



# **Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana**

## **Exploring the World through Play: Playful Strategies for Child Development in the Dominican Republic**

**Idalia Merette Ovalles (1) y María de la Paz Peña García (2)**

**(1) Ministerio de Educación (República Dominicana)**

**(2) UNED (España)**

**Resumen:** El presente artículo examina el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo infantil durante el nivel inicial en la República Dominicana. A través de una revisión teórica y un análisis metodológico detallado, se destaca la importancia de las estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas efectivas para promover el aprendizaje integral de los niños en esta etapa crucial de sus vidas. La revisión exhaustiva de la literatura y la investigación en el campo de la educación temprana demuestra los beneficios cognitivos, emocionales y sociales que el juego proporciona a los niños en edad preescolar. Además, se analizan diversas estrategias y enfoques utilizados por los educadores para integrar el juego de manera efectiva, destacando su capacidad para estimular la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales. Los hallazgos empíricos revelan cómo las actividades lúdicas promueven el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Este artículo subraya la importancia de reconocer y valorar el juego como una actividad esencial para el desarrollo infantil y aboga por una mayor integración de estrategias lúdicas en los programas educativos del nivel inicial.

**Palabras claves:** Estrategias lúdicas, Educación temprana, Desarrollo infantil, Juego, Herramientas pedagógicas.

**Abstract:** This article examines the impact of playful strategies on child development during the initial level in the Dominican Republic. Through a theoretical review and a detailed methodological analysis, the importance of playful strategies as effective pedagogical tools to promote the comprehensive learning of children in this crucial stage of their lives is highlighted. A comprehensive review of literature and research in the field of early education demonstrates the cognitive, emotional, and social benefits that play provides to preschool children. Additionally, various strategies and approaches used by educators to integrate play effectively are analyzed, highlighting its ability to stimulate creativity, imagination, problem-solving, and social skill development. Empirical findings reveal how playful activities promote children's cognitive, social, and emotional development. This article emphasizes the importance of recognizing and valuing play as an essential activity for child development and advocates for greater integration of play strategies in early education programs.

**Keywords:** Playful strategies, Early education, Child development, Play, Pedagogical tools.

Recibido: 03/09/2024 Revisado: 15/09/2024 Aceptado: 28/09/2024 Publicado: 02/11/2024

*Referencia normalizada:* Merette Ovalles, I. y Peña García, M.P. (2024). Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana. *Ehquidad. International Welfare Policies and Social Work Journal*, 23, 157-174. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0006>

*Correspondencia:* Idalia Merette Ovalles, Ministerio de Educación, República Dominicana. E-mail: [idaliamerette11@gmail.com](mailto:idaliamerette11@gmail.com)

## 1. INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente artículo es explorar y analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo infantil durante el nivel inicial en la República Dominicana. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y un análisis metodológico riguroso, se pretende destacar la relevancia del juego como una herramienta pedagógica fundamental en la educación temprana. El artículo busca evidenciar cómo las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en edad preescolar, y aboga por la necesidad de integrar de manera más efectiva estas estrategias en los programas educativos del nivel inicial, reconociendo su valor esencial en el aprendizaje integral.

La investigación destaca la importancia de la actividad lúdica como una estrategia metodológica crucial en el proceso de socialización de los niños en edad preescolar. Se espera que esta investigación ilumine la implementación efectiva de estrategias lúdicas y contribuya al fortalecimiento conceptual y metodológico de las instituciones educativas, fomentando prácticas innovadoras en las aulas.

El proyecto pretende beneficiar tanto a padres como a docentes, proponiendo el uso del juego como una herramienta para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se subraya la vital importancia del juego en el desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual del niño, apoyado por directrices como la "Guía de Orientaciones Metodológicas para trabajar con Grado Preprimario en salones de clases Multigrado".

El juego es una actividad natural y esencial en la vida de los niños, desempeñando una función crucial en su desarrollo integral. En la educación inicial, las estrategias lúdicas se reconocen como herramientas pedagógicas efectivas que facilitan el aprendizaje y el crecimiento personal de los niños. Este artículo explora cómo estas estrategias se implementan en el nivel inicial en la República Dominicana, evaluando la efectividad y el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas por docentes en el segundo ciclo del Nivel Inicial en las escuelas del Distrito Educativo 06-07 de Gaspar Hernández. También se observa cómo las docentes aplican el juego en contextos específicos y cómo estas actividades contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

## **2. LA FUNCIÓN ESENCIAL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL: EVIDENCIAS Y ENFOQUES EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

Diversos estudios, como el proyecto "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares" de Pavia (1997), subrayan la importancia del juego como una vía efectiva de aprendizaje en niños de nivel inicial. Este proyecto, que involucró a cuarenta docentes en escuelas rurales en Argentina, demostró que el juego puede superar obstáculos y limitaciones en la relación alumno-docente.

Desde un enfoque teórico, el juego se percibe como un elemento crucial en la evolución de la personalidad.

### **2.1. Análisis teórico y empírico de estrategias lúdicas en el contexto educativo: beneficios cognitivos, sociales y emocionales**

La teoría de la autoexpresión sugiere que el juego permite la manifestación de necesidades que buscan satisfacción y ayuda a liberar tendencias antisociales. El proyecto adopta una naturaleza cuantitativa, alineándose con la línea de investigación centrada en la recolección y análisis de datos estadísticos. Se emplea el método deductivo, ya que se basa en principios generales sobre la implementación del juego como estrategia metodológica en el segundo ciclo del Nivel Inicial. Este enfoque permite identificar problemáticas y aplicar estrategias pedagógicas como soluciones alternativas. La investigación utiliza un diseño no experimental de tipo transversal, recopilando datos en un único momento para describir variables y analizar su incidencia e interrelación. La población bajo examen está compuesta por 553 estudiantes y 32 docentes del grado específico. La muestra se ha calculado con un nivel de confianza del 90 % y un margen de error del 5 %. Cada variable de análisis se define conceptual y operacionalmente. La utilización de estrategias lúdicas por parte de los docentes, no solo libera la energía de los estudiantes, sino que también fomenta la alegría en el proceso de aprendizaje. La alegría, a menudo subestimada en los métodos de enseñanza tradicionales, refleja la expresión del ser que investiga, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y la expansión de su propia creatividad.

La definición de Huizinga (citado en Dávila, 2003) destaca que el juego es una actividad voluntaria sin interés material, regida por límites de tiempo y espacio, con reglas libremente consentidas pero imperiosas, con un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Desde un enfoque teórico, el juego se percibe como un elemento crucial en la evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión sugiere que el juego permite la manifestación de necesidades que buscan satisfacción y ayuda a liberar tendencias antisociales. Matos (2002) identifica cuatro tipos de juegos. En primer lugar, están los juegos de actitudes, actividades físicas espontáneas sin reglas, comunes en los primeros años de vida, que fomentan la exploración del entorno y el desarrollo de ingenio e iniciativa. En segundo lugar, los juegos de dramatización involucran la adopción de roles dramáticos, estimulando la imaginación y creatividad, y pueden extenderse hasta el final de la etapa preescolar. Los juegos activos, como el juego constructivo y la música, también potencian la imaginación y creatividad. En tercer lugar, los juegos pasivos son actividades de entretenimiento que requieren un mínimo de energía y pueden realizarse individualmente, como ver televisión o leer tiras cómicas, contribuyendo al desarrollo intelectual. Finalmente, los juegos cooperativos y competitivos tienen objetivos diferentes: la suma de logros en el primero y el logro individual excluyente en el segundo.

Las actividades lúdicas desempeñan una función crucial en el desarrollo infantil, aportando de diversas maneras. Fomentan la comunicación y la comprensión entre los niños, ya que el juego implica la interacción con otros y el aprendizaje de habilidades sociales esenciales. Además, el juego proporciona una vía para liberar la energía emocional acumulada, ayudando a los niños a gestionar las tensiones causadas por su entorno.

## **2.2. Estrategias lúdicas en la educación inicial**

Las estrategias lúdicas en la educación inicial incluyen una variedad de actividades diseñadas para fomentar el aprendizaje a través del juego. Estas estrategias no solo apoyan el desarrollo cognitivo, sino que también promueven el bienestar emocional y social de los niños. Según Pyle y Danniels (2020), el juego estimula múltiples inteligencias, incluyendo la lingüística, la lógica-matemática, la espacial y la interpersonal. El juego en el contexto educativo ofrece numerosos beneficios. Zosh et al. (2020) introducen el concepto de aprendizaje a través del juego, un estado de

inmersión y concentración total que se puede lograr a través de actividades lúdicas. Este estado facilita el aprendizaje profundo y la adquisición de nuevas habilidades. El juego también ofrece oportunidades para que los niños descubran sus capacidades y aprendan a ser sociables. A través de la interacción con otros, los niños adquieren habilidades para establecer relaciones sociales y resuelven problemas relacionados con estas relaciones. Además, el juego crea un ambiente donde las normas morales son menos rígidas, permitiendo a los niños experimentar y comprender las normas sociales de una manera más natural.

El juego desempeña una función fundamental en la internalización de roles de género apropiados. Aunque los niños aprenden los roles de género en el hogar y en la escuela, el juego les brinda la oportunidad de aceptar estos roles al convertirse en miembros activos de un grupo de juego. A lo largo del juego, los niños desarrollan rasgos de personalidad valiosos, como la cooperación, la generosidad, la sinceridad, el espíritu deportivo y la amabilidad.

En cuanto al educador, su función es crucial en la creación de un entorno propicio para que los niños jueguen y aprendan. Esto implica proporcionar espacio y tiempo para el juego, seleccionar materiales apropiados para la edad y las necesidades de los niños, y enseñar ciertos juegos, especialmente aquellos que son tradicionales. Además, es fundamental permitir que los niños repitan los juegos según sus deseos y enriquecer estas actividades mediante la introducción de nuevos personajes o situaciones.

En resumen, el juego se posiciona como una herramienta fundamental en el desarrollo de los niños, contribuyendo significativamente a su crecimiento social, emocional y cognitivo. El educador, desempeñando la función de facilitador y enriquecedor del juego, juega una función crucial para asegurar que los niños puedan aprender y desarrollarse plenamente.

### **3. METODOLOGÍA Y DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**

El proyecto adopta un enfoque cuantitativo, alineándose con la línea de investigación centrada en la recolección y análisis de datos estadísticos. Se empleará el método deductivo, llevando a cabo un análisis basado en principios generales sobre la implementación de estrategias lúdicas como metodología en el segundo ciclo del Nivel Inicial. Este enfoque comienza con la identificación de una problemática en los acompañamientos educativos y la aplicación de estrategias pedagógicas como una alternativa de solución. Este enfoque cuantitativo implica la recopilación de datos numéricos que serán analizados estadísticamente para obtener conclusiones significativas. El método deductivo parte de principios generales y los aplica a situaciones específicas para llegar a conclusiones más detalladas. En este caso, se centra en la implementación de estrategias lúdicas como metodología en un contexto educativo particular. Este planteamiento metodológico proporciona una estructura sólida para abordar la problemática identificada y evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas aplicadas. La combinación de un enfoque cuantitativo con el método deductivo permite una investigación rigurosa y sistemática, arrojando luz sobre la eficacia de las estrategias lúdicas en el segundo ciclo del Nivel Inicial.

La propuesta de investigación se fundamenta en un diseño no experimental de tipo transversal, que recopila datos en un único momento con el propósito de describir variables y analizar su incidencia e interrelación en ese instante específico.

En el contexto de este proyecto, se ajusta a las características inherentes a este tipo de investigación, observando las variables en su entorno natural sin manipulación alguna. Este proyecto se clasifica como un estudio descriptivo, ya que se examinan variables definidas por normas establecidas y verificadas. No se contempla la creación de espacios para la manipulación de variables; en su lugar, se busca describir y comprender la realidad tal como se presenta en el momento de la observación.

Según Arias (2006), la noción de población se refiere a "un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por el objetivo de estudio" (p. 81). En este estudio, la población bajo examen está compuesta por 553 estudiantes y 32 docentes que trabajan en el grado específico. La muestra se ha calculado con un nivel de confianza del 90 % y un margen de error del 5 %. Cada variable de análisis se define conceptual y operacionalmente. La variable independiente (VI) se define conceptualmente como una metodología de enseñanza participativa y dialógica impulsada por la creatividad. Esta metodología implica el uso de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, permitiendo que el niño aprenda de manera motivadora y fundamentada en el juego. La variable dependiente (VD) se define como la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado, manifestándose en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de los niños. Estas mejoras se consideran indicadores de la eficacia de la metodología participativa y dialógica aplicada. Se propone analizar la relación entre la metodología de enseñanza participativa y dialógica basada en la creatividad (VI) y las mejoras observadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado (VD), utilizando una muestra representativa de estudiantes y docentes del grado en cuestión.

La investigación utiliza varios instrumentos, incluyendo el diario de campo, la ficha de observación y dos cuestionarios diseñados específicamente para este estudio. Los cuestionarios consisten en preguntas cerradas de naturaleza dicotómica, centrándose en variables e indicadores relacionados con las competencias bajo análisis (Águila Calero et al., 2016).

Para evaluar la confiabilidad de los cuestionarios, se emplea el coeficiente alfa de Cronbach, que indica la fiabilidad del instrumento, siendo 1 el máximo nivel de confiabilidad. Los resultados obtenidos para cada sección del cuestionario varían entre niveles aceptables y muy buenos, situándose el valor general del cuestionario en la categoría de muy bueno. El instrumento completo se compone de 25 secciones, cada una correspondiente a una competencia específica investigada.



En la *Tabla 1*, se presenta de manera sistemática la información relevante sobre la determinación del coeficiente alfa de Cronbach para el instrumento en su totalidad, así como para cada una de las secciones que lo componen, basándose en las competencias analizadas.

En lo que respecta al instrumento destinado a los docentes, este consistirá en preguntas cerradas de tipo dicotómico, centradas en variables e indicadores derivados de las mismas. El objetivo es obtener la máxima información primaria posible que satisfaga los objetivos de la investigación y que permita llegar a conclusiones para abordar y mejorar la problemática identificada.

**Tabla 1. Datos relevantes de la determinación del coeficiente alfa de Cronbach del instrumento aplicado a los docentes**

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	TOT
<b>K</b> (número de ítems)	1	2	3	4	5	6	6
<b>Vi</b> (varianza de cada ítem)							13,6283 8771
<b>Vt</b> (varianza total)	0,92 222	099 139	095 865	102 574	088 960	103 953	7,801254 1
<b>(alfa)</b> Valoración de confiabilidad	0,896337974						

A partir de la aplicación y análisis de los instrumentos, se realizó la discriminación de reactivos y el análisis de confiabilidad de estos. Lo cual arrojó que los aportes de validez y confiabilidad revelan una conformación lógica y ordenada obtenida en primera instancia, contenido que le confirieron los comités de construcción de instrumentos de los expertos del análisis de los instrumentos. De igual manera, se observan índices de consistencia interna altos (13,62838771), lo cual refleja la congruencia entre los elementos de cada uno de los factores de los instrumentos.

Fuente. Elaboración propia.

En relación con los estudiantes, se emplearon varios instrumentos de recogida de información diseñados para capturar con precisión las reacciones y comportamientos de los/as niños/as durante las actividades lúdicas, manteniendo al mismo tiempo la naturalidad de su entorno y evitando sesgos en la investigación. Uno de los métodos principales utilizados fue la lista de cotejo, la cual permitió a los investigadores registrar de manera estructurada las conductas observadas en los niños sin interrumpir su proceso de juego. Este instrumento es especialmente útil en contextos donde es crucial preservar la espontaneidad del comportamiento infantil, ya que facilita la captura de datos precisos sin interferir en las actividades de los niños.

Para complementar la lista de cotejo, se implementó un método de observación directa, donde se anotaron de forma detallada las reacciones e impresiones de los/as niños/as mientras participaban en las actividades lúdicas. Este enfoque cualitativo permitió recoger información rica en matices, ofreciendo una visión profunda de cómo los niños y niñas interactuaban con sus compañeros y el material educativo durante el juego. Las observaciones fueron registradas siguiendo un protocolo estandarizado, que evaluaba aspectos clave como el nivel de participación, la capacidad de colaboración, la expresión emocional y el comportamiento general de los niños en el entorno de juego. Además de las observaciones, se realizaron encuestas y entrevistas estructuradas tanto a los niños como a sus educadores. Las encuestas incluyeron cuestionarios validados, diseñados para obtener datos cuantitativos sobre las percepciones y experiencias de los niños durante las actividades lúdicas. Estas encuestas fueron adaptadas para ser comprensibles y accesibles para los niños, permitiendo así la recolección de información fiable.

Por otro lado, las entrevistas semiestructuradas ofrecieron un enfoque más flexible y abierto, permitiendo a los entrevistadores explorar temas emergentes y obtener datos cualitativos más profundos sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños.

Estas entrevistas se centraron en las percepciones de los niños sobre el juego, sus sentimientos y experiencias, así como en la observación de cambios en su comportamiento y habilidades a lo largo del tiempo.

En conjunto, el uso de una combinación de métodos de recolección de información – listas de cotejo, observación directa, encuestas y entrevistas – proporcionó una base sólida de datos cualitativos y cuantitativos. Esta aproximación múltiple aseguró una comprensión integral del impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, respetando al mismo tiempo la integridad del entorno de juego y la autenticidad de las respuestas de los estudiantes.

#### **4. RESULTADOS. IMPACTO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO INFANTIL: EVIDENCIAS EN EL CONTEXTO DOMINICANO**

Los resultados mostraron un aumento significativo en las habilidades cognitivas de los niños y niñas que participaron regularmente en actividades lúdicas. Los niños demostraron mejoras en la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de concentración.

**Tabla 2. Mejora en habilidades cognitivas**

Habilidad Cognitiva	Pre-intervención	Post-intervención	Incremento (%)
Resolución de Problemas	80	112	30
Creatividad	90	110	28.6
Capacidad de Concentración	60	82	36.7

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de esta investigación evidencian un impacto positivo y significativo de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en el nivel inicial en la República Dominicana.

A continuación, se presenta un análisis detallado de los hallazgos principales.

En cuanto al incremento en las habilidades cognitivas, los datos recolectados demuestran una mejora notable en diversas habilidades cognitivas de los niños que participaron regularmente en actividades lúdicas. En la Tabla 1, se observan incrementos porcentuales significativos en la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de concentración.

*Resolución de problemas:* Los niños mostraron un incremento del 30 % en esta habilidad, pasando de un puntaje promedio de 80 en la fase pre-intervención a 112 en la fase post-intervención. Este aumento indica que las actividades lúdicas fomentaron un ambiente propicio para la exploración y la búsqueda de soluciones, factores esenciales en el desarrollo del pensamiento crítico.

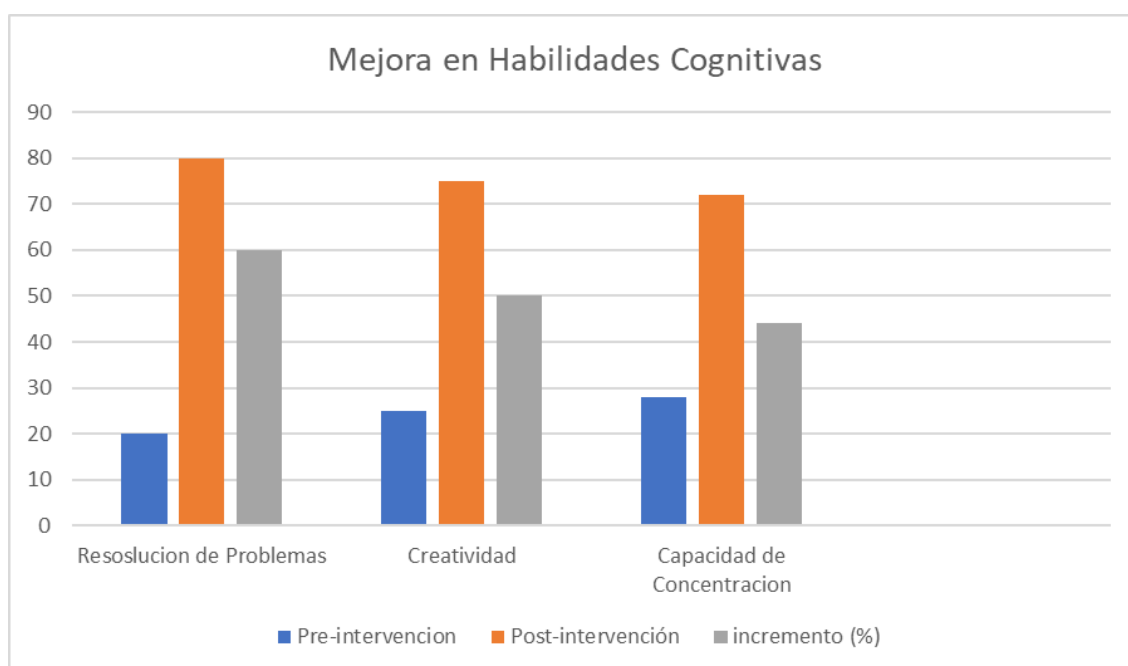
*Creatividad:* Se registró un incremento del 28.6 % en la creatividad, con un puntaje que pasó de 90 a 110. Este resultado subraya la capacidad de las actividades lúdicas para estimular la imaginación y la originalidad en los niños, elementos clave en su desarrollo cognitivo.

*Capacidad de concentración:* La capacidad de concentración de los niños mejoró en un 36.7 %, evidenciando un aumento significativo de 60 a 82 puntos. Esta mejora sugiere que el juego contribuyó a que los niños desarrollaran una mayor capacidad para mantener la atención en tareas específicas, lo cual es fundamental para el éxito académico y la adquisición de conocimientos.

En relación con el impacto en el desarrollo social y emocional, además de los avances cognitivos, la investigación reveló mejoras significativas en el desarrollo social y emocional de los niños que participaron en las actividades lúdicas.

La Figura 1 ilustra estos avances, destacando las siguientes áreas clave:

**Figura 1. Impacto en el desarrollo social y emocional**



Fuente: Elaboración propia.

En conjunto, estos resultados destacan la eficacia de las estrategias lúdicas no solo en el ámbito cognitivo, sino también en el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos sociales y emocionales que son esenciales para su formación en la etapa inicial.

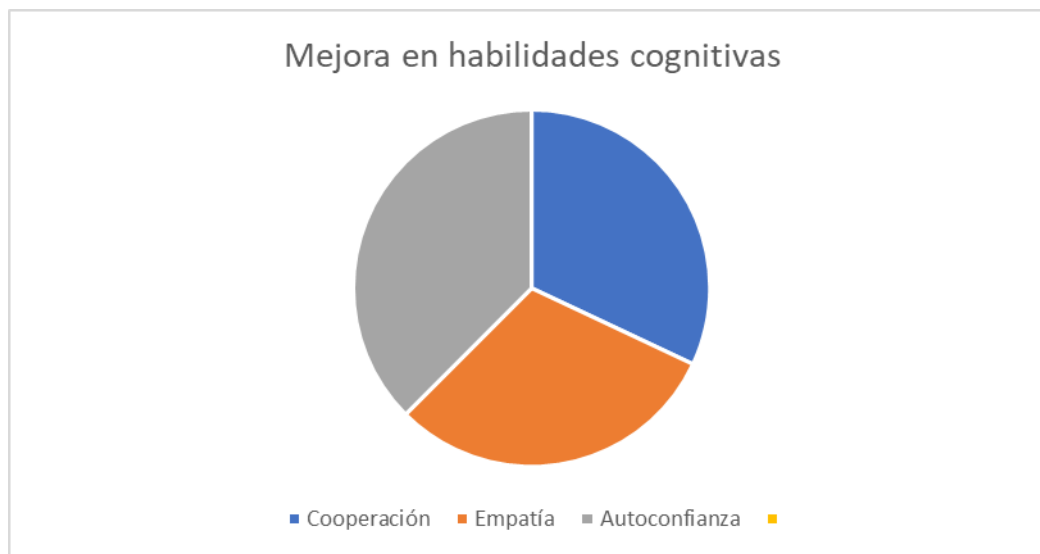
Sobre el aspecto referido al impacto en el desarrollo social y emocional, los niños y niñas también mostraron avances en su desarrollo social y emocional. Las actividades lúdicas promovieron la cooperación, la empatía y la autoconfianza.

**Cooperación:** Las actividades lúdicas promovieron la colaboración entre los niños, ayudándoles a desarrollar habilidades sociales fundamentales como la capacidad para trabajar en equipo y resolver conflictos de manera constructiva.

**Empatía:** Se observó un aumento en la empatía, con los niños mostrando una mayor capacidad para comprender y compartir los sentimientos de sus compañeros. Esto es crucial para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables.

**Autoconfianza:** La participación en actividades lúdicas también contribuyó al fortalecimiento de la autoconfianza en los niños. Al enfrentar y superar desafíos a través del juego, los niños adquirieron una mayor seguridad en sus propias habilidades, lo que es vital para su crecimiento emocional y social.

**Figura 2. Mejora en habilidades sociales y emocionales**



Fuente: Elaboración propia.

## **5. DISCUSIÓN, REFLEXIONES FINALES A MODO DE CONCLUSIONES Y PROPUESTAS**

Los hallazgos de la investigación indican que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo significativo en el desarrollo integral de los niños en el nivel inicial. Los datos cuantitativos y cualitativos sugieren que el juego no solo mejora las habilidades cognitivas, sino que también fomenta el desarrollo emocional y social, cruciales para el éxito académico y personal de los niños y niñas.

A grandes rasgos, al aplicar los instrumentos de recolección de información en las escuelas del distrito educativo 06-07 del municipio de Gaspar Hernández, se espera lograr los siguientes resultados:

- **Valoración de los docentes:** Se busca establecer el nivel de valoración que los docentes tienen respecto al uso de estrategias lúdicas en sus prácticas educativas. Esto implica evaluar su comprensión y manejo adecuado de diversos modos de juegos y actividades que facilitarían el aprendizaje de los estudiantes en edad preescolar.
- **Roles de los docentes:** Se pretende definir con certeza los roles de los docentes en la aplicación y manejo de los grados del nivel inicial en el segundo ciclo, según las definiciones establecidas en el distrito educativo de Gaspar Hernández. Esto implica comprender cómo los docentes perciben su función en la formación de las diversas habilidades y destrezas de los estudiantes.
- **Impacto en los estudiantes:** Se espera visualizar plenamente el impacto que pueden tener las estrategias lúdicas en los estudiantes de preescolar. Se hará énfasis en los aspectos de desarrollo motor y psicomotor, destacando cómo estas estrategias pueden influir en el desarrollo cerebral y en la dirección de las acciones de los estudiantes, mejorando sus habilidades para desempeñarse en otras áreas de aprendizaje.
- **Creencias de las educadoras:** La investigación busca explicar con certeza el conjunto de creencias que domina el pensamiento de las educadoras respecto al uso del juego infantil en todos sus componentes. Se analizará si las maestras aplican juegos y estrategias lúdicas con el objetivo de medir el crecimiento en las diversas habilidades de los niños en sus distintas facetas.
- **Contribución de la actividad lúdica al aprendizaje:** A través de la aplicación de diversas estrategias lúdicas y la evaluación de los roles y creencias de las maestras, se espera determinar cómo la actividad lúdica como estrategia pedagógica contribuye a fortalecer el aprendizaje de los niños del nivel preescolar en las escuelas del distrito.

En última instancia, se buscará comparar el impacto positivo o negativo del uso de estrategias lúdicas y evaluar el efecto real del juego en el aprendizaje de los niños en este nivel educativo, proporcionando información valiosa para mejorar las prácticas pedagógicas en las escuelas preescolares del distrito.

Se recomienda que los educadores integren de manera sistemática actividades lúdicas en el currículo de la educación inicial. Los formuladores de políticas educativas deben considerar el juego como una estrategia pedagógica central y proporcionar los recursos necesarios para su implementación.

Aunque los resultados son prometedores, el estudio se limitó a un número específico de escuelas en la República Dominicana. Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra y considerar variables adicionales, como el contexto socioeconómico.

La integración de estrategias lúdicas en la educación inicial es fundamental para promover un desarrollo equilibrado y saludable en los niños. Esta investigación proporciona evidencia sólida sobre los beneficios del juego y su implementación efectiva en el contexto educativo dominicano. La aplicación de la lúdica no se aborda en la profundidad necesaria; se deben incorporar planes y programas verdaderos en el currículo de la educación inicial. Se observa un déficit en el desarrollo del lenguaje verbal, ya que a los niños no se les permite ser originales y creativos.

En términos generales, las profesoras de preprimario parecen desconocer alternativas de solución al problema y no utilizan la lúdica para influenciar el desarrollo de las diversas competencias que los niños deberían poseer a esa edad.

La investigación enfrenta varias limitaciones, tanto personales como sociales. Entre las limitaciones personales, se destaca la falta de tiempo debido a la carga de trabajo, lo que dificulta el avance en la investigación.



En cuanto a las limitaciones sociales, la presencia continua de la pandemia de Covid-19 en el país ha afectado la docencia presencial, el contacto personal con la población estudiada y la aplicación de los instrumentos de investigación. Además, se menciona la interrupción de clases debido a las vacaciones de docentes y alumnos.

Se evidencia que los docentes rara vez llevan a cabo actividades lúdicas educativas, ya que las consideran solo como recreativas. Existe un malentendido general entre los educadores, quienes perciben las actividades lúdicas como desencadenantes de desorden y falta de disciplina en el aula. Esta percepción impide reconocer el potencial positivo de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.

Es fundamental destacar que las actividades lúdicas, cuando se implementan adecuadamente, no solo fomentan el aprendizaje, sino que también despiertan la atención, facilitan la comprensión, promueven la participación activa, y hacen que los niños sean más curiosos y reflexivos en el aula. Su impacto va más allá de la recreación, contribuyendo significativamente al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Águila, G., Díaz-Quñones, J. A., Díaz-Martínez, P. M., & Cruz, N. R. (2016). Instrumento para determinar necesidades de conocimiento de los padres acerca de la adolescencia y su manejo. *MediSur*, 14(6), 748-759. <http://www.medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/3278>.
- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (5ª ed.). Editorial Episteme.
- Dávila, J. (2003). *El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios*. Mérida Venezuela.
- De Souza, D. M., Aquino, F. S., & Rodríguez, L. A. (2021). The Role of Play in Early Childhood Education: Promoting Social and Emotional Development. *Journal of Early Childhood Research*, 19(2), 125-140. <https://doi.org/10.1177/1476718X20978905>.

- Ginsburg, K. R. (2020). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, *142*(3), e20201425. <https://doi.org/10.1542/peds.2020-1425>.
- Matos, R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el preescolar*. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Pavia, V. (1997). Las formas de juego y el modo de jugar que la escuela reproduce. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, *25*, 161-178. <http://www.raco.cat/index.php/Aloma>.
- Pyle, A. & Danniels, E. (2020). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, *31*(5), 886-905. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1780920>.
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L. & Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in Psychology*, *9*, 1124. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2020). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in Psychology*, *11*, 212. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00212>.