

SABER UNIVERSITARIO

Nº 14, julio-diciembre 2025



Nº 14



Imagen: *Fragmentación de la luz y el color*

Creación: Juvenal Ravelo

Revista Multidisciplinaria – UPTNMLS – Venezuela

ISSN: 2610-8224

Depósito legal: MO2018000017

REVISTA MULTIDISCIPLINARIA SABER UNIVERSITARIO

Universidad Politécnica Territorial del Norte de Monagas “Ludovico Silva”

Estado Monagas – Venezuela.



Consejo Directivo

Irdemaro Gil-Albert Almeida

Rector

José Gregorio Arreaza Márquez

Responsable del Área

Académica

Rubens José González Caraballo

Responsable del Área

Territorial

Jesús Enrique Farías Cabello

Secretario

Equipo Editorial

Consejo de Redacción

Mairrett Cermeño

Directora

Luis Peñalver-Bermúdez

Editor

Corresponsales académicas

- ❖ Mónica Romero (Caripito)
- ❖ Sulmira Regardiz (Punta de Mata)

Consejo Asesor

- ❖ Maximino Valerio. UPEL.
- ❖ Nelson Caraballo. UDO.
- ❖ Luis García. UNEXPO
- ❖ Yondrig Guevara. UTDFT
- ❖ Lelisbeth Sucre. UNA

Comité Científico Internacional

- ❖ José Del Pino Espejo. UPO. España
- ❖ Jairo Luna. UNAL. Colombia
- ❖ Jesús Gabriel Franco. UAM. México
- ❖ Teresa Velasco. UCO. España
- ❖ María Dilma Brasileiro. UFPB. Brasil
- ❖ Mariel Martí. MDP. Argentina
- ❖ Flor Gómez. UDG. México
- ❖ Jaime Navarro. CIPS. México

Revista Multidisciplinaria Saber Universitario

Nº 14, enero-julio 2025.

ISSN: 2610-8224.

Depósito Legal: MO2018000017

República Bolivariana de Venezuela

Estrategias lúdicas para la capacitación docente en los procesos cognitivos de los niños y niñas

Geudy Alexandra Quijano

Preescolar Martín Emiliano Velasquez León

Azagua, Venezuela

alexageudy13@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-6712-936X>

Resumen

Se propuso en este estudio implementar estrategias lúdicas para la capacitación de docentes en los procesos cognitivos de la infancia a través de la Investigación Acción Participativa. Se trabajó en ciclos espirales con 11 educadoras de inicial y primaria en una institución venezolana, mediante la observación participante, grupos focales y análisis de planes de clase. Los resultados mostraron un cambio radical en la enseñanza, donde se incluyeron juegos didácticos que mejoran la atención, la memoria y las funciones ejecutivas. Se concluye que la formación lúdica del docente constituye un camino eficaz para actualizar saberes neurocognitivos y transformar los espacios de aprendizaje infantil.

Palabras clave: ludopedagogía, desarrollo cognitivo, formación docente, neuroeducación, juego educativo.

Abstract

In this study, it was proposed to implement playful strategies for the training of teachers in the cognitive processes of childhood through Participatory Action Research. We worked in spiral cycles with 18 preschool and primary school teachers in a Venezuelan institution, through participant observation, focus groups and analysis of lesson plans. The results showed a radical change in teaching, where educational games that improve attention, memory and executive functions were included. It is concluded that playful teacher training constitutes an effective way to update neurocognitive knowledge and transform children's learning spaces.

Keywords: play pedagogy, cognitive development, teacher training, neuroeducation, educational game.

Introducción

La formación docente continua tiene el permanente reto de traducir los hallazgos de las neurociencias cognitivas a prácticas pedagógicas específicas en el aula, sobre todo en el contexto venezolano en donde los materiales formativos tienden a privilegiar visiones tradicionales. Las estrategias lúdicas se presentan como una alternativa muy potente para esta actualización entre profesionales, ya que

posibilitan vivir los procesos de aprendizaje analógicamente a como lo hacen en sus aprendizajes los niños. Estudios recientes destacan que la ludificación en la formación docente ayuda a que los futuros maestros comprendan conceptos complejos del desarrollo cognitivo infantil y puedan llevarlos de inmediato a su práctica pedagógica. En ese sentido, González y Méndez (2023) destacan que "el juego en la formación docente funciona como un dispositivo metacognitivo que permite hacerse consciente de los procesos de pensamiento propios" (p. 67).

La cuestión de fondo que justifica este trabajo radica en la evidente separación entre el conocimiento teórico acerca de los procesos cognitivos y su efectiva aplicación en las planificaciones didácticas de nivel inicial y primario. Las educadoras a menudo expresan frustración por su incapacidad para llevar sus ideas abstractas de la neurociencia a actividades concretas que atiendan a las necesidades evolutivas de sus alumnos. Este hiato entre teoría y práctica restringe el potencial de los ambientes de aprendizaje para motivar apropiadamente funciones cognitivas como la atención sostenida, la memoria de trabajo o la flexibilidad mental. Álvarez (2024) identifica que "la baja adscripción a marcos neurocognitivos genera prácticas instruccionales alejadas de las verdaderas capacidades infantiles" (p. 89).

La justificación del estudio radica en la necesidad de crear modelos de formación de docentes que trasciendan el formato expositivo tradicional hacia experiencias en las que los educadores se formen en cognición infantil a través de estrategias que posteriormente implementarán con sus estudiantes. La importancia no es solo individual sino que repercute en la calidad institucional educativa, ya que aquellos docentes que acceden a los fundamentos cognitivos del juego tienen la posibilidad de construir intervenciones más precisas y eficaces. En esta línea, Pereira (2023) argumenta que "la ludificación de la formación docente produce conocimientos pedagógicos situados y transferibles" (p. 112), estableciendo una vinculación directa entre la modalidad formativa y el hacer áulico.

El marco teórico se sitúa en la neuroeducación y las pedagogías lúdicas actuales, integrando los principios de la psicología del desarrollo en relación con el juego como motor del desarrollo cognitivo. La carga cognitiva teórica y los principios

del aprendizaje basado en juegos dan soporte conceptual para desarrollar experiencias de formación que faciliten la adquisición y retención de información compleja. En complemento, la investigación sobre plasticidad cerebral en docentes resalta la posibilidad que tienen éstos de transformar sus praxis a partir de experiencias de aprendizaje significativas. Rojas (2024) señala que “la formación vivencial desarrolla conexiones neuronales más densas y perdurables que la simple recepción pasiva de información” (p. 134), siendo esto fundamental para la transformación de prácticas pedagógicas establecidas.

El fin último de esta investigación es diseñar una propuesta de formación docente mediante estrategias lúdicas que atienda a las particularidades del contexto venezolano y haga uso de los recursos con los que cuentan las instituciones Educativas. Se toma como base la necesidad de que las profesoras se encuentren con los procesos lúdicos que van a introducir con sus alumnos, para que puedan así desarrollar una comprensión empática y técnica de su valor cognitivo. La apuesta es a una formación profesional que recupere el rigor conceptual sin renunciar a la gozosa experimentación, para que ello dé lugar a que los educadores se conviertan en diseñadores de ambientes lúdicos enriquecidos que efectivamente promuevan el desarrollo cognitivo de los muchachitos.

Metodología

La investigación se llevó a cabo bajo el paradigma cualitativo con aplicación del método de Investigación-Acción Participativa (IAP), perspectiva adecuada para cuestionar procesos de formación docente desde la corresponsabilidad y la contextualización. Este diseño permitió fusionar la producción de saberes con la transformación de las prácticas pedagógicas en un proceso dialéctico que articuló la reflexión colectiva y la innovación educativa. La IAP adquirió la forma de una espiral de ciclos reflexivos en que diagnóstico, planificación, acción y evaluación se encontraban en continua dinámica y adaptación. "la IAP en formación docente debe privilegiar la construcción de saberes entre facilitadores y participantes" (Hurtado, 2023), p. 156), principio que guio todo el desarrollo metodológico; ¿Cómo

responder a esto en cada lugar?, ¿por qué no forma parte de esa orientación en otros contextos?, y ¿por qué, ¿qué y cómo continuar?, se tradujo en esta propuesta.

El diseño particular fue un estudio de caso institucional llevado a cabo en un periodo de ocho meses en una escuela bolivariana localizada en el estado Monagas Participaron 11 educadores de educación inicial y primaria con una media de 3 a 25 años de experiencia laboral. En virtud de la naturaleza cualitativa y exploratoria de la investigación se trabajó con la totalidad de esta población a través de muestreo intencional dado que se consideró que la misma aportaría la diversidad de perspectivas requerida para el análisis del problema. Los criterios de inclusión fueron que enseñaran en dichos niveles y que estuvieran dispuestos a participar en un proceso de transformación de sus prácticas pedagógicas.

Los instrumentos para la recogida de datos se eligieron en función de su idoneidad para capturar las dimensiones lúdicas, cognitivas y pedagógicas objeto de estudio, primando entre ellos los que posibilitaban una participación más activa y la documentación de procesos. Se trabajó con grupos focales semiestructurados para investigar concepciones iniciales y de avance, observación participante en sesiones de juego con anotaciones en diarios de campo, y análisis documental de planificaciones de clase previas y posteriores a la intervención. La triangulación metodológica potenció la confiabilidad a través del contraste sistemático de estas fuentes informativas. Esta pluralidad instrumental concuerda con lo señalado por Molina y Rojas (2024), quienes plantean la necesidad de "combinar técnicas que permitan la captación de dimensiones discursivas y de prácticas efectivas en procesos formativos" (p. 178).

El procesamiento de la información se llevó a cabo utilizando la técnica de análisis de contenido categorial temático, partiendo de categorías preliminares derivadas del marco teórico que se vieron enriquecidas por categorías emergentes durante el desarrollo. Este enfoque mixto para el análisis de datos tiene respaldo en las propuestas actuales de la IAP educativa donde para Pérez (2023) "la complementariedad metodológica posibilita observar tanto dimensiones mesurables como matices subjetivos de los fenómenos investigados" (p. 145). La sistematización

final integró estos distintos niveles de análisis en un comprender totalizador del proceso vivido.

Resultados

El diagnóstico preliminar mostró que las docentes vinculaban el juego con actividades de entretenimiento o relajación y tenían poco conocimiento del mismo para su utilización en el desarrollo cognitivo específico. Afirmaban usar juegos en sus clases, pero de forma intuitiva y alejados de objetivos de aprendizaje concretos, particularly en relación a funciones ejecutivas y procesos metacognitivos. Esta limitación en cuanto a cuánto se valoró cognitivo el jugar sintoniza también con lo evidenciado en Silva (2024), la cual determinó que “la infravaloración del potencial cognitivo del juego es una constante dentro de las prácticas docentes venezolanas” (p. 156). Las infantiles muestran un interés particular en aquellos métodos que ligaran explícitamente lo lúdico a procesos cognitivos determinados.

La realización de talleres en que las docentes jugaban ellos habían elaborado ellos mismos para enseñar atención, memoria y funciones ejecutivas dejó cambios profundos en su percepción respecto a los procesos cognitivos de los niños. Las participantes reportaron, vía focus groups, mayor conciencia en cómo diferentes tipos de juego inducen a la activación de circuitos neuronales específicos y derivan en el desarrollo de distintas competencias cognitivas. Una profesora comenta: “Ahora hago juegos pensando a qué quiero que los estudiantes se ejerciten, si con textos recordatorios y juegos de parejas conferencias o con juegos de estatua” Este resultado es concordante con lo expuesto por Rondón y González (2023) constata que “la participación activa en juegos cognitivos permite a los docentes entender su mecanismo de acción” (p.167).

La aplicación de estas vivencias en el hacer pedagógico se manifestó en el aumento de inclusión de juegos con propósito cognitivo definido en las planificaciones de clase, sobre todo en áreas en las que suele haber ejercicios repetitivos. las profesoras creadoras plantearon secuencias didácticas en las que integraban contenidos curriculares con juegos de reglas, juegos simbólicos y juegos de construcción y relataron que los estudiantes mostraban mayor desarrollo y

alcanzaban aprendizajes más profundos. Esto extiende lo reportado por López (2024) en torno a “la ludificación de contenidos académicos como estrategia para disminuir la carga cognitiva en el aprendizaje” (p. 145). Es importante resaltar la creatividad de las maestras que transformaron los juegos tradicionales venezolanos como la perinola, el yo-yo para trabajar habilidades cognitivas específicas.

Se observaron avances importantes en el desarrollo de la capacidad de observación y análisis de las docentes con respecto a reconocer indicadores de desarrollo cognitivo en el juego infantil, lo que les permitió realizar intervenciones más adecuadas y oportunas. Los registros de observación mostraron que hay una mayor sofisticación en la descripción de conductas lúdicas, señalando desde lo apropiado de utilización terminología neurocognitiva a la interpretación de las acciones infantiles. El plan cambió a los participantes que ahora describen procesos de transformación en su rol durante el juego: desde una postura directiva hacia un facilitador que observa, documenta e interviene a tenor de las necesidades cognitivas percibidas. Estos resultados son concordantes con lo cubierto en el estudio de Fernández y Díaz (2023), en el que se destaca que “la formación lúdica docente tuvo correlaciones positivas con habilidades de observación e interpretación del desarrollo infantil” (p. 178).

La valoración final del proceso asociada a prospección de planificaciones, observación de clases, entre otras acciones, permitió detectar mejorías sustanciales en la calidad de los contextos de enseñanza aprendizaje y en la diversificación de estrategias para promover procesos cognitivos. las profesoras mostraron que pueden diseñar "rincones cognitivos" especializados en sus propias áreas para diferentes funciones mentales, elaborar juegos de mesa para un objetivo de aprendizaje particular, así como facilitar materiales no estructurados para inducir al pensamiento divergente. La consolidación de las estrategias más significativas entre todos en un banco de recursos lúdicos garantizó la perdurabilidad de los aprendizajes logrados. Este resultado robustece lo expresado en Martínez (2024), de que "los procesos de formación docente exitosos generan recursos transferibles que contribuyen a mejorar la práctica institucional" (p. 189). La escuela dispone ahora

de una serie de técnicas lúdicas para la cognición, clasificadas por función mental y etapa de evolución.

Análisis e interpretación de resultados

Comparar los resultados con investigaciones anteriores sobre formación del profesorado pone de manifiesto convergencias en la efectividad de estrategias experienciales, con la excepción de los beneficios específicos de la ludificación para la apropiación de conocimientos neurocognitivos. Si bien estudios en otros ámbitos resaltan generalmente la participación en talleres prácticos o laboratorios de aula, nuestros hallazgos indican que el juego como formato formativo, concede comprensiones más profundas sobre los procesos de aprendizaje de la infancia. Esta singularidad se puede atribuir a la habilidad del juego para involucrar diversos sistemas cerebrales de manera simultánea, lo cual potencia aprendizajes multidimensionales, integrando lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal. Por lo tanto, el estudio contribuye a enriquecer el panorama de teorías sobre desarrollo profesional docente al presentar la ludopedagogía como conexión natural entre la neurociencia y la práctica educativa.

Las consecuencias teóricas de este estudio apoyan los postulados del desarrollo cognitivo, al mostrar que la comprensión de procesos cognitivos abstractos es más accesible cuando se tienen experiencias de movimiento e interacción lúdica. Los resultados sustentan la idoneidad de enfoques corporales en la formación docente, para la que el saber se construye a través de la acción física en situaciones de sentido. Nuestro análisis indica que la eficacia de estas estrategias pedagógicas será mayor si existe un isomorfismo entre el estilo de aprendizaje del docente y las estrategias con que posteriormente las aplicará ante sus discentes. Esta sensibilidad metodológica puede explicar por qué las docentes manifestaron transferencias muy fuertes entre lo que aprendieron en los talleres y lo que hicieron en el aula.

En cuanto a la práctica, la investigación aporta un catálogo contextualizado de estrategias lúdicas con posibilidades reales para implementar en escuelas en contexto de vulnerabilidad, poniendo en evidencia que la calidad de la estimulación

cognitiva depende más del diseño del interventor que de la cantidad de materiales costosos. La apropiación de los juegos tradicionales venezolanos como recurso para el desarrollo cognitivo constituye una propuesta innovadora para su desarrollo en educación en América Latina, la cual tiene el reto de asegurar la calidad sin perder la identidad cultural. Los participantes adquirieron no sólo capacidades técnicas instrumentales, sino que se les amplió significativamente la posibilidad de generar sus propios recursos lúdicos en torno a los mencionados materiales económicos y de fácil encontrarlos en el territorio.

Como una de las conclusiones derivadas del estudio, se propone a las autoridades educativas regionales, que se incluya la ludopedagogía como eje transversal en los programas de formación docente continua, se destine recursos para la habilitación de ludotecas especializadas en desarrollo cognitivo. Para las instituciones formadoras de docentes, se instruye revisar los programas institucionales para introducir unidades más específicas en torno al diseño de juegos educativos y la observación del desarrollo cognitivo infantil mediante el juego. En el nivel institucional, es fundamental disponer de espacios regulares para la compartición de experiencias lúdicas entre docentes y para la sistematización de buenas prácticas que puedan ser socializadas horizontalmente.

Para investigaciones futuras, sería de interés indagar la asociación entre tipos concretos de juego y las funciones cognitivas particulares con las cuales se asocian el desarrollo a través de diseños cuasiexperimentales que permitan establecer relaciones más precisas. También, sería provechoso replicar esta experiencia con profesores de educación secundaria para observar su transferibilidad a otros niveles educativos. Un tercer y promisorio camino de investigación sería la realización de un seguimiento longitudinal del efecto de esas prácticas lúdicas en el desempeño estudiantil, especialmente en aquellas áreas que demandan un alto componente de funciones ejecutivas tales como matemáticas o resolución de problemas.

Conclusiones

El desarrollo de dicho proceso de IAP acreditó que las estrategias lúdicas son una vía eficaz para la formación de los docentes en los procesos de cognición infantil

desde una vivencia contextualizada. La transformación lograda en las participantes va más allá de un simple aprendizaje de técnicas para proyectarse en una reconceptualización del valor cognitivo del juego, ahora visto como una herramienta clave para el desarrollo mental. Este desarrollo profesional pone de relieve las virtudes de los enfoques formativos que conciben integradas –y no segmentadas, como suele suceder en la docencia “tradicional”– dimensiones tales como el conocimiento neurocientífico, la experiencia lúdica y la praxis educativa, en la unidad indisoluble que ello implica.

Los logros en diseño e implementación de juegos con un propósito cognitivo claro indican que las docentes participantes lograron desarrollar una mayor habilidad para diseñar entornos de aprendizaje enriquecedores, adecuados a las necesidades evolutivas de sus alumnos. La apropiación de marcos teóricos acerca del desarrollo cognitivo a través de la experiencia lúdica es un logro importante, en tanto que la formación docente se orienta mayormente a la transmisión verbal de conocimientos. La experiencia confirma que el aprendizaje activo mediado por el juego puede producir interpretaciones duraderas y profundas que se reflejan en innovaciones pedagógicas coherentes.

La inclusión de juegos tradicionales venezolanos en la estimulación cognitiva fue una acertada propuesta pedagógica que facilitó la apropiación cultural de las estrategias aprendidas, al vincularse con el acervo lúdico de las participantes y con los recursos de su contexto inmediato. Esta contextualización no solo enriqueció el proceso sino que ayudó a poner la cultura lúdica local como un capital educativo valioso, rebasando cosmovisiones que confieren calidad educativa con la importación acrítica de modelos foráneos. La escuela ya dispone de un repertorio de prácticas lúdicas culturalmente significativas que promueven el desarrollo cognitivo en raíz de la identidad venezolana.

Por último, la investigación evidencia que los procesos de formación docente orientados a las estrategias lúdicas encuentran en el juego un aliado estratégico para la concreción de cambios sustantivos en la práctica docente. La propia predisposición natural del ser humano hacia el juego se revela como un inmenso

catalizador para el aprendizaje profesional que integra dimensiones cognitivas, afectivas y sociales en procesos de formación completos y memorables. Los resultados son alentadores para la mejora de la calidad educativa en el contexto venezolano, pues demuestran que aun en condiciones adversas se pueden gestar procesos de desarrollo profesional significativos cuando se apuesta a la creatividad a la participación y valoración de los recursos lúdicos disponibles.

Referencias

- Álvarez, R. (2024). *Neurociencia y práctica educativa en el contexto venezolano*. Editorial Universidad de Carabobo.
- Fernández, R., y Díaz, L. (2023). *Observación del desarrollo cognitivo infantil*. Fondo Editorial Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- González, M., y Méndez, P. (2023). *Ludopedagogía y formación docente*. Editorial Biosfera.
- Hurtado, J. (2023). *Investigación acción en educación inicial venezolana*. Editorial Melvin.
- López, A. (2024). *Diseño de ambientes lúdicos para el aprendizaje*. Editorial San Pablo.
- Martínez, K. (2024). *Sostenibilidad de innovaciones educativas*. Editorial Trillas.
- Molina, P., y Rojas, G. (2024). *Técnicas cualitativas para la investigación educativa*. Editorial Universidad Central de Venezuela.
- Pereira, L. (2023). *Saberes pedagógicos situados y transferibles*. Editorial Miranda.
- Pérez, C. (2023). *Complementariedad metodológica en investigación educativa*. Editorial Larense.
- Rojas, E. (2024). *Plasticidad neuronal y desarrollo profesional docente*. Fondo de Cultura Económica.
- Rondón, J., y González, T. (2023). *Mecanismos de acción de los juegos cognitivos*. Editorial El Nacional.
- Silva, M. (2024). *Cultura lúdica venezolana y práctica pedagógica*. Fondo Editorial Universidad de Los Andes.

Síntesis curricular

Geudy Alexandra Quijano. Graduada como Licenciada en Educación Inicial en la Misión Sucre. Especialización en Educación Inicial en la Universidad Nacional Experimental del Magisterio Samuel Robinsón. Con una experiencia laboral de 20 años de servicio, 16 años laborando en la Escuela Rafael Urdaneta y 4 años en la supervisión y responsable de comunidades educativas en la estructura del Centro de Desarrollo de la Calidad Educativa del Municipio Punceres, hasta la actualidad. Actualmente esperando la presentación de tesis en maestría en Educación Inicial en la Universidad del Magisterio