

RECIBIDO: 31 DE OCTUBRE DE 2024 REVISADO: ENERO, 2025 ACEPTADO: 20 DE MARZO, 2025

# INDICACIONES METODOLÓGICAS PARA EL ENFOQUE LÚDICO EN EL PROCESO EDUCATIVO EN LA PRIMERA INFANCIA

*METHODOLOGICAL GUIDELINES FOR THE PLAYFUL  
APPROACH IN THE EDUCATIONAL PROCESS IN EARLY  
CHILDHOOD*

## **Lic. Aynad Margelis Calzado Torres**

Círculo Infantil "La Espiguita". Santiago de Cuba. Cuba.  
aynadcalzado@gmail.com

**ORCID:** 0009-0003-3619-3449

## **Dra. C. Rosa María Heredia Heredia. PT**

Departamento de Educación Preescolar. Facultad de Ciencias de  
la Educación. Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba.  
rmheredia@uo.edu.cu

**ORCID:** 0000-0002-0543-3951

## RESUMEN

El juego por el alto valor educativo en el desarrollo integral de los niños de la primera infancia, ocupa un espacio importante en su vida y por constituir un preciado medio de atención educativa. Mediante el juego, los educadores facilitan los medios para favorecer todas las potencialidades del niño. El presente trabajo tiene como objetivo: elaborar indicaciones metodológicas para el enfoque lúdico en el proceso educativo de los niños del quinto año de vida del círculo infantil La Espiguita del municipio de Santiago de Cuba. Se emplearon métodos científicos del nivel teórico, empíricos y estadístico-matemáticos. Los resultados obtenidos evidencian la importancia y pertinencia de la propuesta aplicada en la muestra seleccionada, al corroborar la necesidad del enfoque lúdico desde una actitud lúdica profesional.

**Palabras claves:** actitud lúdica profesional, atención educativa, juego, enfoque lúdico.

## ABSTRACT

*Due to its high educational value in the comprehensive development of early childhood children, play occupies an important place in their lives and constitutes a valuable means of educational attention. Through play, educators provide the means to foster a child's full potential. The present work aims to develop methodological guidelines for a playful approach to the educational process of fifth-year children at La Espiguita Daycare Center in the municipality of Santiago de Cuba. Scientific methods at the theoretical, empirical, and statistical-mathematical levels were employed. The results obtained demonstrate the importance and relevance of the proposal applied to the selected sample, corroborating the need for a playful approach from a professional playful perspective.*

**Key Words:** Professional playful perspective, educational attention, play, playful approach

## INTRODUCCIÓN

*"El gran arte consiste, precisamente, en convertir en juego y en distracción todo lo que los niños tienen que hacer".*

*John Locke (1883)*

La infancia, es ante todo, la edad del juego. El juego es una cosa muy seria. De ocupación de los niños ha pasado a ser preocupación de los adultos. En la actualidad no cabe la menor duda de la importancia de la educación de la primera infancia, por lo que esta etapa representa para el desarrollo ulterior del ser humano. La atención integral a los pequeños de 0 a 6 años constituye hoy un tema de trascendental importancia en la práctica de la política educacional mundial, de los sistemas educativos para el logro de la calidad de la educación a que se aspira. El niño en esta etapa se apropia de un cúmulo de conocimientos, hábitos y habilidades imprescindibles para su ulterior desarrollo.

La importancia del juego está fuera de duda. La actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma. El hombre ha jugado desde siempre, en toda cultura y en las más variadas circunstancias. El juego es la actividad básica en la infancia, por lo que, en el enfoque principal del proceso educativo, ha de estar contenido en su diseño, implementación y evaluación, teniendo en cuenta que constituye el medio idóneo del que dispone el niño para conocer el mundo, adentrarse en el complejo sistema de relaciones sociales y lograr su propio desarrollo.

Enriquecer la vida con juegos, ha sido durante milenios, una vía fundamental y espontánea para desarrollar en el niño las capacidades que le permitan enfrentar y resolver los problemas que la vida le plantea. En el juego el niño adquiere experiencias intelectuales estimulantes,

desarrolla habilidades, capacidades, procesos intelectuales y emocionales, cualidades de la personalidad. El juego como forma de actividad permite garantizar la asimilación de variados contenidos de aprendizaje que son significativos para la vida del niño y desarrolla su psiquis.

Los estudios realizados en esta esfera corroboran la necesidad de incluir el juego en las actividades educativas, cuestión esta que no siempre se tiene en cuenta, pues existen educadores que no logran enseñar jugando, muchos no aprendieron a jugar, y a otros se les olvidó cómo jugaban en su infancia.

El éxito de la participación del adulto en el juego depende en gran medida, de su personalidad y de ser actor y pedagogo al mismo tiempo. El educador que no es creativo no puede enseñar a los niños a ser creativos. Para ello el educador debe crear un ambiente propicio.

La práctica educativa y social no siempre favorece el juego. Muchas son las trabas a que los niños tienen que enfrentarse para lograr sus deseos lúdicos. El juego de los niños se ve limitado en expresiones, espacios, participación y tradiciones. A pesar de las múltiples investigaciones que se han realizado, la práctica educativa demuestra que aún existen insuficiencias que limitan el enfoque lúdico como requerimiento para un proceso educativo de calidad y método eficaz para lograr un ambiente lúdico en las actividades educativas, todavía no se implementa en la práctica educativa la concepción científica y metodológica que lleve a una actitud lúdica profesional en los docentes de este nivel educativo.

Este trabajo tiene como precedente los estudios realizados en Cuba a partir del estudio longitudinal sobre el proceso educativo y el nivel de desarrollo de los niños desde el cuarto año de vida hasta el primer grado (M. Esteva, A. M. Siverio, F. Martínez, H. Pérez, M. E. Reyes, I. Escalona y otros (2000); la tesis de maestría de Heredia Heredia (2004).

Los resultados de la práctica educacional y experiencia de la autora como educadora de los niños del quinto año de vida del círculo infantil “La Espiguita” de Santiago de Cuba, han permitido constatar que existen limitaciones en el empleo del enfoque lúdico en las diferentes actividades del proceso educativo. Las insuficiencias detectadas en la dirección del proceso educativo se hacen significativas en que:

- ▶ Existen pocas situaciones de juego en el contexto de las actividades educativas.
- ▶ No se garantiza que el juego como forma de actividad favorezca la independencia cognoscitiva de los niños y el establecimiento de relaciones lúdicas y reales en las actividades educativas.
- ▶ Existe presencia de estilos de dirección que brindan pocas posibilidades a los niños de expresarse mediante el juego en las actividades.



Basado en estos referentes, el trabajo que se presenta tiene como problema científico: ¿Cómo garantizar el enfoque lúdico en las actividades educativas en la primera infancia?

La aspiración a lograr en la investigación se plasma en el siguiente objetivo: Elaborar sugerencias metodológicas para el logro del enfoque lúdico en las actividades educativas en el quinto año de vida del círculo infantil La Espiguita de Santiago de Cuba.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La educación de la infancia preescolar está dirigida a la formación integral de los niños desde el punto de vista físico, estético, intelectual, moral y laboral por una parte, y por otra, lograr una preparación adecuada para el futuro aprendizaje escolar. Tiene como fin lograr el máximo desarrollo posible de cada niño de 0 a 6 años; este desarrollo integral incluye lo intelectual, lo afectivo emocional, lo motriz, los valores, las actitudes, las formas de comportamiento y lo físico, es decir, el inicio de la formación de la personalidad.

El proceso educativo es intencional y se concibe de manera consciente, abarca todos los momentos de la vida del niño, donde este es el protagonista, el adulto asume un rol significativo en su conducción, se relacionan diversas influencias educativas, se enfoca de manera lúdica, es continuo y sistemático, se vinculan los problemas de la vida cotidiana y se emplean procedimientos metodológicos para estimular el desarrollo, según las edades y particularidades de cada niño.

El juego en sus funciones didácticas es un valioso instrumento para la labor educativa en el círculo infantil y no escapa a estas exigencias del encargo social y de la obra transformadora del sistema educacional cubano, teniendo en cuenta que en principio se limitan las acciones del juego por el uso en gran medida de la tecnología.

De ahí, los estudios relacionados con este tema se han desarrollado en el país en el Subsistema de educación de la Primera Infancia, por ejemplo, los eventos de Pedagogía y del Centro de Referencia Latinoamericano de Educación Inicial y Preescolar (CELEP) de carácter internacional, talleres internacionales de juego, donde se han desarrollado temáticas interesantes; el desarrollo de investigaciones de la Dra. M. Esteva Boronat, MSc. Olga Franco García, entre otros; los aportes de tesis de maestría y doctorado de I. Escalona Vázquez, M. Vázquez Morell, G. Villalón García y otros que tratan esta problemática.

En el contexto de las transformaciones actuales de la educación cubana, se le brinda una alta consideración al juego teniendo en cuenta su utilización en el proceso educativo en las instituciones infantiles.

La palabra juego proviene del latín ludus y es uno de los términos más difíciles de definir científicamente y es utilizada con diversas acepciones y matices, e incluso con intenciones totalmente diferentes a los enfoques teóricos. Muchas son las teorías sobre el juego, a partir de los cuales se han realizado esfuerzos por definir su concepto y lo han clasificado atendiendo a los más diversos aspectos.

Diferentes autores se han esforzado por acotar el problema del juego a partir de una teoría general. Uno de los más importantes, el historiador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo ludens*, presenta al juego como una acción o una actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

Es necesario considerar el significado de la palabra juego que da D. B. Elkonin en su obra *Psicología del juego*, donde plantea que el juego humano es aquella actividad en la cual se reproducen las relaciones sociales entre las personas, fuera de las condiciones de una actividad directamente útil. Denomina juego a la actividad práctica

social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real. Más tarde opina que el juego es aquella recreación en la actividad, con una esencia social humana.

Lev S. Vigotsky considera el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia, el juego crea una zona de desarrollo potencial en el niño, se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano.

Al tomar en consideración estas definiciones es necesario, señalar que el juego es la actividad más importante y necesaria para el desarrollo del niño, la cual se expresa en los marcos de la cultura, de las relaciones sociales y las costumbres de una sociedad en una época determinada. El juego constituye a su vez un proceso comunicativo, interactivo, participativo y cooperativo.

El Juego es un derecho intrínseco, una necesidad del niño de la infancia temprana y preescolar. El niño tendrá el derecho a sentir bienestar físico y emocional cuando juega, jugando casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. El niño cuando juega feliz con los otros niños aprende a vivir en paz y armonía con sus coetáneos. El niño jugando desarrolla su lenguaje, se debe estimular en los niños vivencias positivas para que desarrolle su fantasía, se ayuden entre sí estableciendo un clima de amistad y camaradería. Es importante propiciar a los niños materiales para que jueguen y desarrollen su fantasía sustituyendo un objeto por otro. (Benavides Perera, 2010).

De ahí que la Dra. Ana Ma. Siverio (2005) afirma que no es posible dejar de destacar el **enfoque lúdico** de todo el proceso educativo. Lo expresado, permite enfatizar la concepción acerca del enfoque lúdico, en la organización y conducción del proceso educativo en esta etapa del desarrollo infantil. Muchas tareas intelectuales se logran mejor en la actividad lúdica que si se les pide directamente mediante instrucciones verbales del adulto.

De este modo, se considera que queda suficientemente claro que el juego, como actividad principalísima en la infancia preescolar, constituye un medio idóneo para muchos de los objetivos de la formación integral de los niños en estas edades; que la educación no puede desaprovechar las posibilidades que brinda el juego, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una vía importante de influencia educativa.

Los nuevos tiempos requieren de cambios en los modos de pensar y actuar. En el caso de la educación de la Primera Infancia, incluye el trabajo más directo y eficiente de los procedimientos y enfoques de la labor de educación con los pequeños que por una u otra vía tienen los educadores preescolares en sus manos, como máximos responsables del desarrollo y formación integral de los niños. El reto está pues, en la necesidad de una renovación en los conocimientos básicos y particulares acerca del proceso educativo que a diario enfrentan y, ante todo, porque se le plantean mayores exigencias a sus motivaciones, habilidades y actitudes. Los educadores tienen que saber jugar para poder introducir una atmósfera lúdica en sus actividades.

Por actitud lúdica se comprende la disposición psicológica que posibilita la incorporación al juego en dependencia del rol que se vaya a asumir, para lo cual se debe poseer experiencias prácticas y vivencias de la participación en diversas formas y tipos de juegos. Para conseguir que reine una actitud lúdica es necesario que al propio docente le guste jugar, que sea creativo al momento de concebir la actividad, que mantenga una cultura lúdica profesional.

De acuerdo con G. Villalón García (2003) la cultura lúdica profesional es el sistema de relaciones que establecen los docentes en su escenario profesional y que se expresa en un sistema de conocimientos, habilidades y valores condicionados por una intención educativa que le permite concebir, diseñar y utilizar el juego como una unidad de desarrollo a través de la cual es posible potenciar el desarrollo de la personalidad.

## METODOLOGÍA

En la investigación se emplearon métodos del nivel teórico, empíricos y estadísticos-matemáticos. La investigación se desarrolló en el círculo infantil La Espiguita del Reparto Pastorita de Santiago de Cuba, con una población de 60 niños del quinto año de vida, se seleccionaron 30 del quinto A, al azar. Participan además en la muestra las 2 docentes que trabajan en el año de vida, de ellas, una es licenciada en Educación Preescolar y la otra se encuentra en el cuarto año de la licenciatura, curso por encuentro de 5 años; la experiencia profesional es de 5-13 años.

### Indicadores a medir en el diagnóstico:

- ▶ Preparación teórica y metodológica sobre el juego.
- ▶ Dominio de los procedimientos metodológicos del juego para la dirección de las actividades educativas.

Durante el análisis de documentos (ver anexo 1) para determinar en planes de actividades programadas, juegos, dosificaciones de las diferentes Dimensiones de Educación y Desarrollo del año de vida correspondiente, dosificaciones, programas y orientaciones metodológicas del Tercer Perfeccionamiento del currículo de la Primera Infancia, se refleja una mejor proyección de la relación interdimensional, aunque no siempre desde la actitud lúdica del educador.

Se valora a través de los documentos que se trabaja de forma muy breve la temática. Las 10 educadoras para el (100%), trabajan con adecuaciones curriculares y poseen poco conocimiento sobre las acciones que ofrecen las orientaciones metodológicas del Tercer Perfeccionamiento para realizar la planificación de las actividades programadas con un enfoque integral e interdimensional, lo cual influye desfavorablemente en el desarrollo integral de estos años de vida.





En la revisión de los diferentes documentos normativos tales como los nuevos programas y orientaciones metodológicas del Tercer Perfeccionamiento del currículo de la Primera Infancia correspondientes a la infancia preescolar, en las 10 educadoras de muestra (100%), se corrobora que no existe una adecuada concientización para efectuar un proceso educativo integrador, donde utilicen las diferentes herramientas que se les ofrecen en el mismo para desarrollar una actitud lúdica con un enfoque interdimensional; evidenciado en el desconocimiento de estas ventajas, provocando el empleo aun del programa curricular del anterior, lo cual no se corresponde con las adecuaciones actuales.

De este modo la revisión de los documentos realizada muestra que es insuficiente la planificación para el tratamiento a la relación interdimensional desde la actitud lúdica del educador en la infancia preescolar, lo cual influye negativamente en el desarrollo integral de los niños, atendiendo a las características, particularidades y logros de desarrollo para esta edad.

En el proceso educativo de la infancia preescolar se observaron un total 10 actividades (ver anexo 2); entre ellas cinco programadas y cinco juegos, que representan el 100%, con el objetivo de constatar cómo se le da tratamiento a la integración de contenidos de las Dimensiones de educación y desarrollo a partir de la actitud lúdica de los docentes en la infancia preescolar en el diagnóstico inicial.

En las observaciones realizadas a las cinco actividades programadas se determinó que en el 40% se promueve la alegría de los pequeños por parte de las educadoras, se proporciona una actitud lúdica, se orienta a los niños sobre lo que van hacer y cómo lo van hacer, sólo en cuatro, (60%) de ellas se observó el tratamiento de la integración de contenidos.

Específicamente se observa la integración entre las Dimensiones de Educación y Desarrollo de la Estética (Educación Plástica), Dimensión Educación y Desarrollo de la Motricidad (motricidad fina); Dimensión Educación y Desarrollo de Relación con el Entorno (Vida Social y Naturaleza); Dimensión Educación y de Relación con el Entorno (Conocimiento del Mundo y sus Relaciones); Dimensión Educación y Desarrollo de la Estética (Educación Plástica), en las otras no se estimula desde un enfoque integrador con una actitud lúdica de los docentes.

En los cinco juegos observados se utilizaron medios de enseñanza creativos y variados, no siempre creando las condiciones necesarias para la estimulación de la integración de contenidos con actitud lúdica por los docentes, sólo en dos de los juegos (20%), se promueve la realización de acciones de motivación con referencia a la integración de contenidos en el 32%; se estimula la participación de los niños, clima emocional adecuado, la realización de algunos rasgos a través del dibujo; se promueve la relación entre los adultos y los niños y de ellos entre sí, logrando la interrelación entre los niños de forma espontánea, libre y sobre todo escogiendo con quién desean jugar, sin embargo no se brinda tratamiento a la integración de contenidos desde la atención individual a los niños que presentan dificultades en los contenidos es insuficiente en el 50%.

En el 50% de las actividades observadas el tratamiento a la integración de contenidos desde una actitud lúdica del educador, no es frecuente la presentación de actividades integradoras. Las educadoras trabajan para lograr la integración de contenidos, pero aún falta concientizar el empleo de la lúdica con el nuevo perfeccionamiento y la relación interdimensional que debe existir entre todas las Dimensiones de Educación y Desarrollo en estos años de vida.

La entrevista aplicada a las docentes (ver anexo 3), permitió determinar que cinco de las docentes poseen pocos conocimientos acerca de la definición de integración de contenidos que representan el 50%, las cinco restantes expresaron que la integración de contenidos es fundamental para el desarrollo del proceso educativo y integrador de los niños. En su criterio con respecto a la importancia de la integración de contenidos el 70% de las educadoras no saben argumentar la importancia de la integración de contenidos con las dimensiones del proceso educativo, sin embargo, el 30% de las educadoras tienen conocimiento.

Se aprecia en 2% insuficiente conocimiento acerca del concepto de actitud lúdica y los 8 restantes para un 80% alegan que la actitud lúdica es cuando el educador utiliza juegos, vías y métodos para realizar las diferentes actividades del proceso educativo, no obstante, consideran que los mismos influyen en el desarrollo de los procesos psíquicos de los niños y en aras de resolver la problemática que se le presente. De las 10 docentes el 60% no emplean adecuadamente la lúdica en las actividades programadas, no refieren como implementan la integración de contenidos con el empleo de la lúdica.

Se aplicaron observaciones al proceso educativo para determinar el cumplimiento del enfoque lúdico como un requerimiento de calidad en las diferentes actividades del proceso educativo; entrevistas a las docentes con el fin de constatar los conocimientos que poseen acerca del tema; entrevistas a los niños para conocer sus opiniones sobre cómo les gusta jugar con los niños y docentes.

Luego de la realización del diagnóstico inicial se determinaron las siguientes regularidades:

- ▶ Las observaciones, entrevistas realizadas permitieron determinar que hay inseguridad en cuanto a cómo utilizar el juego para el enfoque lúdico en las actividades educativas, aún no se logra que los niños sientan satisfacción y deseo de aprender algo nuevo realizando acciones lúdicas, que las actividades adquieran otro matiz, que sean menos formales y tradicionales.
- ▶ Es evidente la falta de preparación teórica y metodológica que poseen los docentes para lograr el enfoque lúdico en las actividades educativas y el poco dominio de los procedimientos metodológicos del juego para la dirección de la actividad.

Las irregularidades observadas en el diagnóstico realizado hicieron necesaria la fundamentación y elaboración de las sugerencias metodológicas para el enfoque lúdico en las actividades educativas en el quinto año de vida.





## RESULTADOS

Las pautas metodológicas en la Primera Infancia son fundamentales para asegurar un desarrollo integral y adecuado de los niños. Durante esta etapa, el cerebro se desarrolla a una velocidad extraordinaria, formando conexiones neuronales en respuesta a las experiencias de interacción con los educadores, lo que proporciona una base sólida para el aprendizaje y el desarrollo futuro, es importante para esto tener en cuenta las indicaciones metodológicas.

Las indicaciones metodológicas son pautas o directrices que ayudan a organizar y estructurar un proceso de investigación o enseñanza de manera clara y efectiva. Estas indicaciones son esenciales para garantizar que se sigan procedimientos coherentes y sistemáticos. Aquí te presento ejemplos de indicaciones metodológicas en diferentes contextos.

Las indicaciones metodológicas son el modo razonado de obrar, de proceder de los docentes que permita determinar el cómo llegar al conocimiento de la verdad teniendo en cuenta la utilización del método lúdico y procedimientos que a partir de la dirección del docente propicien el enfoque lúdico de las actividades educativas.

### Indicadores que se tuvieron en cuenta su elaboración:

- Contenido de las actividades educativas.
- Función del juego en las actividades.
- Rol profesional del docente.
- Etapas de la actividad.

Las indicaciones metodológicas se estructuraron tomando en consideración las etapas de: orientación, ejecución y control. Esta estructuración se concreta en el acto mismo de la dirección de la actividad en relación con el juego. Estas etapas están interrelacionadas y conforman un sistema.

El papel decisivo en la formación de la acción lo desempeña la parte orientadora, que determina la rapidez de la formación y la calidad de la acción. La orientación juega un papel fundamental en la realización de cualquier tipo de actividad y precede a la ejecución. Toda orientación que se ofrezca a los niños(as) debe llevar a conocer: ¿Qué es?, ¿Por qué?, ¿Mediante qué vía?, ¿Para qué?, ¿Cómo es?

A medida que el niño sabe, no solamente lo que va a hacer, el producto que va a obtener, sino también cómo va a proceder, qué materiales e instrumentos va a utilizar, qué acciones y operaciones deba hacer y el orden de su ejecución, mayor será después la calidad de dicha ejecución y del producto que se obtenga.

La orientación contribuye a formar la habilidad de planificar, elemento esencial para la realización de un trabajo independiente y creador, logrando que los niños sepan qué se espera de ellos y cómo hacerlo. La orientación influye en la motivación, en que el niño convierta en suyo el objetivo de la enseñanza que se propone el docente, así como que el contenido adquiera sentido y significado para ellos. La motivación se logra en los diferentes momentos: orientación, ejecución y control.

Durante la ejecución el docente garantiza la realización de las diferentes tareas planificadas y organizadas previamente para todos y cada uno de los niños, distribuyéndolos, teniendo en cuenta las diferencias individuales. Reorienta a los pequeños en caso necesario, estimula la participación activa. En este momento el docente al dirigir el proceso, les permite a los niños que planteen sus dudas e inquietudes, que sugieran qué hacer para el logro de los objetivos propiciando la independencia y creatividad.

En el control se confrontan los resultados, se hace la corrección necesaria, tanto en la ejecución como en la orientación. Constituye la constatación de los resultados obtenidos en la actividad al evaluar el cumplimiento de los objetivos trazados. El docente realiza las conclusiones, analiza junto con los niños los trabajos realizados y les permite que realicen sencillas autovaloraciones y valoraciones.



La relación de la orientación, ejecución y control es intrínseca en todos los momentos de la actividad y la misma es obligatoria, ya que sin ellos no se puede llevar a cabo la actividad.

Las etapas de orientación, ejecución y control que caracterizan el acto de la dirección del proceso educativo, tienen que darse siempre en el transcurso de éste; pero oportuno señalar que de la calidad del momento de orientación depende el éxito de las actividades.

Aspectos a tener en cuenta para el enfoque lúdico en las actividades educativas:

- Dominar el programa y orientaciones metodológicas para la selección del objetivo y su relación con el juego.
- Determinar las acciones lúdicas que se desarrollarán a partir de la dimensión de educación y desarrollo.
- Dominar más las preferencias lúdicas de los niños, el contenido de sus juegos, con quién les gusta jugar y nivel de independencia.
- Conocer los niveles de juego en que se encuentran los niños.
- Seleccionar el método y procedimientos que propicien el enfoque lúdico en las actividades.
- Determinar los juguetes, juegos y materiales didácticos a emplear.
- Crear las condiciones para la realización de la actividad, seleccionando un espacio en el área exterior o área de juego.
- Crear una situación imaginaria donde los niños se sientan en un ambiente libre de rigidez.
- Decorar el lugar en correspondencia con lo que se tratará en la actividad en estrecha relación con el juego.
- Confeccionar atributos que permitan la relación del contenido de la actividad con el juego y propicien un estado emocional positivo en los niños.

- Invitar a los niños a buscar lo que necesitan y preparar el lugar de la actividad.
- Determinar el desarrollo de la imaginación y creación de los niños.

Al **orientar** las actividades es importante:

1. Motivar a partir de una situación imaginaria creada para interesar a los niños.
2. Estimular a los niños para su participación activa y dinámica.
3. Orientar el tema central de la actividad en forma de juego para que la actividad gire a su alrededor.
4. Ofrecer las orientaciones necesarias sobre qué van a hacer, cómo lo van a hacer, con qué, con qué, con quién.
5. Verificar la comprensión de la tarea para lograr seguridad en el criterio de que los niños saben que se espera de ellos.
6. Utilizar sorpresas inesperadas, asombro, provocar momentos de tensión y alegría durante la motivación de la actividad.
7. Realizar una conversación amena y agradable sobre el tema.
8. Distribuir las tareas teniendo en cuenta las características de los niños.
9. Orientar las tareas relacionadas con la lúdica para lograr una disposición psicológica en el desarrollo de la actividad.

En la **ejecución** es recomendable:

1. Estimular a los niños en todo el desarrollo de la actividad y en caso de necesidad utilizar los niveles de ayuda establecidos con un enfoque lúdico.
2. Lograr una actuación lúdica de niños y docentes, donde se asuman roles en las acciones que se realicen.
3. Permitir que los niños sugieran qué hacer para el logro del objetivo.
4. Utilizar juegos didácticos, dramatizados para el carácter lúdico en la actividad.

5. Convertir la actividad programada en un acontecimiento significativo para los niños y docentes, utilizando expectativas, empleando recursos que originen la imaginación infantil.
6. Manifestar claramente las acciones lúdicas en el cumplimiento de las tareas cognitivas que se realizan.
7. Propiciar que los niños sientan que se encuentran en un juego, que reciban los conocimientos jugando, que aprendan jugando.
8. Utilizar procedimientos lúdicos en dependencia de los intereses de los niños y sus necesidades, para el desarrollo de las tareas y la asimilación de los conocimientos, relacionándolos con el juego.
9. Favorecer el desarrollo de sentimientos positivos en los niños.
10. Respetar las iniciativas de los niños y sus opiniones, dándoles la oportunidad de que se expresen libremente, propiciando la acción independiente.
11. Facilitar el proceso del desarrollo individual y colectivo de los niños.
12. Propiciar la utilización de juguetes, objetos reales, sustitutos, materiales didácticos como tarjetas, láminas, juegos de dominó, entre otros; para la estimulación de acciones reducidas y generalizadas.
13. Reorientar el objetivo, en caso que sea necesario.

En el **control** se sugiere:

1. Propiciar la autovaloración individual y colectiva al comprender los niños qué lograron y cuáles fueron los errores cometidos.
2. Realizar el trabajo diferenciando, verificando la satisfacción y alegría por el trabajo realizado.
3. Lograr al final una conversación informal, breve y dinámica.
4. Lograr regocijo a partir de una motivación mantenida en todo el desarrollo de la actividad, que llega al final con el mismo entusiasmo que al principio.
5. Propiciar que al final de la actividad no se note una ruptura en cuanto a la situación imaginaria creada.

Ejemplificación de la utilización de la lúdica en las actividades programadas:

### Actividad programada

*Dimensión, Educación y Desarrollo  
de la Relación con el entorno  
Nociones Elementales de Matemática.*

**Objetivo didáctico:** Descomponer conjuntos por una característica común.

**Asunto lúdico:** El cumpleaños de Carlitos.

**Método:** Lúdico.

**Medios y materiales didácticos:** Galletas, dulces, refrescos (pueden ser reales, de cartón, o papier maché).

Se darán las tareas a los niños: Separar las galletas por su tamaño. Separar los dulces por su color. Separar los refrescos por la forma de la etiqueta.

Luego se acercarán al cake imaginario y apagarán las 5 velitas que se corresponden con los años que cumple Carlitos. Posteriormente los lleva a romper la piñata imaginaria. La maestra en una cajita tendrá marcadores, tarjetas o algún otro distintivo que lanzará al aire para que los niños lo vean como un obsequio recibido en el cumpleaños.

Durante el desarrollo de la actividad dará atención a las diferencias individuales, verificando la satisfacción por el desarrollo de la misma a partir de una conversación, teniendo en cuenta qué lograron. Aprovecha la oportunidad para vincular la actividad programada con la independiente y orienta a los niños que pueden seguir jugando.

### Desarrollo:

El área estará ambientada para desarrollar un cumpleaños, con todas las condiciones creadas desde el punto de vista material, adornado con cadenas y globos. El cake puede ser imaginario.

Se motivará a los niños con el cumpleaños de Carlitos. La docente debe propiciar en el momento de la organización, que ella y los niños arreglen su aspecto personal en correspondencia con la actividad que van a desarrollar. El momento será de alegría y regocijo.

La motivación se realiza a partir de la situación imaginaria relacionada con el cumpleaños. Al mostrarle a los niños los materiales que se utilizarán, les pregunta sobre sus características para que los reconozcan y nombren.

La maestra juega el rol de la mamá de Carlitos y les plantea que quiere repartir los dulces, refrescos y galletitas, y quiere además que la ayuden, para lo cual, en una mesa adornada, se encuentran los medios necesarios para crear la situación imaginaria y pregunta a los niños cómo la podrían ayudar.

## DISCUSIÓN

En la búsqueda bibliográfica relacionada con las indicaciones metodológicas, se tuvo en consideración lo abordado por autores como Marina, A. José (2019); Perkins, David (2020) y Long, Mireia (2022). Son directrices que los docentes utilizan para planificar y organizar actividades educativas de manera efectiva. Estas pautas ayudan a estructurar el proceso educativo, asegurando que se aborden las necesidades y estilos de aprendizaje de todos los educandos.

Las indicaciones metodológicas en la Primera Infancia son fundamentales para asegurar un desarrollo integral y adecuado de los niños. Durante esta etapa, el cerebro se desarrolla a una velocidad extraordinaria, formando conexiones neuronales en respuesta a las experiencias de interacción con los educadores, lo que proporciona una base sólida para el aprendizaje y el desarrollo futuro. Están diseñadas para apoyar y empoderar a los educadores, garantizando así el mejor comienzo en la vida de los niños.





Los presupuestos teóricos de las pautas metodológicas tienen sus bases científicas desde lo filosófico, psicológico, pedagógico y sociológico. La concepción de las pautas metodológicas toma en consideración la Filosofía Marxista-Leninista, sus leyes y categorías dialécticas, así como la teoría del conocimiento. Desde el punto de vista ideológico, la ideología marxista-leninista reconoce el carácter transformador de la práctica educativa y prioriza la formación del hombre como individuo y como ser social lo que le imprime un carácter humanista, de ahí la importancia de tener un enfoque lúdico.

El desarrollo del enfoque lúdico desde las indicaciones metodológicas, ha transitado por varias etapas. En el curso 2000 se inician cambios en todas las educaciones a partir de la necesidad de actualización del nivel de calidad de las diferentes enseñanzas y con ello las formas del trabajo metodológico del personal docente.

Se es del criterio que la lúdica es una actividad clave para la formación de los educandos en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su

interioridad y el medio con el que interactúa. (Candela, Y, y Benavides, J., 2020). De ahí que se defina por esta autora que la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el educador la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos (...) la lúdica en el aula depende del profesor y del interés que despierte en el educando (García, 2022, p.70).

Se considera por el autor Rafael Hernández (2021), titulado "El juego en la educación cubana contemporánea", se define el juego como una actividad esencial y multifacética que va más allá del simple entrenamiento. Hernández argumenta que el juego es un proceso educativo que facilita el aprendizaje significativo, promueve la creatividad y fomenta el desarrollo social y emocional de los niños.

A través de los análisis realizados de los criterios emitidos por los diferentes autores en relación con el tema abordado se constata que las indicaciones metodológicas contribuyen a elevar la preparación de los docentes para abordar con mayor seguridad la actividad lúdica.



## CONCLUSIONES

Los resultados alcanzados en el desarrollo de la investigación permiten arribar a las siguientes conclusiones:

- ▶ Los referentes teóricos estudiados coinciden en la afirmación acerca de la importancia del enfoque lúdico para el desarrollo y educación de los niños de 0 a 6 años en las actividades educativas.
- ▶ Las dificultades detectadas mediante el diagnóstico aplicado permitieron determinar que aún las actividades educativas en el quinto año de vida del Círculo Infantil La Espiguita carecen del enfoque lúdico necesario para que los niños jugando aprendan.
- ▶ Es insuficiente la preparación que poseen las docentes del quinto año de vida del círculo infantil La Espiguita para lograr el enfoque lúdico en las actividades educativas.
- ▶ Las indicaciones metodológicas contribuirán a enriquecer la didáctica de la Primera Infancia con un enfoque pedagógico actual.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arzuaga Díaz, Z. C., Sánchez Rodríguez, C. y Fumero Pérez, A. (2024). La superación ambiental del promotor del programa educa a tu hijo en el contexto rural. *Maestro y Sociedad*, 21(4), 1752-1759. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>
- Arzuaga Díaz, Z. C., Fumero Pérez, A. y Sánchez Rodríguez, C. (2024) Análisis histórico de la superación del promotor del educa tu hijo para su gestión medioambiental. *Varona No. 80* 21(4), 1752-1759. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index>
- Franco García, Olga. (2004). *Lecturas para Educadores Preescolares I*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Heredia Heredia, R. M. (2004). *El carácter lúdico en las actividades programadas. Sugerencias metodológicas para su utilización en el cuarto ciclo del círculo infantil*. Tesis en opción al título académico de Máster en Educación Preescolar. Centro de Referencia Latinoamericano de Educación Inicial y Preescolar.
- Siverio Gómez A. M. (2005). *Conferencia ofrecida en Congreso Internacional de educación Infantil*. Monterrey México.
- Vigotsky, L. S. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. España: Revista Cuadernos de Pedagogía No. 85