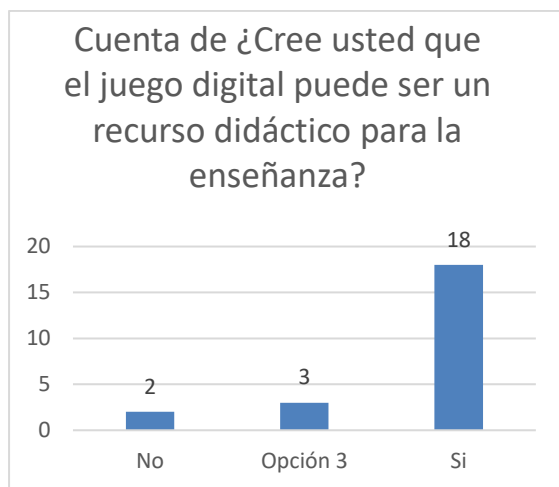


Ilustración 1: Mapa mental de resultados de entrevista



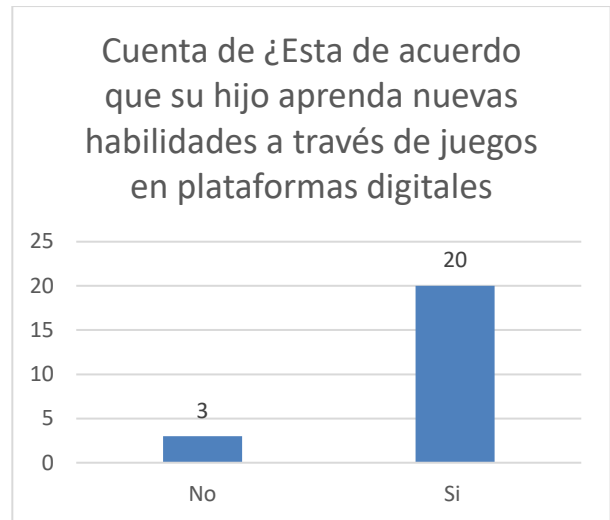
*Ilustración III Cuenta de ¿Esta de acuerdo que su hijo aprenda nuevas habilidades a través de juegos en plataformas digitales*

En esta pregunta, se podrá observar que los 20 padres dan un sí a la disposición de aprender nuevas habilidades a través de las plataformas.



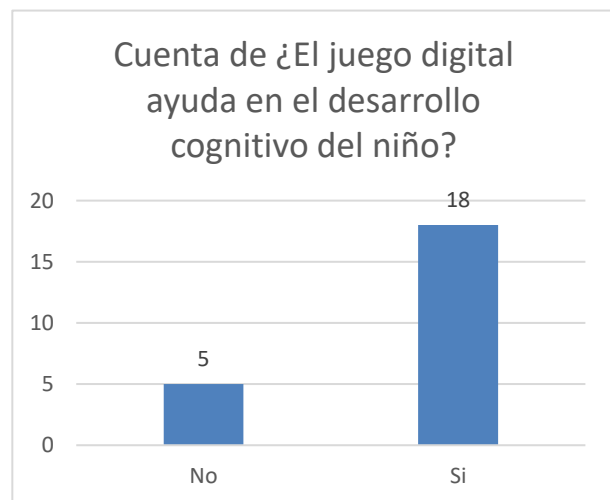
*Ilustración IV Cuenta de ¿Cree usted que el juego digital puede ser un recurso didáctico para la enseñanza?*

En esta pregunta más del 50% dan su aprobación que el juego si podría ser la herramienta didáctica para poder enseñar de manera más práctica y divertida.



*Ilustración II Cuenta de ¿Está de acuerdo en que la enseñanza también se puede dar a través de los juegos digitales?*

En esta gráfica, se muestra que más del 50% de padres están de acuerdo en que el juego digital sería una manera entretenida para la enseñanza para sus hijos tanto que hay padres que se ayudan de esta herramienta para el buen entendimiento de enseñanza del estudiante.



*Ilustración V Cuenta de ¿El juego digital ayuda en el desarrollo cognitivo del niño?*

Los 18 padres de 23 aseguran que el juego sería de ayuda para un desarrollo estratégico de la manera cognitiva del niño. Mientras que 5 aún no mantienen la idea de implementar esta ayuda.

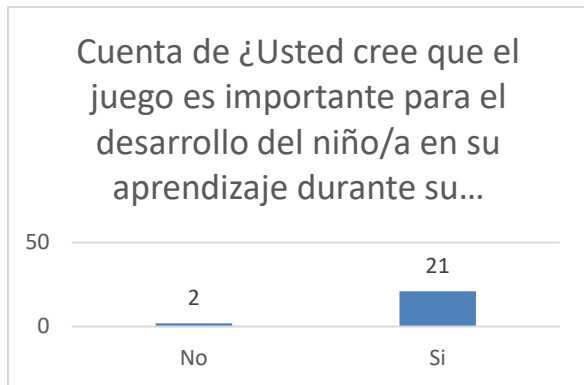


Ilustración VI Cuenta de ¿Usted cree que el juego es importante para el desarrollo del niño/a en su aprendizaje durante su crecimiento?

La mayoría de la población es decir más del 50% están de acuerdo que es importante el juego didáctico para su desarrollo durante su crecimiento de cada niño.

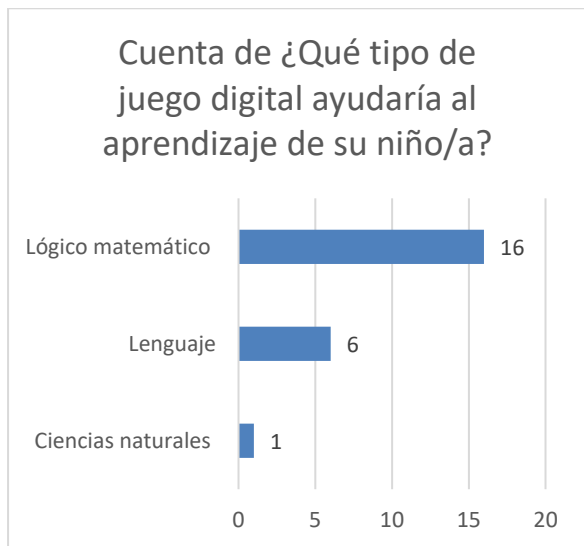


Ilustración VII Cuenta de ¿Qué tipo de juego digital ayudaría al aprendizaje de su niño/a?

En esta pregunta permitió encontrar los temas que se deberían tomar en cuenta para un buen desarrollo de aprendizaje, con ello se logró analizar que se debe tener relevancia en la parte lógico matemático y lenguaje, ya que se puede analizar que los 16 padres encuestados se van a un juego que ayude en la parte lógico matemático y 6 padres dando a conocer su interés por el aprendizaje del lenguaje, de esta manera se llegará satisfacer las necesidades e intereses del niño, con diferentes juegos que incluyan dos temas en una solo actividad.

Fase 3: Diseñar el juego, para lograr esto se utilizó la plataforma Word Wall y se diseñó el juego de acuerdo a el análisis de los resultados obtenidos, por medio de esto se consideró que se enfatice los resultados en el procedimiento para cumplir con los intereses y necesidades de los estudiantes que van a utilizar la plataforma dicha con el juego.

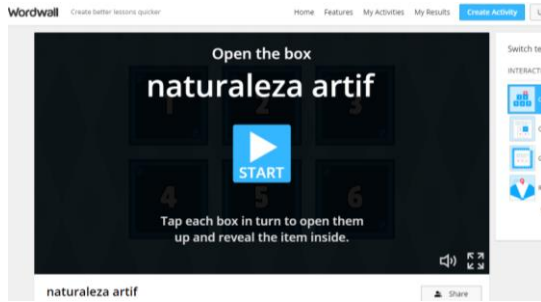


Ilustración 1 Evidencia Fotográfica Natur Artif

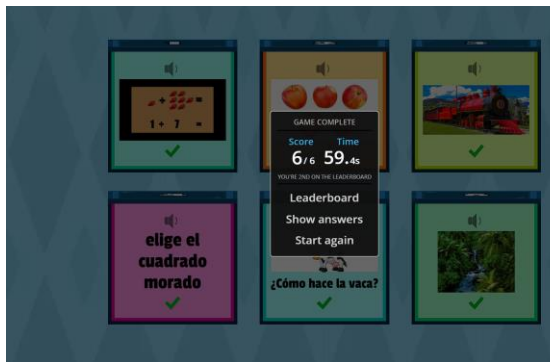


Ilustración 2 Evidencia Fotográfica Natur Artif

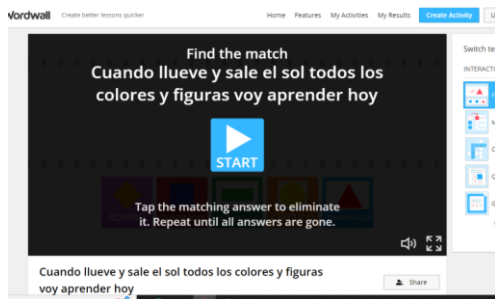


Ilustración 3 Evidencia Fotográfica Colores y Figuras

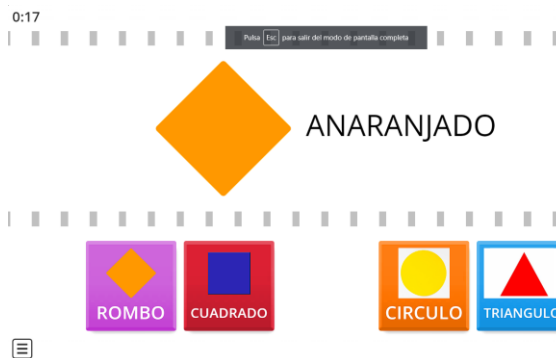


Ilustración 4 Evidencia Fotográfica Colores y Figuras

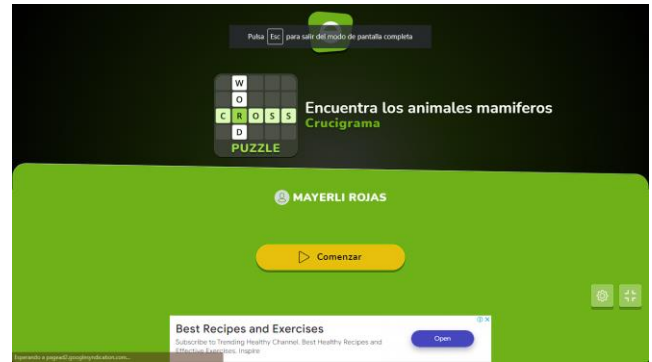


Ilustración 5 Evidencia Fotográfica Animales Mamíferos

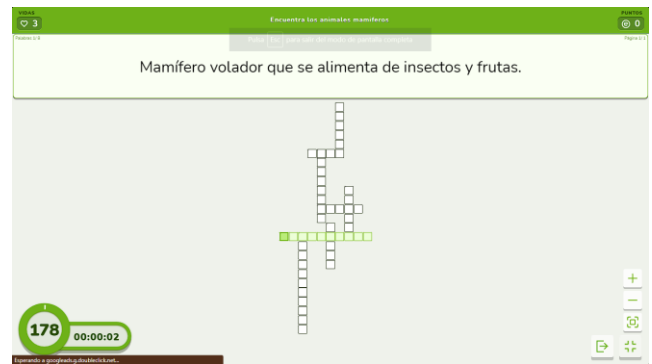


Ilustración 6 Evidencias Fotográfica Animales Mamíferos

**CONCLUSIÓN:**

En conclusión, el juego en plataformas digitales también es de mucha ayuda para el desarrollo del aprendizaje de los niños, tomando en cuenta cada una de sus propuestas pedagógicas y enfocados en cada necesidad e interés del niño y niña. Este juego ayuda no sólo para el entretenimiento si, no también para desarrollar diferentes capacidades cognitivas.

**Referencias**

- Ana Lucia Andrade Carrión, 2. P. (2020). *comunicadora*. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=73&articulo=73-2022-07>
- Carrión, (. A. (2020). *Redalyc.El juego: una estrategia importante*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Lucia, A. (s.f.). *comunicar*. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=73&articulo=73-2022-07>
- Rios-Quilez, M. (31 de 01 de 2013). *Reunir repositoria digital*. Obtenido de Reunir repositoria digital: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>
- Violante, (. (2011). *juego\_aprendizaje-libre*. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego\\_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego\\_aprendizaje.pdf&Expires=1708294113&Signature=DI3P6PVyNT~Ax6Atq-5DIA5YfDBZZ3CMmTNQzWxeVMNz9Kj3f14mXR4JfY-RA893Tal](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego_aprendizaje.pdf&Expires=1708294113&Signature=DI3P6PVyNT~Ax6Atq-5DIA5YfDBZZ3CMmTNQzWxeVMNz9Kj3f14mXR4JfY-RA893Tal)

**FINANCIAMIENTO:**

Esta investigación no recibió financiamiento externo

**CONFLICTOS DE INTERÉS**

Los autores declaran no tener conflicto de interés.