

**Recreational activities to promote professional culture with children
aged 4 to 5**
**Actividades lúdicas para promover la cultura profesional con niños de 4 a
5 años**

Autores:

Toala-Espinoza, Jahaira Katherine
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Lic. en Educación Parvularia
Atacame – Ecuador



jktoala@ube.edu.ec
jahairaamor@hotmail.es



<https://orcid.org/0009-0009-6199-9368>

García-Hevia, Segress
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ing. Agrónoma, Ph.D. en Ciencias
Docente-Tutor del área de Posgrado
Durán – Ecuador



sgarciah@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>

Carnero-Sánchez, Maikel
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Lic. en Educación, Ph.D. en Ciencias
Docente-Tutor del área de Posgrado
Durán – Ecuador



mcarneros@ube.edu.ec
maikelcs80@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0003-0661-7303>

Fechas de recepción: 30-MAR-2025 aceptación: 30-ABR-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La educación para la vida y particularmente para el trabajo comienza con las primeras edades en los jardines infantiles, donde el juego se constituye en la forma fundamental de actividad de los niños pequeños para identificar, familiarizarse y motivarse por las profesiones. En este sentido este artículo propone elaborar actividades lúdicas para promover la cultura profesional con niños de 4 a 5 años sobre la base de una adecuada planeación, orientación, control y con participación de los padres de familia. La investigación desarrollada para lograr tal cometido se sustenta en un enfoque cualitativo, de tipo acción participativa, donde los protagonistas, desde la cooperación, han sido los niños pequeños, los padres de familias y la maestra. Se utilizaron métodos científicos de nivel teórico tales como la sistematización, análisis-síntesis, abstracción-concreción, sistémico estructural-funcional; del nivel empírico otros como la observación participante, juegos de roles, entrevistas a los padres de familia, se siguió una ruta cualitativa de investigación. Se diseñaron dos actividades estructuradas a partir de dos temas, acotando objetivos, los recursos, las acciones, los métodos. Para estas actividades se concibió una serie de acciones previas de los padres con los niños, como la confección de disfraces y los juegos de roles. Finalmente se recabaron los criterios del impacto de las actividades realizadas en el conocimiento y motivación de los niños con respecto a las profesiones, a lo que tanto los padres como la maestra lo destacaron como muy significativo.

Palabras clave: educación; juego; cultura; profesiones; actividades



Abstract

Education for life, and particularly for work, begins at the earliest ages in kindergarten, where play constitutes the fundamental form of activity for young children to identify, familiarize themselves with, and become motivated by professions. In this regard, this article proposes developing recreational activities to promote professional culture with children aged 4 to 5, based on appropriate planning, guidance, monitoring, and the participation of parents. The research developed to achieve this objective is based on a qualitative, participatory action approach, where the protagonists, through cooperation, have been the young children, parents, and the teacher. Scientific methods at the theoretical level were used, such as systematization, analysis-synthesis, abstraction-concretion, and structural-functional systemic methods; at the empirical level, others such as participant observation, role-playing, and interviews with parents. A qualitative research approach was followed. Two structured activities were designed based on two themes, outlining objectives, resources, actions, and methods. For these activities, a series of activities were designed to involve parents and their children prior to starting these activities, such as costume making and role-playing. Finally, criteria were collected regarding the impact of the activities on the children's knowledge and motivation regarding professions, which both parents and the teacher emphasized as very significant.

Keywords: education; play; culture; professions; activities



Introducción

La promoción de la cultura profesional, es decir, todo lo inherente al mundo de las profesiones, comienza desde las primeras edades en las guarderías o jardines infantiles. Lo más común es realizarlo a través del juego en sus distintas variantes, con objetos que materializan medios propios de las distintas profesiones, algo que los niños pequeños disfrutan sobremanera.

A través del juego, los niños pueden experimentar, explorar y familiarizarse con aspectos culturales y sociales de diversas profesiones de una manera natural y atractiva. Estas actividades, además de fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales, contribuyen a la formación de valores, el respeto por el trabajo de otros y el reconocimiento de la diversidad de roles en la comunidad. Este enfoque permite a los educadores ofrecer un aprendizaje integral y significativo, donde los niños pueden conectar el juego con el conocimiento cultural y social, potenciando su comprensión del entorno en el que crecen y se desarrollan. (UNICEF, 2018)

Unos de los primeros en proponer el aprendizaje a través del juego para los niños de cuatro a cinco años fue Friedrich Fröbel (1782-1852), un pedagogo alemán que es considerado el "padre del jardín de infancia". Fröbel creía firmemente en la importancia del juego como una actividad educativa fundamental en la primera infancia, ya que consideraba que a través del juego los niños podían explorar el mundo, desarrollar habilidades sociales y aprender conceptos básicos de manera natural y significativa. (González, et al., 2021)

Fröbel diseñó materiales y actividades específicas, como los "dones" (materiales didácticos que incluían bloques, bolitas, hilos, entre otros) para fomentar el juego creativo y el aprendizaje activo. Su método centrado en el juego sigue siendo una influencia clave en la educación infantil moderna, ya que destaca el papel del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños pequeños. (RED EDUCA, 2024)

Otro pedagogo que a lo largo de la historia menciona que el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas fue Johan Huizinga (1872-1945). Para Huizinga el juego forma parte de la genética de la persona, se nace, crece, evoluciona y vive con el juego, el cual ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana, está directamente relacionado con el tiempo libre,



un espacio que se dedica al descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales. (Rios, 2009)

Según Piaget (1961), los niños de cuatro a cinco años están en la etapa pre operacional de su desarrollo cognitivo, donde el juego simbólico (por ejemplo, el juego de roles, como jugar a ser médico o cocinero) es esencial para el aprendizaje. A través de este tipo de juegos, los niños comienzan a desarrollar habilidades de pensamiento, lenguaje y socialización, aprendiendo a representar y comprender su entorno.

Para Pérez A, (2022), el juego es una herramienta crucial para el desarrollo intelectual y emocional, permitiendo que los niños asimilen conceptos y se adapten a nuevas ideas de forma natural.

Otro científico que promovió el aprendizaje a través del juego y actividades lúdicas fue Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934), un psicólogo y teórico ruso que desarrolló la Teoría Histórico Cultural del desarrollo humano. Vygotsky destacó la importancia del juego en el desarrollo infantil, particularmente en la adquisición de habilidades sociales, cognitivas y culturales, y enfatizó cómo el aprendizaje es un proceso profundamente social y cultural.

Para Vygotsky, el juego de roles y las actividades lúdicas organizadas permiten a los niños explorar y asimilar los conceptos y normas de su entorno cultural, incluyendo los roles profesionales y las ocupaciones que ven en la sociedad. En este contexto, las actividades que simulan profesiones, como jugar a ser médico, maestro o bombero, permiten a los niños internalizar el lenguaje, el comportamiento y las herramientas de cada rol, desarrollando una comprensión de su valor y función en la sociedad. (Carnero, et al., 2020)

El concepto de la "zona de desarrollo próximo" (ZDP) de Vygotsky (1966), también se aplica aquí, pues indica que los niños pueden aprender más eficazmente cuando reciben orientación y apoyo de adultos o compañeros. A través de sistemas de actividades lúdicas diseñadas con propósitos educativos, los educadores pueden guiar a los niños en juegos que promuevan el conocimiento de la cultura de las profesiones, ayudándoles a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales en un entorno de aprendizaje colaborativo.

A esta edad, el juego no solo es una actividad de entretenimiento, sino una herramienta de desarrollo integral que permite a los niños explorar y comprender el mundo que los rodea, incluyendo las profesiones y los roles en la sociedad.

El uso de sistemas de actividades lúdicas para promover la cultura en las profesiones puede propiciar que los niños de cuatro a cinco años integren aprendizajes cognitivos, sociales, emocionales y culturales de una manera que es natural y significativa para ellos. Los autores antes referenciados destacan cómo el juego es una herramienta esencial en el aprendizaje temprano y permite que los niños comprendan y valoren la diversidad de profesiones, mientras desarrollan habilidades y valores que les serán útiles a lo largo de su vida.

No obstante, en observaciones abiertas y participantes a actividades con niños de educación inicial, así como conversaciones individuales con sus docentes en la Unidad Educativa “Mercedes Cevallos Enríquez” de Atácame, Ecuador, hemos constatado las siguientes dificultades:

1. **Falta de comprensión completa de los roles profesionales:** A esta edad, los niños tienen una comprensión limitada de las profesiones y roles en la sociedad. Esto puede hacer que simplifiquen o malinterpreten los aspectos de ciertas profesiones, lo que podría dificultar el aprendizaje real sobre los diferentes roles culturales. Además, algunos roles pueden ser difíciles de explicar en un nivel apropiado para su edad.
2. **Limitaciones en el desarrollo cognitivo y atención:** A los cuatro y cinco años, los niños aún están desarrollando sus habilidades de concentración y pueden distraerse fácilmente durante las actividades. Las actividades que son demasiado largas o complejas pueden perder su interés rápidamente, lo que limita la efectividad de los sistemas lúdicos de aprendizaje de profesiones.
3. **Dificultad en la coordinación y planificación de las actividades:** Para llevar a cabo sistemas de actividades lúdicas centradas en profesiones, se requiere una planificación estructurada para que los niños puedan participar de manera efectiva y segura. La falta de organización, recursos o un espacio adecuado dificulta la implementación y limita el impacto educativo de las actividades.
4. **Desafíos en la socialización y colaboración:** Algunos niños pueden tener dificultades para trabajar en grupo o colaborar con otros, lo cual es esencial en juegos de roles y



actividades lúdicas. La competencia por los roles deseados o las diferencias en habilidades sociales pueden llevar a conflictos o a que algunos niños se sientan excluidos, afectando la experiencia de aprendizaje para todos.

5. **Estereotipos de género y sociales:** A menudo, los niños ya pueden tener ideas estereotipadas sobre ciertos roles profesionales, influenciadas por su entorno cultural o familiar. Esto puede limitar su interés o disposición a explorar una variedad de profesiones y puede dificultar que comprendan la diversidad de roles en la sociedad. Los educadores deben ser cuidadosos de no reforzar estos estereotipos en las actividades.
6. **Limitación de recursos y materiales educativos:** La recreación de ambientes profesionales en actividades lúdicas puede requerir materiales específicos (como disfraces, herramientas o equipos simuladores), y no todas las escuelas o centros educativos pueden disponer de estos recursos. La falta de materiales adecuados podría dificultar el aprendizaje significativo y reducir la inmersión de los niños en la actividad.

Si bien los sistemas de actividades lúdicas son una herramienta efectiva para enseñar sobre las profesiones y la cultura, su implementación también conlleva desafíos. Superar estas dificultades requiere planificación, creatividad, el apoyo de recursos adicionales para garantizar que los niños puedan beneficiarse plenamente de este enfoque educativo.

Por tanto, en este artículo nos proponemos como objetivo elaborar actividades lúdicas modelo para promover la cultura profesional con niños de 4 a 5 años sobre la base de una adecuada planeación, orientación, control y con participación de los padres de familia.

Para el cumplimiento del objetivo antes planteado se desarrolló la siguiente ruta de investigación.

Material y métodos

En esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo, en relación con el cual precisan Hernández y Mendoza (2018): “La investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto”. (p. 390)

Estos autores mencionan que las investigaciones cualitativas suelen producir preguntas antes, durante o después de la recolección y análisis de los datos. La acción indagatoria se mueve



de manera dinámica entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, puede variar en cada estudio.

Esta investigación se considera de tipo investigación acción participativa por que se realiza en el mismo lugar donde se presenta los acontecimientos de manera directa, en contacto con la población educativa que son los gestores del problema a investigarse, también se apoyó en informaciones que proviene de guías de observación y encuentros con las personas involucradas en los sistemas de actividades lúdicas para promover la cultura de las profesiones con niño de 4 a 5 años.

Universo: se trabajó con 35 niños de 4 a 5 años de educación inicial 2, su educadora de inicial y los padres de familia o tutores legales.

Métodos científicos

Del nivel teórico del conocimiento: la sistematización, análisis-síntesis, abstracción-concreción, sistémico estructural-funcional.

Sistematización: se empleó para la organización y estructuración de la información obtenida, la cual me permitió y facilitó la comprensión y análisis del tema.

Análisis-Síntesis: se utilizó en el tratamiento de la información seleccionada en búsqueda de referentes históricos, fundamentos sobre actividades lúdicas para promover la cultura profesional con niños de 4 a 5 años.

Sistemático estructural-funcional: Se aplicó para diseñar las actividades lúdicas modelo siguiendo una estructura dada por los componentes didácticos y los momentos o fases de las actividades. Su funcionalidad dada en las relaciones entre los protagonistas.

Del nivel empírico del conocimiento: la observación participante, juegos de roles, entrevistas a los padres de familia.

Observación: este método se utilizó para detectar cuales eran las problemáticas a tratar, consiste en observar hechos, fenómenos, acciones, situaciones, con el fin de obtener información necesaria en el aula para ver como los niños interactúan en las actividades lúdicas.

Entrevista: se empleó para obtener que perspectiva tienen los padres de familias sobre las actividades lúdicas para promover la cultura de las profesiones con los niños de 4 a 5 años y el impacto de las mismas en el desarrollo de sus hijos.

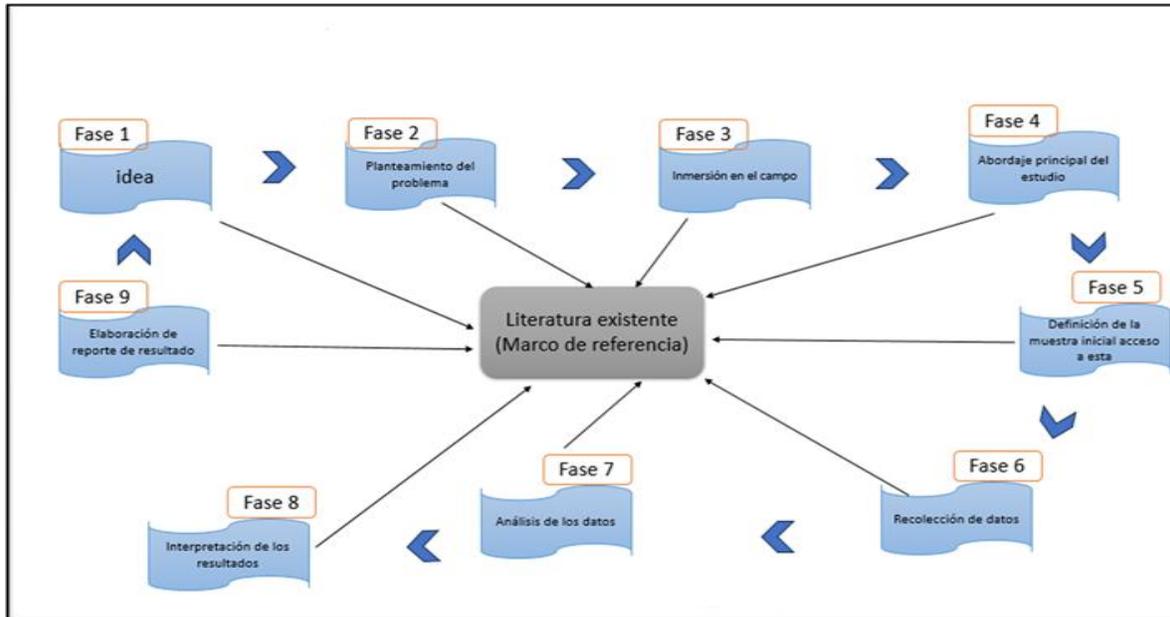


Juegos de roles: se aplicó la técnica del baúl mágico utilizando diferentes materiales y trajes que ayudan a promover la cultura de las profesiones con los niños de 4 a 5 años mediante diversos juegos lúdicos.

La ruta seguida en la investigación se presenta en la siguiente figura.

Figura 1.

Ruta seguida en la investigación



Fuente: Hernández y Mendoza (2018)

Resultados

A continuación, se analizan los resultados que se obtuvieron de los distintos instrumentos aplicados, (guía de observación a los niños del nivel inicial 2, encuesta dirigida a los padres de familia y actividades de juegos de roles).

Después de la entrevista y el análisis de los archivos de observación, encuestas y actividades de juegos de roles, se realizó una triangulación metodológica para contrastar los distintos resultados obtenidos y así determinar el estado del objeto de la investigación.

Resultados de guía de observación a los niños de inicial 2

Se observó que la mayoría de los niños y niñas muestran interés, al pedirles que cierren los ojos y decirles que se imaginen que son unos bomberos, chef, zapatero, etc., les encanta.

Hay muchos niños/as que les gustan trabajar en equipo y dejan que sus compañeritos les ayuden con el personaje y buscar sus trajes, pero hay otros niños/as que no les gusta trabajar en equipo, no dejan que nadie les ayude, solo la maestra.

De lo que se pudo apreciar, los niños, muy pocos comprenden de la cultura profesional o de las profesiones.

No obstante, los niños y niñas al realizar diversas actividades con los juegos de roles, transmitieron sus emociones libremente, de felicidad, enfado, alegría y tristeza. Dependiendo del juego y lo que se quería enseñar.

Al realizar el juego de roles los niños y niñas se mostraron creativos, en el cual se les dio algunos recursos que utilizaron para poder interpretar una profesión o un oficio, de la misma manera se logró observar que la mayoría de ellos utilizaron su imaginación, cuando la docente les decía que se imaginen que todos son panaderos, arquitectos, zapateros, doctores. La creatividad de los niños es magnífica logrando alcanzar muy buenos resultados, se pudo apreciar en los momentos en que se les dio plena libertad de manifestarse.

La docente sí ayudó a los niños a identificar las profesiones y oficios, ya que realizó algunas estrategias didácticas, como canciones, adivinanzas, imitaciones, baile, trabalenguas etc., donde los niños sí obtuvieron ayuda de parte de la docente.

Por medio del análisis de la ficha de observación, se logra comprobar, que los niños no logran diferenciar las profesiones, el educador tuvo que utilizar varios recursos para la enseñanza de las profesiones y transmitir lo que significa cada uno de ellas. La mayoría de los niños reconocieron las diferentes profesiones.

En síntesis, la maestra otorgó tareas a cada estudiante, facilitando la promulgación colectiva y personal del escenario. Al realizar el juego de roles con los niños e incluir las profesiones ellos manifestaban lo que deseaban ser de grande cuando ellos ya sean mayores de edad, se divertían mucho, además ellos utilizaron su imaginación y creatividad para interpretar sus profesiones. La docente les brindaba ayuda a los niños que no lograban identificar los oficios mediante adivinanzas y diversos juegos.

Resultados de las entrevistas a los padres



De la información recabada se puede refrendar que la mayoría de los padres si consideran importante que sus niños aprendan a temprana edad las profesiones, mientras que a 4 de ellos no les parece de mucha importancia según ellos por la edad.

La mayoría de los padres (29) plantearon que sus niños muestran interés en ser militar, bombero, maestro, médicos, enfermeras, los demás (6) plantean que ni cuenta se han dado.

De la información recabada, la mayoría de los padres dijeron que promueven la cultura de las profesiones a través de explicaciones y que dejan volar su imaginación y así aprenden.

La mayoría de los padres (33) dijeron que no y (2) que sí cuando se les preguntó si han participado con su hijo (a) en juegos donde se represente las profesiones.

La mayoría de los padres (33) dijeron que no y (2) que sí cuando se indagó si tenían en casa materiales como: disfraces, juguetes, libros relacionados con las profesiones.

En la entrevista realizada a los padres de familia de la Escuela General Básica “Mercedes Cevallos Enríquez” se evidencia que hay muy poco conocimiento de las profesiones por parte de los niños, que no cuentan con actividades lúdicas estructuradas para ello y que no todos los padres enseñan la cultura de las profesiones a sus hijos, tampoco juegan con ellos con estos propósitos o tiene algún material en casa para tales fines.

Teniendo en cuenta los resultados antes planteados se procedió a elaborar dos actividades lúdicas que funcionaran como modelo para la preparación y desarrollo de las mismas.

Actividad # 1

Nombre de la actividad: Un día en el trabajo.

Objetivos:

- Caracterizar diversas profesiones teniendo en cuenta las tareas que realizan, la importancia social y el atuendo que les identifica a través del juego, las adivinanzas, las canciones, los videos a través de la cooperación.

Recursos:

- Baúl mágico
- Trajes
- Barita mágica
- Adivinanzas



- Canciones
- Videos didácticos sobre las profesiones

Tiempo:

- Aproximado de 60 minutos.

Desarrollo:

- Se realiza las actividades de rutina diaria (saludo, presentación, exploración del estado de ánimo de los niños y se utilizan técnicas para calmarlos, motivarlos, concentrarlos, según la necesidad identificada).
- Se les explica a los niños lo que se va a realizar previamente.
- Presentar el baúl mágico a los niños mediante la ayuda de la barita mágica.
- Pedir a los niños seleccionar su traje.
- Realizar con la ayuda de la maestra los roles de las profesiones mediante una dramatización.
- Cuando los niños dramatizan las profesiones se les pregunta a los demás que profesión es y porqué. Se trata de descubrir entre todos que tareas realizan, porque es importante, como los identifican, si tienen familiares que las practican y se trata de profundizar un poquito aprovechando los que conocen más.
- Conversar sobre la actividad si les agrado y si la desean volver a realizar.

Se hace un cierre cantando siempre alguna canción sobre una profesión determinada, con adivinanzas o con un video sobre alguna profesión.

Actividad # 2

Nombre de la actividad: Circulo de profesiones.

Objetivos:

- Identificar las profesiones y oficios mediante diferentes stan.

Recursos:

- Baúl mágico.
- Trajes.
- Escenario.
- Mesa, sillas



- Muñeca
- Plastilina
- Juego de olla, horno, etc.

Tiempo:

- Aproximado de 20 a 30 minutos.

Desarrollo:

- Se realiza las actividades de rutina diaria (saludo, presentación, exploración del estado de ánimo de los niños y se utilizan técnicas para calmarlos, motivarlos, concentrarlos, según la necesidad identificada).
- Se les explica a los niños lo que se va a realizar previamente.
- Presentar el baúl mágico a los niños.
- Pedir a los niños seleccionar su stan según su profesión indicada.
- Solicitar a los niños que realicen la representación de su profesión escogida.
- Realizar con la ayuda de la maestra los roles de las profesiones.
- Enfatizar la función de cada rol dentro del aula.
- Conversar sobre la actividad si les agrado y si la desean volver a realizar.
- Se hace un cierre cantando siempre alguna canción sobre una profesión determinada, con adivinanzas o con un video sobre alguna profesión.

Se hace un cierre cantando siempre alguna canción sobre una profesión determinada, con adivinanzas o con un video sobre alguna profesión.

Tabla 1. Resultados de actividades en juegos de roles

Actividad	Importancia	Observación
<p>Nombre de la actividad: Un día en el trabajo.</p>	<p>Esta actividad es importante porque permite a los niños desarrollar su imaginación y su creatividad al momento de buscar en el baúl mágico.</p>	<p>Se pudo apreciar que la actividad resultó interesante, muy motivadora y ayudó a los niños a despertar su interés, su imaginación al</p>



		<p>buscar en el baúl mágico y no saber que traje utilizar de tantas profesiones para escoger.</p>
<p>Nombre de la actividad: Circulo de profesiones.</p>	<p>Las actividades lúdicas que imitan profesiones permiten que los niños experimenten la autonomía, desarrollando confianza en sí mismos, al asumir roles de los adultos aprenden a tener mayor imaginación y comprenden mejor su entorno.</p>	<p>Se pudo observar que la forma de realizar la actividad resulta es una estrategia didáctica donde se les otorga a los niños un personaje que deben adoptar cada uno de ellos. Explicaran cada personaje, por ejemplo, el panadero que hace (pan) ellos estarán en un están y con todo el material que utiliza el panadero harina, agua, aceite, etc. Realizando la demostración y explicando y esto ayudara al niño a interiorizar y aprender más a cerca de las profesiones. La actividad permitió que los niños se familiarizaran desarrollando las acciones inherentes a cada profesión.</p>

Discusión de los juegos de roles



Por medio del análisis de las diferentes actividades de juegos de roles se pudo apreciar que los niños aprenden la cultura de las profesiones jugando, así lo interiorizan de una forma práctica, manipulan el material, comparten más con sus compañeritos permitiendo conocerse mejor.

Esta actividad facilita la aproximación temprana de los niños al reconocer las distintas profesiones, promoviendo en ellos el interés por aprender nuevas cosas, al comprender la valoración de los roles y funciones que conforman el entramado social.

El juego de roles siempre es recomendable realizarlo en la edad preescolar, pues tiene ventajas para la enseñanza de los niños, así mismo ellos podrán resolver sus problemas y afirmar su autonomía. También obtendrá experiencias con su entorno y sus propios conocimientos con la realidad (Sanz, 2022).

Tabla 1. Triangulación de datos

Resultado de guía de observación	Resultado de la entrevista	Resultado Juegos de roles	Resumen
Por medio del análisis de la ficha de observación, se logra comprobar, que los niños no logran diferenciar los oficios, el educador tuvo que utilizar varios recursos para la enseñanza de los oficios y qué significa cada uno de ellos. La mayoría de los niños reconocieron las	En la encuesta realizada a los padres y madres de familia de la Escuela General Básica “Mercedes Cevallos Enríquez” se evidencia que hay muy poco conocimiento de las profesiones y que no todos los padres enseñan a sus hijos y juegan o tiene algún	Por medio del análisis de las diferentes actividades de juegos de roles se pudo apreciar que los niños si aprenden jugando ya que ellos interiorizan el tema, manipulan el material y comparten más con sus	Después de analizar los resultados del juego de roles es recomendable que, en esta etapa de preescolar, los niños jueguen para aprender las profesiones, ya que así ellos aprenden con facilidad y aún más si se trata de imitar las profesiones

diferentes profesiones.	material en casa que le permitan a los niños desarrollar su imaginación.	compañeritos permitiendo conocerse mejor.	preferidas, además todo ello ayuda a desarrollar sus habilidades motrices y cognitivas.
La educadora ayuda a desarrollar la parte cognitiva del estudiante a través de diferentes juegos simbólicos así mismo incorporar poco a poco juegos con mayor dificultad donde podrá trabajar al aire libre.	La mayoría de los padres no ayudan a desarrollar su imaginación, ya que ellos piensan que no es muy importante que sus niños aprendan a cerca de las profesiones que es algo irrelevante y los pocos padres que si enseñan a sus niños no cuentan con ningún juego que le ayude en el tema.	Al realizar diferentes juegos de roles los niños demostraron interés desarrollando así su imaginación su creatividad, donde se les dio algunos recursos para poder interpretar una profesión, donde ellos desarrollaron su creatividad e imaginación y fueron libres en expresarlo.	Al analizar distintas fuentes de datos, se concluyó que el desarrollo del niño es importante a temprana edad.
Al considera el argumento de la educadora donde considera que trabajar al aire libre en educación inicial	Se considera que hay que inculcar a los padres de la importancia que tiene que los niños aprendan acerca de	En lo que se pudo apreciar la docente ayuda a los niños a que se desarrollen en el juego de roles. El	



<p>ayuda a su capacidad motriz y cognitiva, al desarrollo de la autonomía y creatividad de cada niño.</p>	<p>las profesiones para que así ellos desde casa puedan desarrollar las habilidades de cada niño sin ningún inconveniente.</p>	<p>juego de rol la docente lo utiliza como una estrategia para el desarrollo de las habilidades, ya que ella les daba una consigna en donde los niños debían imitar o realizar lo dicho por la educadora y utilizaban su motricidad gruesa su imaginación y si algún estudiante no lograba alcanzar lo que la maestra le pedía ella le ayudaba a lógralo.</p>	
<p>La educadora ha llegado a la conclusión que los juegos de roles desarrollan múltiples beneficios, uno de ellos es la comunicación, imaginación y la</p>	<p>La mayoría de los padres no contribuyen mucho en la imaginación de los estudiantes, por ello la maestra se esfuerza al doble por enseñar e inculcar las profesiones.</p>	<p>En lo que se pudo observar los niños desarrollan su imaginación más cuando la educadora les pide que escogiera el traje de la profesión</p>	<p>Ya de haber analizado las categoría se llegó a la conclusión de que las profesiones es importante enseñarlas a temprana edad, porque permite que</p>



<p>capacidad de expresar sus sentimiento.</p>		<p>que ellos querían ser. Los niños querían ser muchas cosas, pero se decidieron en una y empezaban a pedir por ejemplo, (Bombero) que querían la manguera, el casco, la escalera etc. Donde ellos transmiten sus emociones de alegría, tristeza, enfado.</p>	<p>el niño se proyecte hacia el futuro.</p>
<p>La educadora concuerda que el aprendizaje de las profesiones es importante en el inicial ya que ayuda a desarrollar su creatividad donde descubrirá que profesional querrá ser en el futuro.</p>	<p>Se trabajará en la concientización de los padres de inicial 2 para que de esta manera puedan ayudar a sus niños en su creatividad y a reconocer las profesiones que ellos elijan.</p>	<p>Al realizar diversos juegos de roles los niños se muestran creativos, mucho más alegres y dinámicos. Se comprobó su creatividad al escoger su disfraz con sus accesorios,</p>	<p>Las investigaciones concuerdan que la creatividad es esencial en temprana edad, donde le permite desarrollar su imaginación al transformar la realidad a un sueño logrando en el juego de roles profesionales.</p>



		escogiendo los correctos que lleva cada profesión.	
La educadora ayuda a desarrollar la parte cognitiva del estudiante a través del juego simbólico ya que ellos aprenden mediante la exploración activa de los objetos y cosas.	Se apreció que la educadora enseña a los padres cuán importante es que los niños jueguen con propósito por ejemplo (cocinita) lo que da sentido a la actividad y de esta manera los niños aprenden las profesiones.	Se pudo observar que los niños si se expresan mediante los juegos de roles y utilizan su imaginación y su creatividad mientras juegan llegando a comprender que son las profesiones.	Las investigaciones revisadas constatan que el juego es esencial en la edad temprana ya que ayudara a su aprendizaje y mejorara al comprender el mundo de los adulto a través de la imitación.

Discusión

Conforme a los resultados obtenidos de la triangulación, donde se aplicaron los instrumentos de investigación en relación con la fundamentación teórica, se alcanzaron los resultados que aportan al cumplimiento de los objetivos planteados en nuestro estudio.

En relación al análisis de la primera categoría se llegó a la conclusión que el juego de roles es importante desde muy pequeños, ya que los niños a través del juego aprenden con facilidad. Cabe recalcar que con los juegos de roles obtienen varios beneficios como son: experimentar, explorar y asimilar elementos culturales y sociales vinculados a diversas profesiones, lo que favorece un aprendizaje significativo y contextualizado en un entorno dinámico y atractivo, donde desarrollan sus habilidades sociales, sus emociones, sus habilidades motrices y cognitivas, su creatividad e imaginación.



En la segunda categoría que corresponde a la identificación de las profesiones y oficios, se analizó que el aprendizaje de las mismas es importante en la edad temprana, porque el niño podrá proyectarse al futuro. Así mismo la educadora, que existen varias actividades para la enseñanza de las profesiones, pero también acotaron que el juego de roles y la dramatización ayuda a la enseñanza de las mismas, ya que esto favorece al desarrollo de su imaginación y creatividad y podrán descubrir su profesión de su preferencia.

La incorporación de sistemas de actividades lúdicas como herramienta para fomentar la cultura profesional en niños de cuatro a cinco años representa una estrategia didáctica innovadora. Este enfoque didáctico tiene como propósito facilitar la aproximación temprana de los infantes al ámbito de las distintas profesiones, promoviendo con ellos el desarrollo del interés, la comprensión y la valoración de los roles y funciones que conforman el entramado social. Mediante la interacción con el juego, los niños tienen la oportunidad de experimentar, explorar y asimilar elementos culturales y sociales vinculados a diversas profesiones, lo que favorece un aprendizaje significativo y contextualizado en un entorno dinámico y atractivo. A los cuatro y cinco años, los niños se encuentran en una fase de desarrollo en la que el aprendizaje ocurre mediante la exploración activa y el juego simbólico. Según Piaget, en esta etapa preoperacional, el juego de roles (como "ser" un médico, maestro, o bombero) es fundamental, ya que ayuda a los niños a comprender el mundo y las funciones de los adultos a través de la imitación y la simulación. El juego permite la construcción de significados y fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, en el contexto de cada profesión.

El juego en grupo, que incluye actividades lúdicas relacionadas con profesiones, ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales importantes, como la cooperación, la comunicación y la empatía. Al participar en juegos que imitan roles profesionales, los niños experimentan la importancia de diferentes ocupaciones y cómo estas contribuyen a la sociedad. Esta experiencia también promueve el respeto y la apreciación por el trabajo de otros, fomentando valores de convivencia y respeto por los demás.

Según Vygotsky, el aprendizaje es un proceso social y cultural en el que los niños aprenden de su entorno, especialmente a través de la interacción con adultos y compañeros. En este contexto, el juego de roles guiado por un adulto (por ejemplo, un maestro) o colaborativo con



compañeros, ayuda a los niños a comprender y apropiarse de los conceptos culturales y los roles profesionales. La “zona de desarrollo próximo” de Vygotsky sugiere que el aprendizaje es más efectivo cuando los niños reciben apoyo para realizar actividades que están ligeramente fuera de sus habilidades actuales, pero dentro de su capacidad potencial. Este tipo de orientación es crucial en los sistemas de actividades lúdicas centradas en profesiones. El juego es un medio para que los niños desarrollen habilidades lingüísticas en un contexto significativo. Al jugar roles de diferentes profesiones, los niños comienzan a usar vocabulario y expresiones específicas de cada rol, lo que enriquece su lenguaje y comprensión cultural. Estas experiencias les permiten interiorizar el valor y la función de las profesiones en la sociedad, fortaleciendo su identidad cultural y su sentido de pertenencia.

El juego estructurado en torno a las profesiones permite que los niños enfrenten y resuelvan problemas simples en un entorno seguro y controlado. Por ejemplo, si están “jugando” a ser médicos, pueden decidir cómo “tratar” a un paciente o simular soluciones creativas a situaciones imaginadas. Estas actividades les enseñan a tomar decisiones, evaluar situaciones y pensar de forma crítica, habilidades que son esenciales para cualquier profesión futura.

Las actividades lúdicas que imitan profesiones permiten que los niños experimenten la autonomía, desarrollando confianza en sí mismos al asumir roles adultos. Cuando los niños se sienten competentes en estos roles, su autoestima se fortalece y sienten que pueden contribuir al mundo de una manera significativa, aunque sea en el contexto del juego. Esta experiencia de autovaloración es esencial para su desarrollo emocional y su autoimagen.

Conclusiones

Las obras e investigaciones consultadas y referenciadas coinciden al refrendar a la lúdica como la forma ideal de realizar actividades con niños de edad preescolar, insisten afirmar que potencian el desarrollo integral, cognitivo-afectivo-anatómico fisiológico. Por tanto, se presenta el juego de roles, las canciones, las adivinanzas, las dramatizaciones, las simulaciones de actividades reales como las alternativas idóneas para potenciar la cultura profesional en estas edades.

El diagnóstico realizado tanto en la exploración inicial como en la profundización posterior a través de observaciones a actividades, las entrevistas a los docentes y los juegos de roles



con niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Mercedes Cevallos Enríquez” de Atacame, Ecuador, confirman que los niños tiene dificultades en identificar las profesiones, que las actividades que se desarrollan con ellos son insuficientes y no consideran todas las alternativas lúdicas, además se comprobó un bajo nivel de concientización e implicación de los padres.

Se diseñaron dos actividades modelo para potenciar la cultura profesional con niños de educación inicial, las cuales enfatizan en crear ambientes lúdicos de experimentación por parte de los niños a través del juego de roles, las dramatizaciones, las canciones y el uso de videos didácticos, con participación previa de los padres de familia en la creación de recursos para el desarrollo de estas.

Las actividades se desarrollaron con 35 niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Mercedes Cevallos Enríquez” de Atacame, Ecuador, los resultados obtenidos en la implementación dinámica de estas permiten confirmar que la lúdica en sus distintas manifestaciones, pero especialmente los juegos de roles, potencia la identificación de las profesiones, las tareas asociadas, la importancia y la motivación hacia estas.

Referencias bibliográficas

Carnero, M., Ortiz, T., Arzuaga, M., Canfux, V., Guzmán, Y., Tarrió, C. O., Meneses, A., Torres, T., Rodríguez, M. A., González, N. Y., González, B., Hernández, H., Sanz, T., Hernández, A., Ojalvo, V., Travieso, D., Laurencio, A., Castellanos, A. V., García, A. y Curiel, L. (2020). *Psicología para la educación superior*. Editorial Félix Varela.

González Domínguez, Nancy Yolanda, Carnero Sánchez, Maikel, & Navarrete Pita, Yulexy. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029&lng=es&tlng=es.

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

Pérez Finol, A. E. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. UEES - Universidad Espíritu Santo. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>



Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica de España, S.L.

RED EDUCA (2024). La educación infantil desde la perspectiva de Friedrich Fröbel. <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/educacion-infantil-de-friedrich-froebel>

Rios Espinoza, M. C. (2009). Johan Huizinga: Ideal caballeresco, juego y cultura. *Revista Casa del tiempo*, 1(9), 71-80. https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num0_9_71_80.pdf

Sanz, E. (19 de Agosto de 2022). La Mente es Maravillosa. La Mente es Maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/fomentar-la-creatividad-de-los-ninos/>

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vygotsky L. S. (1966). *Pensamiento y Lenguaje*. Pueblo y Educación, La Habana, 1966.



Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

