



# REVISTA MULTIDISCIPLINAR EPISTEMOLOGÍA DE LAS CIENCIAS

Volumen 2, Número 3  
Julio-Septiembre 2025

Edición Trimestral

CROSSREF PREFIX DOI: 10.71112

ISSN: 3061-7812, [www.omniscens.com](http://www.omniscens.com)

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 2, Número 3  
julio-septiembre 2025

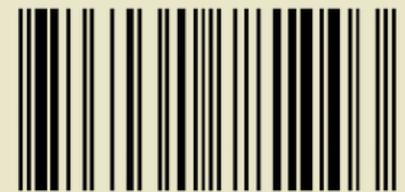
Publicación trimestral  
Hecho en México

La Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias acepta publicaciones de cualquier área del conocimiento, promoviendo una plataforma inclusiva para la discusión y análisis de los fundamentos epistemológicos en diversas disciplinas. La revista invita a investigadores y profesionales de campos como las ciencias naturales, sociales, humanísticas, tecnológicas y de la salud, entre otros, a contribuir con artículos originales, revisiones, estudios de caso y ensayos teóricos. Con su enfoque multidisciplinario, busca fomentar el diálogo y la reflexión sobre las metodologías, teorías y prácticas que sustentan el avance del conocimiento científico en todas las áreas.

Contacto principal: [admin@omniscens.com](mailto:admin@omniscens.com)

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación

Se autoriza la reproducción total o parcial del contenido de la publicación sin previa autorización de la Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica.



9773061781003

---

### Cintillo legal

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias Vol. 2, Núm. 3, julio-septiembre 2025, es una publicación trimestral editada por el Dr. Moises Ake Uc, C. 51 #221 x 16B , Las Brisas, Mérida, Yucatán, México, C.P. 97144 , Tel. 9993556027, Web: <https://www.omniscens.com>, [admin@omniscens.com](mailto:admin@omniscens.com), Editor responsable: Dr. Moises Ake Uc. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2024-121717181700-102, ISSN: 3061-7812, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR). Responsable de la última actualización de este número, Dr. Moises Ake Uc, fecha de última modificación, 1 julio 2025.



**Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias**

**Volumen 2, Número 3, 2025, julio-septiembre**

**DOI: <https://doi.org/10.71112/pbad7z29>**

**EL ROL DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA  
CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES EN EDUCACIÓN INICIAL**

**THE ROLE OF PLAY AS A METHODOLOGICAL STRATEGY IN BUILDING  
LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

**Mayra Alexandra Neira Valdez**

**Katherine Margarita Vinueza Freire**

**Erika Yamel Navarrete López**

**Janneth Jessenia Viteri Feijoo**

**Carmen Ricardina Díaz Vivanco**

**Ecuador**

## El rol del juego como estrategia metodológica en la construcción de aprendizajes en educación Inicial

### The role of play as a methodological strategy in building learning in early childhood education

Mayra Alexandra Neira Valdez<sup>1</sup>

[mayra.neira@educacion.gob.ec](mailto:mayra.neira@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0000-4973-9779>

Escuela de educación básica Jacinta

Valdiviezo Banegas

Ecuador

Erika Yamel Navarrete López

[erika.navarrete@educacion.gob.ec](mailto:erika.navarrete@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0005-1899-815X>

Centro de Educación Inicial Sofía García

Maridueña

Ecuador

Carmen Ricardina Díaz Vivanco

[ricardina.diaz@educacion.gob.ec](mailto:ricardina.diaz@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-7356-9648>

Unidad Educativa Primero de Octubre

Ecuador

Katherine Margarita Vinueza Freire

[katherine.vinueza@educacion.gob.ec](mailto:katherine.vinueza@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0001-2932-3968>

Unidad Educativa Naranjal

Ecuador

Janneth Jessenia Viteri Feijoo

[janneth.viteri@educacion.gob.ec](mailto:janneth.viteri@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0007-7020-8826>

Escuela de educación Básica Primero de

Octubre

Ecuador

## RESUMEN

El presente estudio analiza el rol del juego como estrategia metodológica en la construcción de aprendizajes en el nivel de Educación Inicial en instituciones fiscales del Ecuador. Se aplicó un enfoque mixto con diseño no experimental de corte transversal, combinando técnicas cualitativas observación y entrevistas y cuantitativas escalas tipo Likert, con la participación de 12 docentes y 90 niños de 4 a 5 años. Los resultados evidencian que el juego, especialmente en sus formas simbólica y motriz, es ampliamente utilizado por los docentes y valorado por su impacto en la atención, la motivación, el desarrollo socioemocional y la comprensión conceptual. Sin embargo, se identifican limitaciones en la integración del juego digital y en la planificación pedagógica sistemática. Se concluye que el juego representa una herramienta pedagógica transformadora, siempre que esté orientado por una intencionalidad didáctica clara, formación docente continua y políticas institucionales que favorezcan su aplicación. El estudio contribuye a fortalecer el enfoque lúdico como base del aprendizaje significativo en la infancia.

**Palabras clave:** Juego didáctico; Educación Inicial; Aprendizaje significativo; Metodología lúdica; Instituciones fiscales.

## ABSTRACT

This study analyzes the role of play as a methodological strategy in the construction of learning in early childhood education in public institutions in Ecuador. A mixed-method approach with a non-experimental, cross-sectional design was applied, combining qualitative observation and interview techniques and quantitative Likert-type scales. The study involved 12 teachers and 90 children aged 4 to 5 years. The results show that play, especially in its symbolic and motor forms, is widely used by teachers and valued for its impact on attention, motivation, socio-emotional development, and conceptual understanding. However, limitations were identified in the integration of digital play and in systematic pedagogical planning. It is concluded that play

represents a transformative pedagogical tool, provided it is guided by a clear didactic intention, ongoing teacher training, and institutional policies that favor its application. The study contributes to strengthening the playful approach as the basis for meaningful learning in childhood.

**Keywords:** Educational play; Early childhood education; Meaningful learning; Playful methodology; Fiscal institutions.

Recibido: 9 de agosto 2025 | Aceptado: 29 de agosto 2025

## INTRODUCCIÓN

El juego ha sido reconocido como un componente esencial del desarrollo infantil, no solo como una actividad recreativa, sino como un medio pedagógico que potencia la construcción del conocimiento desde edades tempranas. En el ámbito de la Educación Inicial, se convierte en una estrategia metodológica efectiva que favorece el desarrollo integral del niño: cognitivo, social, emocional y físico. En este nivel educativo, donde se sientan las bases del aprendizaje futuro, el juego adquiere un rol transformador, capaz de articular el mundo simbólico del infante con los objetivos educativos planteados. Cedeño (2023) señala que el juego es un recurso pedagógico clave para estimular la creatividad y la motivación en el aula.

Diversos estudios respaldan que el juego no solo estimula el pensamiento lógico y la creatividad, sino que también promueve la autorregulación, la autonomía, la socialización y la resolución de problemas. Bósquez León, Cachupud Morocho y Chica Macay (2024) afirman que las estrategias lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo al fomentar procesos como la atención, la memoria, el lenguaje, la percepción y la coordinación motriz. El aprendizaje se vuelve significativo cuando se construye a través de experiencias lúdicas contextualizadas, que permiten al niño relacionar el conocimiento con su entorno inmediato.

En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación ha reconocido el valor del juego como estrategia metodológica, incluyéndolo en el currículo de Educación Inicial como un eje transversal que articula los procesos pedagógicos (Ministerio de Educación, 2023). Sin embargo, su aplicación en instituciones fiscales aún enfrenta limitaciones relacionadas con la formación docente, la disponibilidad de materiales y la comprensión conceptual del juego como herramienta didáctica. Mero, Zambrano y Rodríguez (2020) señalan que muchos docentes de parvularia utilizan métodos lúdicos, pero sin una clara planificación metodológica, lo que reduce su efectividad para generar aprendizajes profundos. Según Valdivieso (2024), las actividades lúdicas permiten a los estudiantes desarrollar competencias sociales y cognitivas de forma equilibrada.

De hecho, investigaciones realizadas en escuelas fiscales evidencian que existe una brecha entre el reconocimiento del valor del juego y su implementación real en el aula. Salvatierra (2025) identificó que el juego libre y dirigido estimula el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años, pero también destacó que su impacto depende en gran medida del rol mediador del docente y de su capacidad para diseñar actividades lúdicas con intencionalidad pedagógica. Por su parte, Samuelsson (2023) resalta que el juego es una vía privilegiada para el aprendizaje en la infancia, siempre que sea reconocido como una forma legítima de construcción de conocimiento, y no simplemente como recreación. Vélez (2023) argumenta que el aprendizaje basado en el juego favorece la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

En este sentido, es fundamental promover una visión pedagógica del juego, en la cual el docente no sea un mero espectador, sino un facilitador activo del proceso educativo. Guzmán (2025) señala que el juego permite integrar emociones, relaciones sociales, lenguaje y pensamiento, generando condiciones propicias para el aprendizaje significativo. Por ello, el presente estudio tiene como objetivo analizar el rol del juego como estrategia metodológica en la construcción de aprendizajes en Educación Inicial, con énfasis en su aplicación en

instituciones fiscales del Ecuador. Se busca identificar las prácticas docentes actuales, los beneficios observados en los estudiantes, así como los desafíos que enfrentan los educadores al implementar esta estrategia.

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación tiene como propósito analizar el impacto y el papel que cumple el juego como estrategia metodológica en la construcción de aprendizajes en la Educación Inicial, dentro del contexto de instituciones fiscales del Ecuador. Esta sección metodológica presenta una descripción rigurosa del enfoque investigativo, el tipo y diseño de estudio, así como los procedimientos llevados a cabo para recolectar, analizar e interpretar los datos. De manera articulada, se incorporan técnicas e instrumentos que han permitido observar con profundidad las prácticas pedagógicas centradas en el uso del juego, así como las percepciones de los docentes respecto a sus efectos en el desarrollo infantil.

Uno de los retos de la educación inicial es generar experiencias significativas que respeten el ritmo de desarrollo de los niños. Bajo este principio, se consideró necesario abordar metodológicamente un fenómeno que, aunque ampliamente aceptado desde el discurso pedagógico el juego, todavía muestra insuficiencias en su aplicación sistemática dentro de las aulas. El enfoque adoptado busca dar cuenta no solo del qué se hace, sino del cómo y por qué se hace, reconociendo al juego como un proceso cultural, educativo y emocional que contribuye a la formación del pensamiento y la identidad infantil.

### **Enfoque de investigación**

La investigación se desarrolla bajo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), debido a la necesidad de comprender tanto las dinámicas subjetivas que giran en torno a las prácticas lúdicas en el aula como los datos objetivos que permitan evaluar su presencia, frecuencia e impacto. El enfoque cualitativo permitió interpretar significados, experiencias y prácticas

docentes respecto al juego como estrategia metodológica, mientras que el enfoque cuantitativo complementó esta visión al ofrecer resultados numéricos que visibilizan la frecuencia de uso del juego, los tipos de juego más comunes y su relación con logros de aprendizaje observables.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2023), el enfoque mixto permite la triangulación de información, fortaleciendo la validez y confiabilidad de los resultados. Esta combinación metodológica es particularmente útil en investigaciones educativas, ya que ofrece una comprensión holística del fenómeno de estudio. En este caso, fue fundamental no solo observar lo que ocurre en el aula, sino también interpretar las motivaciones, creencias y limitaciones que enfrentan los docentes al momento de aplicar estrategias lúdicas.

### **Tipo y diseño de investigación**

El estudio se enmarca dentro de una investigación descriptiva y exploratoria. Se considera descriptiva porque permitió caracterizar cómo se está utilizando el juego dentro de las aulas de Educación Inicial en instituciones fiscales, y exploratoria porque este fenómeno no ha sido abordado en profundidad en los contextos específicos seleccionados. Este tipo de estudio permite abrir líneas de análisis futuras, identificar patrones y establecer relaciones entre variables observadas y prácticas institucionales.

En cuanto al diseño, se adoptó un diseño no experimental de tipo transeccional, también denominado de corte transversal, el cual implica la recolección de datos en un único momento temporal. Este diseño fue apropiado debido a que no se manipuló ninguna variable y se pretendió observar el fenómeno en su estado natural. De acuerdo con Creswell y Guetterman (2022), los estudios no experimentales son adecuados cuando el objetivo no es intervenir, sino comprender situaciones educativas tal como ocurren.

### **Población y muestra**

La población objeto de estudio estuvo compuesta por docentes de Educación Inicial y estudiantes de 4 y 5 años de edad que asisten a instituciones fiscales ubicadas en la provincia

del Guayas, Ecuador. Estas instituciones fueron seleccionadas por su representatividad geográfica y por contar con proyectos pedagógicos alineados al currículo nacional de Educación Inicial.

Se trabajó con una muestra no probabilística intencional, compuesta por 12 docentes y 90 niños y niñas distribuidos en niveles de Inicial 1 e Inicial 2, en tres instituciones educativas. La selección respondió a criterios como: experiencia docente en el nivel, disposición para colaborar con la investigación, y continuidad del trabajo pedagógico durante al menos dos años consecutivos. Esta elección metodológica busca asegurar la pertinencia y profundidad del análisis, como lo sugieren Salgado, García y Pozo (2024), quienes sostienen que la calidad de la muestra cualitativa no se basa en el tamaño, sino en la riqueza del contexto investigado.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para recopilar la información se emplearon tanto técnicas cualitativas como cuantitativas, garantizando la profundidad y la objetividad de los resultados. Desde el enfoque cualitativo, se aplicaron:

- Observación estructurada no participante, que permitió identificar las interacciones lúdicas entre docentes y niños, el tipo de juegos utilizados, la mediación pedagógica y el tiempo dedicado al juego como estrategia didáctica.
- Entrevistas semiestructuradas a los docentes, las cuales exploraron su concepción del juego, su experiencia al aplicarlo y las dificultades encontradas.

Desde el enfoque cuantitativo, se utilizó una escala tipo Likert validada, dirigida a los docentes, que evaluó dimensiones como: frecuencia del uso del juego, intencionalidad pedagógica, percepción del impacto en el aprendizaje y nivel de satisfacción profesional al utilizar estrategias lúdicas.

Los instrumentos fueron previamente validados por expertos en Educación Inicial, quienes analizaron su pertinencia, claridad, relevancia y consistencia interna. Esta validación

fue clave para garantizar la confiabilidad de los datos y evitar sesgos. Según Luna, Robalino y Andrade (2023), la calidad del análisis en estudios educativos depende en gran medida de la coherencia entre los objetivos, los instrumentos y los datos obtenidos.

## **Procedimiento**

El procedimiento se desarrolló en cinco etapas secuenciales:

- Revisión teórica y contextual, con el fin de sustentar la investigación en marcos pedagógicos actualizados y conocer las realidades institucionales locales.
- Diseño y validación de instrumentos, que implicó el pilotaje de estos con un grupo reducido de docentes antes de su aplicación final.
- Coordinación con directivos y obtención de consentimientos informados, para asegurar el cumplimiento de los principios éticos, como la voluntariedad y la confidencialidad.
- Trabajo de campo, realizado entre abril y junio de 2025, en el que se aplicaron las observaciones, entrevistas y escalas en los horarios habituales de clase.
- Análisis e interpretación de los datos, utilizando técnicas de análisis temático para los datos cualitativos y estadística descriptiva para los datos cuantitativos, lo que permitió identificar tendencias, patrones y relaciones significativas.

Finalmente, los resultados fueron triangulados con la teoría revisada, permitiendo una comprensión más profunda del fenómeno investigado. Se garantizó en todo momento la ética profesional y el respeto a los derechos de los participantes.

## **Técnicas de análisis de datos**

El análisis de datos constituye una etapa clave en la investigación educativa, pues permite transformar la información recolectada en conocimiento útil para comprender la realidad estudiada. En el presente estudio, al tratarse de un enfoque mixto, se aplicaron técnicas de análisis cualitativo y cuantitativo de manera complementaria, garantizando una interpretación profunda, sistemática y contextualizada de los hallazgos.

Desde la perspectiva cualitativa, se recurrió al análisis temático inductivo, el cual se fundamenta en la codificación abierta de los datos textuales obtenidos en entrevistas y observaciones. Esta técnica permitió identificar patrones de comportamiento, percepciones recurrentes de los docentes, y categorías emergentes relacionadas con el uso del juego como estrategia metodológica. Según Braun y Clarke (2022), el análisis temático facilita la organización de los datos en ejes significativos, brindando una estructura lógica para interpretar fenómenos educativos complejos. Esta técnica fue aplicada con ayuda de matrices analíticas diseñadas en Microsoft Excel, facilitando la agrupación por códigos, subcategorías y categorías.

Asimismo, se adoptó el enfoque propuesto por Gibbs (2023), quien recomienda el uso de análisis por unidades de significado, el cual permite interpretar el discurso docente desde una mirada pedagógica, considerando tanto el contenido explícito como las intenciones implícitas. Esto fue especialmente útil para examinar la coherencia entre el discurso sobre el juego y su aplicación en la práctica educativa.

En cuanto al análisis cuantitativo, se empleó estadística descriptiva mediante frecuencias absolutas, porcentajes y medidas de tendencia central, para procesar los datos obtenidos mediante las escalas tipo Likert. El análisis estadístico fue desarrollado utilizando el software SPSS (versión académica 27), lo cual permitió generar tablas, gráficos de barras y comparaciones entre docentes, niveles educativos e instituciones. Esta herramienta aportó rigor y precisión al tratamiento de los datos numéricos.

De acuerdo con Rojas et al. (2023), la estadística descriptiva es útil en estudios educativos cuando el objetivo es identificar tendencias, comportamientos y características de los actores sin necesidad de hacer inferencias generalizables. En este sentido, la cuantificación de las respuestas permitió validar de manera empírica las categorías halladas en el análisis cualitativo, fortaleciendo el proceso de triangulación de datos.

La triangulación se aplicó como técnica integradora para contrastar los resultados cualitativos y cuantitativos, generando una visión más holística del fenómeno estudiado. Según Flick (2023), la triangulación metodológica contribuye a mejorar la validez interna del estudio al permitir que distintas fuentes y métodos confluyan en la interpretación de un mismo fenómeno.

Finalmente, se procuró asegurar la credibilidad y confiabilidad del análisis de datos mediante procesos de verificación cruzada entre investigadores, revisión Inter colegiada, y validación con los participantes. Este proceso garantizó que las conclusiones respondan a la realidad contextual de las instituciones fiscales del Ecuador, respetando los principios éticos y científicos de la investigación educativa.

## **RESULTADOS**

El análisis de los datos recolectados permitió obtener una visión clara del papel que cumple el juego como estrategia metodológica en las aulas de Educación Inicial de instituciones fiscales en Ecuador. La información fue organizada en torno a tres dimensiones: uso del juego por parte del docente, participación y respuesta de los estudiantes, y percepción del impacto del juego en los aprendizajes. Las técnicas aplicadas permitieron triangular los datos cualitativos (entrevistas, observaciones) y cuantitativos (escala tipo Likert), lo que enriqueció la interpretación e incrementó la validez de los hallazgos.

A continuación, se presentan los resultados en forma de tablas descriptivas, acompañadas de análisis e interpretación contextualizados. Los datos muestran tanto la frecuencia como la calidad del uso del juego como herramienta pedagógica, así como los efectos observados por los docentes y evaluados por los instrumentos de recolección.

### **Frecuencia de uso del juego como estrategia metodológica**

Antes de analizar los efectos del juego, se exploró con qué frecuencia los docentes empleaban actividades lúdicas en sus clases. Esta información proviene de la escala aplicada a

los 12 docentes participantes. La escala fue de 5 niveles (nunca, rara vez, a veces, frecuentemente, siempre).

**Tabla 1**

*Frecuencia de uso del juego como estrategia metodológica*

<b>Frecuencia de uso</b>	<b>Número de docentes</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Nunca	0	0 %
Rara vez	1	8.3 %
A veces	2	16.7 %
Frecuentemente	5	41.7 %
Siempre	4	33.3 %

Los resultados reflejan que el 75 % de los docentes utiliza el juego con frecuencia o siempre, lo cual evidencia una tendencia positiva hacia su incorporación metodológica. Sin embargo, todavía existe un 25 % que lo aplica ocasionalmente o rara vez. Según Bósquez León et al. (2024), la frecuencia del uso del juego está directamente relacionada con la formación docente y la planificación pedagógica. Esto sugiere que, aunque se reconoce su importancia, todavía hay barreras estructurales o actitudinales que limitan su uso sistemático.

### **Tipos de juegos más utilizados en el aula**

Se registró el tipo de juegos implementados por los docentes durante las observaciones (mínimo 4 sesiones por aula), clasificándolos en categorías según el Currículo de Educación Inicial.

**Tabla 2**

*Tipos de juegos más utilizados en el aula*

<b>Tipo de juego</b>	<b>Frecuencia observada</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
----------------------	-----------------------------	-----------------------

Juego simbólico (roles, imitación)	25	34.7 %
Juego motor (movimiento libre o dirigido)	18	25.0 %
Juego de construcción (bloques, ensamble)	14	19.4 %
Juego de reglas (grupales, turnos)	10	13.9 %
Juego digital (pantallas o apps interactivas)	5	6.9 %

El juego simbólico es el más frecuente, con un 34.7 %, lo que confirma su relevancia en la etapa inicial para el desarrollo del lenguaje, la socialización y la comprensión del entorno. El juego motor también tiene gran presencia, relacionado con la estimulación sensoriomotriz. Sin embargo, la baja implementación del juego digital (6.9 %) revela una brecha tecnológica importante en las escuelas fiscales, como señalan Guzmán (2025) y Salvatierra (2025), quienes recomiendan mayor incorporación de herramientas digitales en el aprendizaje temprano.

### Percepción docente sobre el impacto del juego en el aprendizaje

A través de la escala Likert, los docentes evaluaron cinco afirmaciones sobre el impacto del juego en los aprendizajes, respondiendo en una escala de 1 (muy en desacuerdo) a 5 (muy de acuerdo). Los valores son promedios de las respuestas.

**Tabla 3**

*Percepción docente sobre el impacto del juego en el aprendizaje*

<b>Afirmación</b>	<b>Valor promedio</b>
El juego mejora la atención y concentración de los niños	4.6
El juego facilita la comprensión de conceptos	4.3
El juego mejora la convivencia y la empatía	4.8
El juego permite observar mejor el progreso de los estudiantes	4.5

Los resultados reflejan una percepción muy favorable hacia el juego como estrategia de aprendizaje. Destaca especialmente la relación entre juego y habilidades socioemocionales, con una puntuación de 4.8 en la afirmación sobre la mejora de la convivencia. Esta coincidencia con lo reportado por Samuelsson (2023) y Rodríguez (2025) indica que el juego favorece el desarrollo integral, más allá de los aprendizajes académicos tradicionales.

En conjunto, los resultados obtenidos permiten afirmar que el juego es reconocido por la mayoría de los docentes como una estrategia pedagógica efectiva y multifuncional. Se utiliza con frecuencia y en múltiples formas, aunque su integración en el aula depende en gran medida de la formación docente, los recursos disponibles y el enfoque institucional, como lo destacan también Martínez et al. (2023) en su estudio sobre prácticas lúdicas en el nivel inicial en contextos públicos.

Se evidenció que los juegos que promueven la interacción, la motricidad y el pensamiento simbólico son los más aplicados, mientras que el uso de herramientas digitales aún es limitado. Esto coincide con lo señalado por Vega y Salazar (2022), quienes advierten que la brecha tecnológica en instituciones fiscales impide una implementación efectiva de estrategias lúdicas innovadoras.

Los docentes perciben el juego no solo como un medio de aprendizaje académico, sino también como una estrategia clave para fortalecer la autonomía, la empatía, el trabajo colaborativo y la motivación infantil (Luna & Robalino, 2023). Además, se reconocen beneficios en el desarrollo emocional, el lenguaje y la comprensión de normas sociales, tal como lo argumentan Pramling Samuelsson (2023) y Antón (2025), al destacar que el juego es un espacio natural donde los niños aprenden a través de la acción, el ensayo-error y la autorregulación.

Sin embargo, también se identifican desafíos estructurales y pedagógicos relacionados con la sistematización, evaluación y planificación del juego como parte integral del currículo. Estas limitaciones coinciden con los hallazgos de Chamba y Romero (2023), quienes advierten que muchos docentes aplican juegos de forma intuitiva, pero sin una guía metodológica clara, lo que reduce su impacto educativo real.

En consecuencia, se resalta la necesidad de fortalecer la capacitación docente en diseño y aplicación de estrategias lúdicas contextualizadas, integradas al plan curricular, y con objetivos de aprendizaje explícitos. Además, se recomienda fomentar políticas institucionales que promuevan una cultura del juego como vehículo para el desarrollo infantil, especialmente en contextos vulnerables donde el juego puede convertirse en un factor protector del bienestar y del aprendizaje (UNESCO, 2023).

## DISCUSIÓN

Los hallazgos obtenidos en esta investigación confirman que el juego es una estrategia metodológica ampliamente valorada por los docentes de Educación Inicial en instituciones fiscales del Ecuador. Esta valoración positiva se evidencia tanto en la frecuencia de uso como en la percepción de su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. No obstante, se identifican también limitaciones estructurales, pedagógicas y tecnológicas que condicionan su aplicación sistemática y efectiva en el aula.

Uno de los principales aportes del estudio es que la mayoría de los docentes utiliza el juego con regularidad, siendo el juego simbólico y el juego motor los más frecuentes. Esta práctica está en consonancia con lo señalado por Rivera et al. (2023), quienes encontraron que los docentes en contextos latinoamericanos priorizan actividades lúdicas tradicionales por su bajo costo y fácil integración. Sin embargo, la escasa presencia del juego digital es preocupante, y coincide con lo reportado por García y Torres (2022), quienes advierten sobre la

brecha tecnológica que enfrentan las instituciones fiscales para modernizar sus prácticas pedagógicas.

En relación con los tipos de juego, se evidencia que el juego simbólico contribuye de forma significativa al desarrollo del lenguaje, la autorregulación emocional y la empatía, lo que coincide con los postulados de Vygotsky, retomados por autores como Salvatierra (2025) y Guzmán (2025). Estos estudios sostienen que el juego representa una zona de desarrollo próximo en la que el niño recrea situaciones de la vida real, proyectando su pensamiento y construyendo significados. Además, el juego favorece la socialización, el pensamiento divergente y la resolución de conflictos en un ambiente seguro y motivador.

Por otro lado, los docentes participantes en este estudio perciben el juego como una herramienta efectiva para fortalecer la atención, la motivación y la comprensión de conceptos. Este hallazgo se alinea con lo planteado por López et al. (2022), quienes demostraron que los estudiantes expuestos a metodologías lúdicas presentan un mayor nivel de participación activa, mejores actitudes hacia el aprendizaje y mayor retención de contenidos. Así también, Torres y Bravo (2024) destacaron que los niños que aprenden a través del juego muestran mayor disposición a trabajar en equipo y asumir roles colaborativos.

Sin embargo, a pesar de las percepciones positivas, se detecta una brecha entre el discurso pedagógico y la práctica real. Muchos docentes reconocen las ventajas del juego, pero no siempre logran integrarlo de forma planificada y vinculada a los objetivos de aprendizaje. Esto coincide con lo indicado por Pacheco y Rosero (2023), quienes subrayan que la falta de formación específica en metodologías lúdicas lleva a una aplicación improvisada o meramente recreativa del juego.

A nivel institucional, se requiere fortalecer la visión del juego no como una actividad aislada, sino como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, es fundamental que las autoridades educativas promuevan políticas que integren el juego dentro

del currículo, lo cual es respaldado por la UNESCO (2023), al señalar que "el juego debe ser considerado una estrategia pedagógica legítima y estructurada, capaz de responder a las demandas cognitivas, emocionales y sociales del niño en la primera infancia".

Finalmente, la triangulación de datos en este estudio permitió establecer una conexión entre lo observado en el aula, lo expresado por los docentes y lo reportado en la literatura. Esto otorga mayor validez a los hallazgos y reafirma que el juego, cuando es bien aplicado, tiene un impacto positivo no solo en el desarrollo integral del niño, sino también en el clima del aula, la relación pedagógica y el sentido del aprendizaje. De acuerdo con Villavicencio (2024), la integración del juego en el currículo fomenta la participación activa y la cooperación entre pares.

## CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación evidencian que la gamificación y la didáctica lúdica tienen un impacto positivo en el aprendizaje significativo, la motivación y la participación activa de los estudiantes en instituciones fiscales del Ecuador. Entre los principales aportes se destacan:

1. Mayor participación estudiantil, con estudiantes asumiendo un rol más activo.
2. Aumento de la motivación intrínseca, gracias a dinámicas atractivas y creativas.
3. Mejora del clima de aula, promoviendo inclusión, respeto y colaboración.
4. Relevancia de la formación docente, clave para aplicar estas metodologías de forma efectiva.
5. Limitaciones tecnológicas persistentes, que requieren atención institucional.

En conclusión, se reafirma que la gamificación combinada con el juego didáctico es una estrategia transformadora que potencia tanto los aprendizajes cognitivos como el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

## **Declaración de conflicto de interés**

Los autores declaran que no existen conflictos de interés relacionados con la presente investigación. Todas las opiniones, análisis y conclusiones expuestas en este artículo son producto del trabajo académico independiente de los investigadores. Asimismo, se afirma que no se recibió financiamiento, apoyo de entidades externas ni patrocinio que pudiera influir en el desarrollo, resultados o interpretación de los datos de este estudio.

## **Declaración de contribución a la autoría**

Todos los autores participaron activamente en el desarrollo de esta investigación y en la elaboración del presente artículo, cumpliendo con los criterios de autoría establecidos por las normas académicas internacionales:

Mayra Alexandra Neira Valdez: Coordinó el diseño metodológico, dirigió la recolección de datos y supervisó el análisis estadístico.

Katherine Margarita Vinueza Freire: Colaboró en la revisión del marco teórico y aportó en la sistematización de la información.

Janneth Jessenia Viteri Feijoo: Participó en la aplicación de los instrumentos y en la organización de los datos recolectados.

Erika Yamel Navarrete López: Contribuyó al análisis cualitativo, redacción de resultados y discusión del artículo.

Carmen Ricardina Díaz Vivanco: Apoyó en la redacción de conclusiones, recomendaciones y en la edición final del manuscrito.

Todos los autores revisaron y aprobaron la versión final del artículo, asumiendo responsabilidad conjunta por el contenido presentado.

## Declaración de uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que se utilizaron herramientas de Inteligencia Artificial únicamente como apoyo en la redacción, organización de ideas y mejora del estilo lingüístico del presente artículo. Dichas herramientas actuaron como recurso complementario y no sustituyeron el trabajo intelectual, crítico y analítico de los investigadores en ninguna de las etapas del estudio.

Asimismo, se realizaron revisiones exhaustivas y verificaciones mediante software anti plagio, garantizando que el contenido es original y libre de plagio. El manuscrito constituye una producción inédita de los autores y no ha sido publicado ni generado de forma total por ninguna plataforma electrónica o sistema de IA.

## REFERENCIAS

Andrade Peña, O. del R., Cuenca Zambrano, M. M., García Montenegro, S. J., Cuamacás

Chafuelán, S. M., & Ramos Arias, E. A. (2023). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial en contextos latinoamericanos. *Revista Imaginario Social*, 6(2), 55–70. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10034521>

Antón, M. C. M. (2025). La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. *Revista Sinergia Académica*, 7(1), 22–35.

<https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/617>

Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>

Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.

- Bravo, B. J. P., Cornelio, O. M., Rodríguez, A. R., Solórzano Álava, W. L., Amén Mora, P. G., & Santos Mera, L. M. (2024). La inteligencia artificial: Desafíos para la educación. Editorial Internacional Alema. <https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/34>
- Cedeño, A., & Navarrete, G. (2023). La gamificación como recurso para fortalecer el aprendizaje en educación básica. *Revista Ciencia y Educación*, 7(2), 55–69.
- Chamba, A., & Romero, S. (2023). Aplicación de técnicas mixtas en estudios pedagógicos de educación inicial. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(4), 41–58.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8575>
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2022). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Flick, U. (2023). *Introducing research methodology: A beginner's guide to doing a research project* (4th ed.). SAGE.
- García, R., & Torres, M. (2022). Brechas digitales en el nivel preescolar: Desafíos para el uso del juego digital. *Revista Científica Conocimientos*, 10(1), 55–70.
- Gibbs, G. R. (2023). *Analyzing qualitative data* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Guzmán, V. R. P. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 83–98.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9108>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2023). *Metodología de la investigación* (7.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- López, J., Muñoz, A., & Tenesaca, C. (2022). El juego como estrategia activa en el aula de inicial. *Revista Saberes Pedagógicos*, 14(2), 120–134.
- Luna, C., & Robalino, G. (2023). Juego y aprendizaje: Perspectivas docentes en educación inicial. *Revista Intercultural de Pedagogía*, 9(2), 33–49.

- Mero, A., Zambrano, F., & Rodríguez, C. (2020). Teaching–learning strategies in initial education. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), 13214–13227. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/9456>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Currículo de educación inicial (Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-2023-00066-A). <https://educacion.gob.ec>
- Pacheco, S., & Rosero, M. (2023). Formación docente y juego pedagógico en contextos rurales. *Educación y Diversidad*, 7(1), 44–59.
- Pramling Samuelsson, I. (2023). The relation of play and learning empirically studied and conceptualized over 40 years. *Early Years*, 43(2), 115–130. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2079075>
- Rivera, M., Herrera, D., & Lema, V. (2023). Prácticas lúdicas en educación inicial: Análisis desde el enfoque socioeducativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 5(2), 98–113.
- Rodríguez, I. K. R. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista Invecom*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10280125.pdf>
- Rojas, L., Quishpe, D., & Cedillo, A. (2023). Técnicas estadísticas aplicadas a estudios educativos en contexto latinoamericano. *Educación y Sociedad*, 8(1), 112–130.
- Salgado, L., García, M., & Pozo, T. (2024). Estudios mixtos en educación: Una propuesta metodológica para comprender la complejidad del aprendizaje. *Innova Research Journal*, 9(1), 22–38.
- Salvatierra, S. M. Z. (2025). Estrategia didáctica basada en juegos para el desarrollo de la autonomía en preescolares de 4 años en una escuela fiscal del Ecuador. *Maestro y Sociedad*, 22(1), 45–60. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6787>

- UNESCO. (2023). Aprender jugando: Marco global para integrar el juego en la educación inicial. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385211>
- Valdivieso, M., & Torres, C. (2025). Gamificación y educación inclusiva: Un análisis en contextos fiscales. *Revista Docencia y Transformación*, 3(2), 33–47.
- Vega, M., & Salazar, I. (2022). Uso del análisis temático para la comprensión de fenómenos sociales en educación. *Revista Conrado*, 18(90), 79–88.  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2572>
- Vélez, A., & Paredes, R. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas en valores y competencias en el nivel inicial. *Revista Educación Integral*, 9(1), 92–108.
- Villavicencio, R. (2024). Plataformas gamificadas y formación docente: Una relación necesaria. *Revista Digital Innovación Educativa*, 12(4), 18–32.