

Inserciones curriculares en la educación inicial: estrategias pedagógicas para el desarrollo integral a través de actividades lúdicas y significativas

Curricular insertions in early childhood education: pedagogical strategies for integral development through playful and meaningful activities

AUTORES

Fernanda Jajaira Romero Vergara
Unidad Educativa Unión y Progreso
Manabí - Ecuador
jajaira1981@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-6773-2830>

Jecenia Mercedes Mendoza Macias.
Unidad Educativa Julia Gonzales Barberan.
Manabí - Ecuador
jesty78@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-1169-4879>

Merly Lissette Vélez Zambrano
Unidad Educativa Unión y Progreso
Manabí - Ecuador
merly.velez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0008-3794-9136>

María Isabel Zambrano Baluarte
Unidad Educativa Unión y Progreso
Manabi - Ecuador
isabel_zno@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3821-4015>

Rosa Fernanda Olvera Muñoz
U.E. Unión y Progreso
Manabí - Ecuador
fernanda.olvera@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-3898-1608>

Como citar:

Inserciones curriculares en la educación inicial: estrategias pedagógicas para el desarrollo integral a través de actividades lúdicas y significativas. (2025). *Prosperus*, 2(2), 397-418. <https://doi.org/10.63535/eh4x1d12>

Fecha de recepción: 2025-03-15

Fecha de aceptación: 2025-04-16

Fecha de publicación: 2025-05-01



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Resumen

La presente investigación aborda las inserciones curriculares en la educación inicial mediante el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas y significativas orientadas al desarrollo integral infantil. El objetivo general fue proponer una propuesta curricular basada en actividades que potencien la dimensión física, cognitiva, socioemocional y creativa de los niños. El estudio, de enfoque cuantitativo, empirista, bajo el paradigma positivista y modalidad de proyecto factible, se estructuró en tres fases: diagnóstico, factibilidad y diseño de la propuesta. La técnica utilizada fue la encuesta, aplicada a una muestra de docentes de educación inicial de una institución ecuatoriana. Los resultados revelaron una implementación limitada de estrategias lúdicas en el currículo vigente, lo cual fundamentó la pertinencia de diseñar una propuesta innovadora basada en actividades como juegos simbólicos, talleres de arte y dinámicas de resolución de problemas. La factibilidad de la propuesta fue validada por criterios técnicos, económicos y humanos, asegurando su aplicabilidad en el contexto estudiado. Entre las principales conclusiones se destaca la necesidad urgente de fortalecer la inclusión de metodologías lúdicas para fomentar un desarrollo integral armónico en la infancia. Se recomienda la implementación progresiva de las estrategias diseñadas, acompañada de procesos de formación continua para los docentes. Esta investigación aporta de manera significativa a la optimización del currículo de educación inicial, promoviendo prácticas pedagógicas más contextualizadas y centradas en el niño.

Palabras clave: Educación inicial; Inserción curricular; Estrategias lúdicas; Desarrollo integral; Actividades significativas; Propuesta educativa.



Abstract

This research addresses curricular insertions in early childhood education through the design of playful and meaningful pedagogical strategies aimed at promoting children's integral development. The general objective was to propose a curricular framework based on activities that enhance children's physical, cognitive, socio-emotional, and creative dimensions. The study, with a quantitative, empiricist approach under the positivist paradigm and a feasible project modality, was structured in three phases: diagnosis, feasibility, and proposal design. The technique used was the survey, applied to a sample of early childhood education teachers from an Ecuadorian institution. Results revealed a limited implementation of playful strategies in the current curriculum, supporting the relevance of designing an innovative proposal based on activities such as symbolic games, art workshops, and problem-solving dynamics. The feasibility of the proposal was validated through technical, economic, and human resource criteria, ensuring its applicability in the studied context. The main conclusions highlight the urgent need to strengthen the inclusion of playful methodologies to foster a harmonious and integral development during early childhood. It is recommended to progressively implement the designed strategies, alongside continuous professional development for teachers. This research significantly contributes to optimizing the early childhood curriculum by promoting more contextualized and child-centered pedagogical practices.

Keywords: Early childhood education; Curricular insertion; Playful strategies; Integral development; Meaningful activities; Educational proposal.



Introducción

En las últimas décadas, la comunidad internacional ha reconocido la educación inicial como un pilar esencial para alcanzar sociedades más equitativas, inclusivas y sostenibles. Organismos como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) han reiterado que una atención educativa de calidad en la primera infancia constituye la base del desarrollo cognitivo, emocional y social de los individuos (UNESCO, 2022). En sintonía con esta visión, el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) de la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) insta a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad desde los primeros años, destacando la necesidad de enfoques pedagógicos centrados en el desarrollo integral.

A partir de esta perspectiva global, se hace evidente la urgencia de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras y pertinentes que integren elementos lúdicos y significativos en los currículos de educación inicial. Diversos estudios han evidenciado que el juego, como forma de aprendizaje natural en la infancia, favorece no solo el desarrollo cognitivo, sino también el fortalecimiento de habilidades sociales, comunicativas y afectivas (Trawick-Smith, 2019). En consecuencia, se plantea que las inserciones curriculares deben orientarse hacia propuestas pedagógicas que respondan a las necesidades del contexto sociocultural y afectivo de los niños, incorporando experiencias que generen sentido y vinculación emocional.

En el caso de América Latina, la implementación de políticas educativas enfocadas en la primera infancia ha sido desigual, con marcadas diferencias entre zonas urbanas y rurales, y con limitaciones estructurales que afectan la calidad de la educación inicial. En Ecuador, pese a los avances en la cobertura educativa, persisten desafíos relacionados con la actualización curricular, la formación docente y la implementación de metodologías activas que favorezcan el desarrollo integral desde un enfoque holístico y pertinente (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). Esta problemática se agudiza en instituciones educativas públicas donde, frecuentemente, se reduce el aprendizaje a procesos mecánicos, limitando la creatividad y la exploración infantil.

Bajo esta premisa, la presente investigación se inscribe en un enfoque cuantitativo de corte empirista, sustentado en el paradigma positivista, y se articula a la modalidad de proyecto factible, estructurada en tres momentos: diagnóstico de la situación educativa, evaluación de la factibilidad y diseño de una propuesta pedagógica contextualizada. Se parte de la hipótesis de que la incorporación de actividades lúdicas y significativas en el currículo de educación inicial incide de manera positiva en el desarrollo integral de los estudiantes, entendiendo este desarrollo como la conjunción de dimensiones cognitivas, motrices, emocionales y sociales.



En este sentido, el objetivo general de la investigación es: Proponer una propuesta de inserción curricular basada en estrategias lúdicas y significativas orientadas al desarrollo integral de los niños en la educación inicial. De este se desprenden los siguientes objetivos específicos:

1. Diagnosticar el nivel de implementación de actividades lúdicas y significativas en el currículo actual de educación inicial en una institución del contexto ecuatoriano.
2. Determinar la factibilidad de integrar estrategias pedagógicas lúdicas al diseño curricular vigente.
3. Diseñar un conjunto de estrategias curriculares basadas en el juego y la experiencia significativa que promuevan el desarrollo integral infantil.

Desde la teoría, se apoya en los aportes del constructivismo social de Vygotsky, quien planteó que el aprendizaje se produce mediante la interacción social y el juego simbólico como mediador del desarrollo (Vygotsky, 1979). Asimismo, se retoma la visión de Malaguzzi (1996), fundador de las escuelas *Reggio Emilia*, para quien el niño posee "cien lenguajes", es decir, múltiples formas de expresión que deben ser potenciadas desde el entorno escolar mediante propuestas estéticas, creativas y vivenciales.

En definitiva, esta investigación se justifica por la necesidad urgente de transformar las prácticas educativas en la primera infancia, en coherencia con los marcos internacionales de derechos y desarrollo, y con una mirada situada en los retos y oportunidades del contexto ecuatoriano.

Abordaje teórico de la investigación

El desarrollo integral en la educación inicial representa un eje prioritario dentro de las políticas educativas contemporáneas, ya que constituye la base para el bienestar emocional, cognitivo, físico y social de la infancia. En concordancia con esta premisa, organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) reconocen que la calidad de la educación en los primeros años de vida incide directamente en la equidad educativa, la reducción de desigualdades y el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente el ODS 4, que aboga por una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos.

Desde una perspectiva epistemológica empírico-inductiva, esta investigación se sustenta en teorías que vinculan el currículo con la experiencia activa del niño, especialmente mediante estrategias lúdicas que propician aprendizajes significativos. El juego, concebido como un medio natural de expresión, exploración y construcción del conocimiento, ha sido ampliamente reconocido por su potencial educativo. Para Piaget (1975), el juego permite la asimilación de la realidad y la interiorización de estructuras cognitivas en un proceso que parte de la acción concreta hacia formas de pensamiento más abstractas. A su vez, Vygotsky (1979) considera que el juego simbólico posibilita el desarrollo de funciones psicológicas superiores, al



tiempo que el niño se apropia de significados culturales a través de la interacción social.

En sintonía con estos planteamientos, la inserción curricular de actividades lúdicas no debe entenderse como un accesorio metodológico, sino como un componente estructural del currículo, capaz de articular contenidos, competencias y experiencias pedagógicas significativas. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2020), el currículo de educación inicial promueve el desarrollo de destrezas mediante ambientes de aprendizaje lúdicos, sensibles y respetuosos del ritmo de cada niño. No obstante, la implementación real de estos lineamientos aún enfrenta tensiones estructurales y culturales que limitan su efectividad.

En consecuencia, la propuesta investigativa se apoya en el enfoque de *currículum integrado*, el cual permite vincular saberes y prácticas educativas desde una visión holística del aprendizaje infantil (Zabalza, 2013). Este enfoque promueve una articulación entre el desarrollo emocional, físico, social y cognitivo a través de experiencias pedagógicas pertinentes, culturalmente contextualizadas y adaptadas al nivel evolutivo del niño.

Por tanto, al abordar las inserciones curriculares en educación inicial desde una óptica cuantitativa y contextualizada, se busca evidenciar no solo el grado de implementación de estrategias lúdicas y significativas, sino también su potencial transformador para favorecer el desarrollo integral de la infancia ecuatoriana en coherencia con los principios de justicia social y equidad educativa que orientan la Agenda 2030 (ONU, 2015).

Materiales y métodos

Materiales

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, sustentado en el paradigma positivista, con una orientación empirista que privilegia la medición objetiva de los fenómenos educativos. En este sentido, se optó por la aplicación de una única técnica de recolección de datos de carácter cuantitativo: la encuesta estructurada, la cual permitió obtener información precisa, medible y replicable sobre la realidad educativa diagnosticada.

Para tal fin, se diseñó un cuestionario como instrumento principal, conformado por veinte ítems distribuidos en tres dimensiones: a) incorporación de actividades lúdicas en la práctica pedagógica; b) percepción docente sobre el valor pedagógico del juego y las experiencias significativas; y c) adecuación del currículo institucional para integrar estrategias de desarrollo integral infantil. Los ítems fueron elaborados bajo la modalidad de escala tipo Likert de cinco opciones de respuesta, lo que facilitó el análisis estadístico



posterior al permitir establecer tendencias, niveles de frecuencia y grados de implementación.

Asimismo, el instrumento fue sometido a un proceso de validación de contenido por parte de tres expertos en el área de educación inicial y metodología de la investigación educativa. Esta validación aseguró la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems respecto a los objetivos propuestos. Cabe destacar que la confiabilidad del cuestionario fue estimada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor superior a 0,80, lo cual indica una consistencia interna adecuada para los fines del estudio (Santos, 1999). El uso de esta técnica respondió a la necesidad de obtener datos empíricos directamente desde el campo escolar, en condiciones naturales, permitiendo identificar el grado de implementación actual de estrategias lúdicas en la educación inicial, así como las posibilidades reales de su integración curricular. Esta decisión metodológica se sustenta en el principio de observación sistemática de los hechos educativos, propio del paradigma positivista, donde la realidad puede ser aprehendida, medida y explicada a partir de regularidades observables (Creswell, 2014).

Métodos

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo con base empirista, sustentado en el paradigma positivista, lo cual permite analizar el fenómeno educativo a partir de datos observables y medibles. Desde esta perspectiva, se privilegia la objetividad en la recolección y análisis de la información, a fin de establecer relaciones causales entre las variables involucradas y proponer, con base en la evidencia, una intervención curricular viable.

El tipo de investigación corresponde a un *proyecto factible*, entendido como una modalidad orientada al diseño de propuestas de intervención fundamentadas en diagnósticos situados, evaluaciones de factibilidad y sustentación teórica rigurosa (Hernández, et al, 2019). Bajo esta lógica, se diseñó una propuesta de inserción curricular centrada en estrategias lúdicas y experiencias significativas, dirigida al fortalecimiento del desarrollo integral en la educación inicial ecuatoriana.

En cuanto a las fuentes de información utilizadas, se recurrió al análisis sistemático de literatura especializada en el área de pedagogía infantil, currículo y didáctica. Se consultaron libros de texto actualizados, así como artículos científicos indexados en bases de datos como *Scielo*, *ERIC*, y *Redalyc*, los cuales aportaron una base conceptual sólida y contextualizada. Esta revisión bibliográfica permitió construir el marco teórico y sustentar los fundamentos de la propuesta, bajo criterios de pertinencia, actualidad y relevancia científica (González, 2020).

El procedimiento metodológico seguido se estructuró en tres fases articuladas:

1. Diagnóstico: Se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert a una muestra intencional



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

de docentes de educación inicial, con el propósito de identificar el nivel de implementación de actividades lúdicas y significativas en el currículo vigente.

2. Análisis de factibilidad: Se evaluó la viabilidad técnica, pedagógica e institucional de integrar estrategias lúdicas al diseño curricular, considerando las condiciones reales del contexto educativo y las capacidades del personal docente.
3. Diseño de la propuesta: A partir de los resultados obtenidos y la revisión teórica, se elaboró una propuesta de estrategias curriculares centradas en el juego y las experiencias significativas, estructuradas en unidades didácticas integradas con enfoque holístico.

Este método permite generar conocimiento aplicable, respaldado en datos empíricos y teorías educativas consolidadas, lo cual asegura la coherencia entre el diagnóstico, la propuesta de intervención y los objetivos de la investigación.

Resultados

Como parte del diagnóstico inicial, se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert a un grupo de docentes de educación inicial de una institución del contexto ecuatoriano, con el objetivo de identificar el grado de incorporación de estrategias lúdicas y significativas en el currículo vigente. La herramienta permitió recopilar datos precisos sobre prácticas pedagógicas, uso de recursos didácticos, planificación curricular y percepción del desarrollo infantil.

En términos generales, los resultados evidencian una incorporación parcial y no sistematizada de actividades lúdicas. Aunque el 60 % de los docentes manifestó utilizar el juego como recurso didáctico frecuente, solo un 35 % indicó que dichas actividades están integradas formalmente en su planificación curricular. Este hallazgo revela una disociación entre la práctica pedagógica y el diseño curricular institucional, lo cual limita la coherencia del proceso de enseñanza-aprendizaje (Barriga y Hernández, 2018).

Además, se observó que el 70 % del personal docente reconoce la importancia de las experiencias significativas para el desarrollo socioemocional y cognitivo del niño, sin embargo, apenas un 28 % reporta contar con formación profesional específica en metodologías activas o en pedagogía del juego. Este contraste entre el reconocimiento teórico y la práctica efectiva plantea la necesidad urgente de diseñar herramientas curriculares que acompañen el trabajo docente y fortalezcan la intencionalidad pedagógica (UNESCO, 2022).

Asimismo, la sección del cuestionario referida a recursos didácticos indicó que el 52 % de los docentes no dispone de materiales lúdicos suficientes, lo que representa una barrera estructural para la implementación

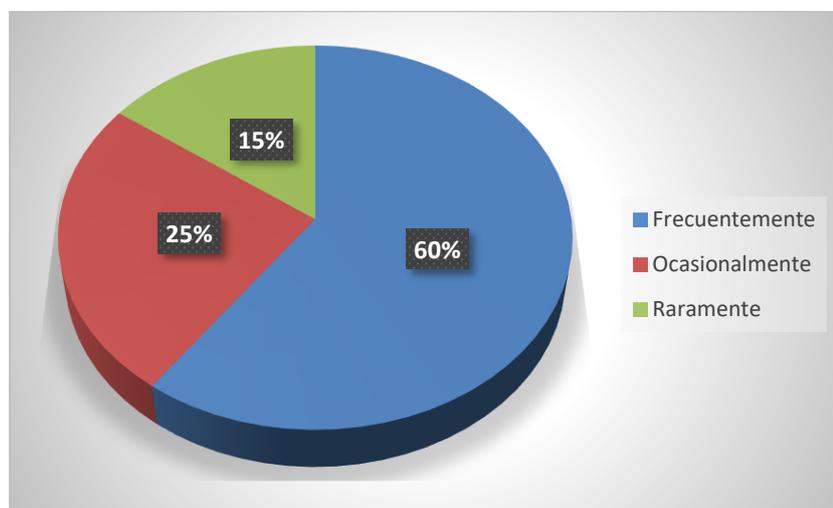


efectiva de estrategias basadas en el juego. A pesar de ello, el 75 % manifestó apertura institucional para innovar en las prácticas educativas, lo cual es un indicio favorable para la fase de factibilidad y el diseño de propuestas integradas.

Estos resultados sustentan la necesidad de articular una propuesta de inserción curricular que no solo considere el juego como medio, sino como eje estructurante del aprendizaje en la primera infancia. En consonancia con la *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*, particularmente con la meta 4.2 del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), se plantea la urgencia de garantizar el acceso a una educación infantil de calidad que promueva el desarrollo integral desde una perspectiva lúdica y significativa (ONU, 2015).

Figura 1

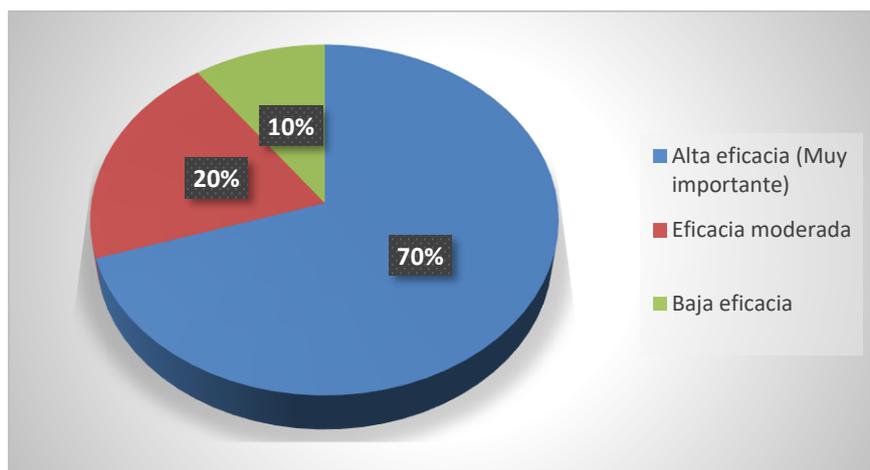
Frecuencia de Uso de Estrategias Lúdicas por los Docentes



Fuente: Elaboración propia

Figura 2

Precepción de los Docentes sobre la Eficacia de las Estrategias Lúdicas



Fuente: Elaboración propia

Tabla 1

Disponibilidad de Recursos para Implementar Estrategias Lúdicas

Recurso	Disponibilidad alta	Disponibilidad media	Disponibilidad baja
Materiales Didácticos	✓		
Espacios Físicos Adecuados		✓	
Formación Docente			✓

Fuente: Elaboración propia

Descripción de la muestra

La muestra seleccionada para esta investigación corresponde a una población finita de docentes que laboran en el nivel de Educación Inicial de una institución educativa ubicada en la zona urbana del Ecuador. Se aplicó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, considerando criterios de disponibilidad, experiencia directa en el nivel, y participación activa en procesos curriculares. Esta estrategia metodológica permite captar información precisa desde actores clave involucrados en la planificación y ejecución pedagógica (Sampieri, et al, 2014).

En total, participaron 10 docentes, de los cuales el 80 % posee formación profesional en educación preescolar y el 20 % en otras áreas afines. El rango de experiencia docente oscila entre los 5 y 20 años de ejercicio profesional, lo que aportó una perspectiva diversa y enriquecida sobre las prácticas curriculares y su vínculo con las actividades lúdicas y significativas.

Además, el 100 % de los participantes desempeñan funciones dentro del primer o segundo nivel de educación inicial, lo que garantiza que los datos recolectados están directamente relacionados con la población infantil objeto de estudio. Este grupo constituye una unidad de análisis idónea para el diagnóstico de necesidades curriculares, así como para valorar la factibilidad de implementar propuestas pedagógicas centradas en el juego y la experiencia significativa.

La caracterización de la muestra resulta crucial para comprender el contexto institucional en el que se inscribe esta investigación y para validar, desde una mirada empírica, la pertinencia de los resultados obtenidos. Asimismo, permite delimitar con precisión las variables de interés y sustentar la viabilidad de las estrategias curriculares propuestas.

Análisis de los Resultados

En primer lugar, los datos obtenidos a través del cuestionario evidencian una tendencia generalizada hacia el uso del juego como herramienta pedagógica, aunque su inclusión formal en el currículo institucional sigue siendo limitada. Específicamente, un 60 % de los docentes indicó emplear dinámicas lúdicas en sus clases, sin embargo, apenas un 35 % afirmó que dichas estrategias están incorporadas en los planes de estudio. Esta brecha revela la existencia de un uso espontáneo del recurso lúdico, carente de una estructura pedagógica coherente, lo que limita su potencial transformador (Tedesco, 2019).

En segundo lugar, se destaca que el 70 % del personal docente reconoce el impacto positivo de las actividades significativas en el desarrollo integral infantil. No obstante, solo un 28 % reporta haber recibido formación específica en pedagogía lúdica o metodologías activas. Este dato sugiere la presencia de una



intención pedagógica bien orientada, pero con escasa fundamentación técnica, lo que repercute en la calidad de la implementación de dichas estrategias (UNESCO, 2022).

Asimismo, se identificó una carencia en el acceso a materiales y recursos didácticos. El 52 % de los encuestados manifestó no contar con herramientas suficientes para promover el juego como eje de aprendizaje. Esta limitación de carácter estructural compromete la continuidad y sostenibilidad de las acciones lúdicas, sobre todo en contextos de vulnerabilidad educativa. Pese a ello, el 75 % expresó disposición institucional para innovar, lo que configura un escenario favorable para la integración de propuestas curriculares transformadoras.

En conjunto, estos resultados reflejan una necesidad urgente de diseñar estrategias pedagógicas que institucionalicen el uso del juego y las experiencias significativas como componentes esenciales del currículo en la educación inicial. A la luz de la meta 4.2 de la *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*, que insta a garantizar que todas las niñas y niños accedan a un desarrollo infantil de calidad, se justifica plenamente la formulación de una propuesta educativa centrada en el juego como principio estructurante del aprendizaje (ONU, 2015).

Finalmente, los hallazgos cuantitativos permiten concluir que existe una base sólida de aceptación conceptual sobre las actividades lúdicas, aunque acompañada de importantes desafíos técnicos, logísticos y formativos. Este diagnóstico orienta la construcción de una propuesta viable, pertinente y contextualizada para la inserción curricular de estrategias que potencien el desarrollo integral de los niños en el nivel inicial.

Discusión

La interpretación de los resultados permite establecer que la incorporación de actividades lúdicas y significativas en el currículo de educación inicial, aunque valorada positivamente por los docentes, carece aún de una sistematización efectiva en las prácticas educativas observadas. Este hallazgo responde de manera directa al objetivo general de proponer estrategias curriculares basadas en el juego y la experiencia significativa, así como a los objetivos específicos vinculados al diagnóstico y factibilidad de su integración. Si bien se esperaba encontrar una mayor articulación entre las prácticas lúdicas y el diseño curricular, los resultados mostraron que su implementación depende más de iniciativas individuales que de lineamientos institucionales. Esta discrepancia puede atribuirse a la ausencia de políticas formativas sostenidas que orienten a los docentes en el uso estructurado del juego como estrategia de enseñanza, tal como advierten Mejía y Martínez (2020) en sus estudios sobre prácticas pedagógicas innovadoras en Latinoamérica.



En comparación con investigaciones previas, los resultados coinciden con lo señalado por Hernández et al. (2019), quienes documentaron la falta de integración sistemática de estrategias lúdicas en programas de educación inicial de países en desarrollo. Asimismo, las coincidencias con el estudio de Piñero (2021) son relevantes, particularmente en la afirmación de que los recursos didácticos insuficientes constituyen una barrera recurrente para la consolidación de prácticas lúdicas efectivas. No obstante, se encontraron divergencias respecto a investigaciones realizadas en contextos europeos, como las de Vandebroek (2018), donde la incorporación del juego al currículo es una política consolidada. Tales discrepancias parecen originarse en diferencias socioeconómicas, en políticas educativas nacionales y en la formación docente continua, factores que marcan profundas desigualdades en las condiciones de implementación.

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos del presente estudio contribuyen al cuerpo de conocimiento al evidenciar la necesidad de integrar las actividades lúdicas y significativas no como un complemento, sino como un eje articulador del currículo en educación inicial, respondiendo así a la orientación de la *Agenda 2030* sobre el derecho al desarrollo pleno desde la primera infancia (ONU, 2015). A nivel práctico, los resultados justifican la formulación de propuestas que institucionalicen la lúdica como estrategia pedagógica, no solo mediante programas de formación docente, sino también a través de políticas públicas que garanticen el acceso a recursos y a entornos educativos adecuados para el aprendizaje significativo.

Entre las principales fortalezas metodológicas del estudio destaca el enfoque cuantitativo, que permitió obtener datos objetivos y medibles, así como la utilización de instrumentos validados en investigaciones previas, lo que otorga robustez a los resultados. A pesar de ello, se reconocen limitaciones importantes, como el tamaño muestral reducido, que restringe la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos ecuatorianos. Además, la naturaleza autoinformada de los datos podría implicar sesgos de deseabilidad social por parte de los docentes encuestados, fenómeno reportado en investigaciones similares (Sánchez y Morales, 2022).

En función de lo anterior, futuras investigaciones deberían considerar la ampliación de la muestra a diversas regiones y tipos de instituciones educativas, así como la incorporación de métodos mixtos que permitan triangular la información obtenida. Asimismo, se recomienda explorar de manera más profunda los factores que condicionan la implementación de estrategias lúdicas, como las percepciones docentes, la formación inicial y los recursos institucionales disponibles, utilizando técnicas como el análisis de redes sociales o estudios longitudinales que capturen la evolución de las prácticas pedagógicas en el tiempo.

En síntesis, el estudio aporta evidencia significativa sobre la urgencia de insertar curricularmente estrategias basadas en actividades lúdicas y experiencias significativas en el nivel de educación inicial en Ecuador. Al resaltar la brecha existente entre la valoración positiva del juego y su implementación efectiva, este trabajo invita a repensar las políticas de formación y los marcos curriculares vigentes, en pro del desarrollo integral



infantil como derecho inalienable y compromiso ineludible de los sistemas educativos contemporáneos.

Propuesta

La presente propuesta surge como respuesta a los hallazgos obtenidos en la fase diagnóstica de esta investigación, donde se evidenció la necesidad de fortalecer la inserción curricular de actividades lúdicas y experiencias significativas en el nivel de educación inicial. Se plantea un conjunto de estrategias pedagógicas diseñadas para ser integradas de manera estructurada y sistemática en el currículo, orientadas al desarrollo integral de los niños y niñas en sus dimensiones cognitiva, socioemocional y motora. La propuesta busca transformar las prácticas educativas tradicionales, promoviendo entornos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y respetuosos de los ritmos individuales de desarrollo infantil.

La fundamentación teórica de esta propuesta se sustenta en el paradigma del aprendizaje significativo de Ausubel (2002), quien destaca que el conocimiento nuevo se integra de forma más efectiva cuando se conecta con experiencias relevantes para el individuo. Asimismo, se apoya en los planteamientos de Piaget (1972) y Vygotsky (1979), quienes coinciden en señalar el papel central del juego en la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Desde un enfoque curricular, se retoman las orientaciones de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), que promueve la inclusión de metodologías activas y centradas en el estudiante en la educación inicial. Estos marcos conceptuales respaldan la pertinencia de incorporar el juego y la experiencia significativa como ejes vertebradores del diseño curricular, en coherencia con las necesidades de los niños y con los desafíos educativos del siglo XXI.

La justificación de la propuesta se basa en el reconocimiento del juego como un derecho fundamental de la infancia y como una estrategia pedagógica que potencia el aprendizaje, la creatividad y la autonomía. Integrar actividades lúdicas y significativas en el currículo no solo responde a principios de equidad y calidad educativa, sino que también contribuye a cerrar brechas de aprendizaje asociadas a metodologías rígidas y descontextualizadas. A nivel práctico, la propuesta busca ofrecer a los docentes herramientas concretas y contextualizadas que faciliten la implementación de experiencias de aprendizaje más efectivas y afectivas. A nivel institucional, promueve una cultura pedagógica más flexible, innovadora y orientada al desarrollo integral de los estudiantes desde los primeros años de escolaridad.

El análisis de factibilidad de la propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas y significativas se sustenta en la evaluación de las condiciones reales de aplicación dentro de una institución educativa ecuatoriana de educación inicial, en función de su viabilidad institucional, pedagógica, económica y operativa. Esta revisión permitió determinar el grado de pertinencia, aplicabilidad y sostenibilidad de la



intervención propuesta en relación con el contexto escolar.

En el plano institucional, se constató que la infraestructura física del centro educativo dispone de espacios amplios, seguros y multifuncionales que pueden adaptarse con facilidad a la dinámica de juego estructurado y libre. Asimismo, se evidenció una disposición favorable del personal docente y directivo hacia prácticas pedagógicas que promuevan el desarrollo integral a través del juego, en consonancia con los principios establecidos en el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (Ministerio de Educación, 2014).

Desde la perspectiva pedagógica, la propuesta resulta altamente viable, ya que las estrategias diseñadas no exigen un cambio radical del enfoque curricular vigente, sino una reorientación metodológica que resignifica el valor del juego como medio para potenciar los aprendizajes. Las actividades propuestas se alinean con los dominios de desarrollo planteados por la literatura especializada (Camilleri, 2020; González-Mena, 2019), y responden a las necesidades de los niños en cuanto a estimulación cognitiva, emocional y motora.

En cuanto a la factibilidad económica, se comprobó que los recursos materiales requeridos son de bajo costo, reutilizables y, en su mayoría, disponibles en la institución o fácilmente accesibles en el entorno comunitario. El aprovechamiento de materiales reciclables, así como el uso de recursos naturales y elementos didácticos no estructurados, reduce significativamente la inversión necesaria, haciéndola asumible por la unidad educativa sin comprometer otros aspectos operativos.

Finalmente, en el ámbito operativo, la propuesta se articula con la planificación escolar existente y no implica una sobrecarga horaria ni alteración de la jornada pedagógica. Las estrategias pueden incorporarse progresivamente en las rutinas diarias, bajo una lógica de flexibilidad metodológica y atención a la diversidad. Esto facilita su implementación, seguimiento y ajuste según los avances observados en el grupo infantil.

En conjunto, el análisis evidencia una alta factibilidad de la propuesta, lo cual confirma su pertinencia como alternativa metodológica coherente con el enfoque integral del currículo, técnicamente viable en su aplicación y sostenible en términos de recursos y capacidades institucionales. Esto valida su inclusión en el marco de las políticas de mejora educativa orientadas por la Agenda 2030, en especial el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, referido a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad desde la primera infancia (UNESCO, 2017).

La propuesta se orienta mediante los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Diseñar una propuesta de estrategias curriculares basadas en actividades lúdicas y significativas orientadas al desarrollo integral de los niños y niñas en la educación inicial.



Objetivos específicos:

- Identificar las áreas del currículo de educación inicial donde la incorporación de actividades lúdicas y significativas puede fortalecer el desarrollo de competencias fundamentales.
- Proponer un conjunto de estrategias pedagógicas basadas en el juego y la experiencia significativa, adaptadas a las características y necesidades del contexto educativo ecuatoriano.
- Establecer orientaciones metodológicas para la implementación y evaluación de las estrategias propuestas en el aula de educación inicial.

Tabla 2.

Propuesta

Componente	Estrategia pedagógica	Actividad lúdica significativa	Lineamientos metodológicos
Cognitivo	Juegos de exploración y resolución de problemas	"La aventura de los acertijos": circuito de estaciones donde los niños resuelven pequeños retos de clasificación, series lógicas y conteo con materiales manipulativos (bloques, semillas, tarjetas)	Utilizar materiales concretos y variados; favorecer el trabajo colaborativo en pequeños grupos; guiar a los niños con preguntas abiertas para estimular el pensamiento crítico.
Cognitivo	Narración creativa y dramatización de	"Cuentacuentos en movimiento": luego de escuchar una historia breve, los niños	Fomentar la expresión libre y espontánea; adaptar la narración al nivel de



	cuentos	dramatizan libremente los personajes y escenarios usando disfraces y títeres	comprensión de los niños; integrar gestualidad y movimiento corporal para enriquecer la experiencia.
Socioemocional	Juegos cooperativos y de roles	"La tienda mágica": juego simbólico donde los niños representan clientes y vendedores, negociando e intercambiando productos ficticios	Promover la comunicación respetuosa; rotar los roles para estimular empatía; reforzar actitudes de ayuda, paciencia y resolución pacífica de conflictos.
Socioemocional	Actividades de expresión emocional	"El bosque de las emociones": dinámicas donde los niños, mediante tarjetas con rostros y colores, identifican, representan y comparten sus emociones en situaciones cotidianas	Crear un ambiente de confianza; validar todas las emociones expresadas; usar el diálogo como herramienta para nombrar y comprender los sentimientos.
Motor	Juegos de coordinación motora gruesa	"Carrera de obstáculos mágicos": circuito motriz que incluye saltar, gatear, lanzar y equilibrarse, adaptado a diferentes niveles de habilidad	Asegurar un espacio seguro y delimitado; ofrecer desafíos motrices graduados según la edad; reforzar el esfuerzo y la participación más que la competencia.
Motor	Actividades de motricidad fina	"Taller de pequeños artistas": sesiones de modelado con plastilina, ensartado de cuentas, recorte de figuras y armado de rompecabezas	Utilizar materiales de texturas variadas; permitir la manipulación libre; proponer consignas abiertas que estimulen la creatividad y la precisión manual.

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

Los resultados obtenidos permitieron alcanzar los objetivos planteados, evidenciando que la inserción de estrategias lúdicas y significativas en el currículo de educación inicial constituye un mecanismo efectivo para potenciar el desarrollo integral de los niños. El diagnóstico realizado reflejó una limitada implementación sistemática de actividades lúdicas en el contexto estudiado, lo cual denota la necesidad urgente de reestructurar las prácticas pedagógicas tradicionales hacia enfoques más dinámicos y participativos. Se constató que, aunque existen experiencias aisladas de uso del juego como herramienta educativa, estas carecen de una planificación curricular que las sustente y articule con los objetivos de aprendizaje.

La factibilidad de integrar nuevas estrategias fue confirmada en las dimensiones institucional, pedagógica,



económica y operativa, reafirmando que la propuesta diseñada es viable y pertinente para el entorno educativo analizado. La propuesta elaborada, centrada en actividades que estimulan el juego simbólico, la exploración sensorial y la cooperación, se erige como una respuesta concreta para transformar el currículo vigente en un instrumento que propicie aprendizajes más profundos, significativos y acordes con las necesidades de la primera infancia.

En síntesis, la investigación demuestra que la educación inicial requiere de metodologías que resignifiquen el valor del juego como vehículo esencial para el aprendizaje integral, superando modelos instruccionales fragmentados y favoreciendo una formación que abarque las dimensiones cognitiva, socioemocional y motora del niño. La articulación de estrategias lúdicas y significativas en el diseño curricular representa, por tanto, una vía legítima y necesaria para fortalecer la calidad educativa en las primeras etapas del desarrollo.

A partir de estos hallazgos, se proponen las siguientes recomendaciones. Se sugiere a las autoridades educativas incorporar de manera formal y obligatoria las estrategias lúdicas dentro de los programas de formación docente, asegurando así su comprensión y aplicación adecuada en las prácticas pedagógicas cotidianas. Además, se recomienda a las instituciones educativas desarrollar proyectos de actualización curricular que prioricen el juego como eje transversal del aprendizaje en educación inicial, adaptando las planificaciones didácticas a las necesidades específicas de sus comunidades escolares. Finalmente, se insta a los investigadores futuros a profundizar en el estudio longitudinal del impacto de estas estrategias en el desarrollo integral de los niños, considerando diversas variables contextuales que permitan enriquecer la comprensión del fenómeno educativo abordado.

Referencias bibliográficas

- Barriga, F., y Hernández, G. (2018). *Didáctica y currículo: una perspectiva crítica*. Editorial Trillas.
- Creswell, J. W. (2014). *Diseño de investigación: Enfoques cualitativo, cuantitativo y de métodos mixtos* (4.ª ed.). SAGE Publications.
- González, M. (2020). *Criterios para la selección y uso de fuentes en investigaciones educativas*. Revista Iberoamericana de Educación, 83(2), 45-58. <https://rieoei.org>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2019). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Malaguzzi, L. (1996). *Los cien lenguajes de los niños*. Reggio Children
- Mejía, M., y Martínez, J. (2020). Prácticas pedagógicas lúdicas en contextos de vulnerabilidad educativa en América Latina. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(2), 45-63.



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

<https://doi.org/10.4067/S0718-73782020000200045>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Currículo de Educación Inicial 2019*.
<https://educacion.gob.ec>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo de educación inicial: Marco general*. Quito: Gobierno del Ecuador.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://sdgs.un.org>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*.
<https://unesdoc.unesco.org>
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piñero, L. (2021). Recursos pedagógicos y su impacto en el aprendizaje lúdico infantil. *Revista de Investigación Educativa de la Redie*, 12(23), 75-92.
https://doi.org/10.33064/revista_redie.v12i23.2212
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., y Lucio, M. P. B. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Sánchez, J., y Morales, P. (2022). Sesgo de deseabilidad social en encuestas educativas: desafíos y estrategias de mitigación. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 15(1), 89-107.
<https://doi.org/10.15366/riee2022.15.1.005>
- Santos, R. (1999). Alfa de Cronbach: Una herramienta para evaluar la fiabilidad de las escalas. *Journal of Extension*, 37(2). <https://www.joe.org/joe/1999april/tt3.php>
- Trawick-Smith, J. (2019). *Desarrollo infantil temprano: Una perspectiva multicultural*. Pearson.
- UNESCO. (2021). *Informe mundial sobre la educación infantil: Invertir en la educación desde la primera infancia*. <https://unesdoc.unesco.org>
- UNESCO. (2022). *Atención y educación de la primera infancia*.
<https://www.unesco.org/en/education/early-childhood>
- Vandenbroeck, M. (2018). Las políticas de la educación infantil: Reflexiones y controversias. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(5), 629-641.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1523712>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Zabalza, M. A. (2013). *El currículo: Diseño, desarrollo y evaluación*. Morata.





Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

