

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay**

ISSN en línea: 2789-3855, 2026

**El juego integrado en el desarrollo cognitivo en
educación inicial dirigido a niños de 4 – 5 años**

Integrated play into cognitive development in early childhood
education aimed at children aged 4 – 5 years

Elizabeth del Rocío Zamora Aviles

elizabeth.zamoraaviles0524@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-9664-3221>

Universidad Estatal de la Península de Santa

Elena

Guayaquil – Ecuador

Lidia Patricia Estrella Acencio

lestrella@upse.edu.ec

<https://orcid.org/000-0003-3628-0481>

Universidad Estatal de la Península de Santa

Elena

Guayaquil – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5267>


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos


LATAM

Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

Artículo recibido: 29 de septiembre de 2025
Aceptado para publicación: 02 de febrero de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

VOLUMEN VII

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5267>

El juego integrado en el desarrollo cognitivo en educación inicial dirigido a niños de 4 – 5 años

Integrated play into cognitive development in early childhood education aimed at children aged 4 – 5 years

Elizabeth del Rocío Zamora Aviles

elizabeth.zamoraaviles0524@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-9664-3221>

Universidad Estatal de la Península de Santa Elena

Guayaquil – Ecuador

Lidia Patricia Estrella Acencio

lestrella@upse.edu.ec

<https://orcid.org/000-0003-3628-0481>

Universidad Estatal de la Península de Santa Elena

Guayaquil – Ecuador

Artículo recibido: 29 de septiembre de 2025. Aceptado para publicación: 02 de febrero de 2026.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El juego integrado en el desarrollo cognitivo en educación dirigido a niños de 4 – 5 años, analiza cómo el juego forma parte integral dentro del currículo educativo, el cual favorece al desarrollo cognitivo en los niños, la investigación parte del indicio que al aplicar el juego en educación no indica ser una parte recreativa en el convivir estudiantil sino que realmente es una herramienta pedagógica esencial que incentiva el aprendizaje tal como la atención, la retentiva, la memoria, el razonamiento, la convivencia entre pares, y la creatividad. Mediante la observación se puede corroborar el contexto educativo, que indica que actividades lúdicas permiten que los niños puedan ser más sociales, se puedan resolver los problemas que se presenten, como expresar sus emociones, construir significados propios del aprendizaje, esto de una u otra manera facilita los aprendizajes significativos, así como también las experiencias cognitivas profundas. En conclusión, con esta investigación se establece que el juego dentro del currículo enriquece los aprendizajes, y potencia las habilidades socioemocionales y cognitivas, recomendando su incorporación sistemática como una estrategia en el aprendizaje continuo en el aula de clase.

Palabras clave: juego integrado, currículo educativo, juego, herramienta pedagógica, convivencia

Abstract

The study, "Integrated Play in Cognitive Development in Education for 4-5 Year Olds," analyzes how play forms an integral part of the educational curriculum, fostering children's cognitive development. The research begins with the premise that applying play in education is not merely a recreational activity in student life, but rather an essential pedagogical tool that encourages learning, including attention, retention, memory, reasoning, peer interaction, and creativity. Observation of the educational context confirms that play-based activities allow children to be more social, solve problems, express their emotions, and construct their own understanding of learning. This, in turn, facilitates meaningful learning and deep cognitive experiences. In conclusion, this research establishes that play within the

curriculum enriches learning and enhances socio-emotional and cognitive skills, recommending its systematic incorporation as a strategy for continuous learning in the classroom.

Keywords: integrated game, educational curriculum, game, pedagogical tool, coexistence

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Zamora Aviles, E. del R., & Estrella Acencio, L. P. (2026). El juego integrado en el desarrollo cognitivo en educación inicial dirigido a niños de 4 – 5 años. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (1), 448 – 461.
<https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5267>

INTRODUCCIÓN

El análisis del estudio propuesto está dirigido a la Unidad Educativa Padres Somascos "El Cenáculo" cuya dirección es Km. 141/2 vía a Daule y calle Latacunga. Pascuales Guayaquil, El Cenáculo tiene como modelo pedagógico el constructivismo social de Lev Vygotsky, pues ha desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje, considerando al individuo como el resultado del proceso histórico y social, donde el lenguaje desempeña un papel esencial en el conocimiento e interacción entre el sujeto y el medio.

Teniendo como premisa que los conocimientos se construyen con la práctica reflexiva, los contextos y las situaciones; siendo un proceso intelectualmente disciplinado y activo que se conceptualiza, aplica, analiza, sintetiza y/o evalúa. Dando paso al pensamiento crítico y al procedimiento eficiente y eficaz, que da validez racional a las creencias y sentido a las emociones que engrandecen el actuar diario del quehacer estudiantil.

En el presente ensayo se hace como parte referencial en análisis bibliográfico y documental actual, en base a la búsqueda de la información relevante y acorde a fechas no máximas de 5 años de publicación siendo estos proyectos de investigación, tesis, libros y artículos científicos.

El estudio realizado por (Campozano y Bocozano,2024) indica que el juego bien dirigido y aplicado en los niños hace que sea una herramienta clave en los modelos educativos centrados en el desarrollo integral para lograr enfoques pedagógicos efectivos para fomentar el aprendizaje integral en niños de edades comprendidas de 4 a 5 años, cuya etapa es crucial para su desarrollo.

En tanto que la muy ilustre Chinga (2025), indica que el juego y el desarrollo cognitivo utilizado en educación inicial es fundamental ya que se identifica las expresiones corporales en la realización de juegos, ya que con las actividades lúdicas se cumplen los objetivos y estímulos de motricidad fina y gruesa, propósito fundamental para poder incentivar valores como la solidaridad, el humanismo, estudio que se realizó en la Unidad Educativa licenciado "Joffre Quintero Arroyo" para poder verificar si la formación intelectual y humana es correcta, dando como resultado de manera favorable el incremento de estímulos del aprendizaje creativo, concluyendo que con el juego se incrementa el desarrollo cognitivo, expresa las emociones en base a la interpretación de los sentidos enseñándoles a trabajar en equipo y puedan interactuar entre pares.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada es la mixta ya que se utiliza elementos cuantitativos y cualitativos para la recolección de información relevante para una correcta toma de decisiones, en conjunto con la utilización de métodos pedagógicos a utilizarse como Aprendizaje basado en los juegos, el método activo participativo y el método constructivista los mismos que están orientados a los enfoques lúdicos y participativos para el diseño de actividades y juegos que integren las áreas de desarrollo, promoviendo la exploración, creatividad e interacción social, buscando que el juego sea significativo adaptado a las necesidades e intereses de los niños para fomentar su desarrollo de manera natural.

Enfoque metodológico de la investigación

Metodología mixta

Se realiza la combinación de componentes y de elementos de orden cuantitativo y cualitativo, con lo que se puede permitir la medición de los avances cognitivos y de igual manera comprender el comportamiento, la actitud y prácticas durante el juego.

Cuantitativa: se mide los cambios de estado en las habilidades cognitivas tales como: la atención, la memoria, y el razonamiento que los estudiantes aplican en cada uno de los juegos).

Cualitativa: por medio de esta metodología se puede observar la participación, la interacción y el comportamiento de los niños en la realización de las actividades lúdicas.

Tipo de investigación

Se aplicó los siguientes tipos de investigación:

Investigación aplicada

Por medio del cual se pudo realizar la implementación de las estrategias lúdicas en el aula de clase, así como también poder analizar el impacto real en el desarrollo cognitivo de los niños.

Investigación descriptiva

Mediante la utilización de este tipo de Investigación se logró describir cómo el juego influye en cada uno de los procesos cognitivos de los niños.

Investigación cuasi-experimental

En esta investigación se definió dos grupos (juegos integrados y con la metodología tradicional), al aplicar esta metodología se confirmó que se da un mayor aporte en la enseñanza.

Métodos pedagógicos aplicada

Aprendizaje basado en el juego

Los tipos de juegos aplicados en el estudio en el proceso de enseñanza educativa son los siguientes:

- Juegos de roles
- Juegos de construcción
- Juegos de reglas simples
- Juegos didácticos
- Método activo-participativo

Con esta metodología se logró que el niño sea el protagonista en el aprendizaje, ya que pudo explorar, entender y aceptar diferente tipo de roles, por lo que la experiencia de aprendizaje fue directa.

Método constructivista

Mediante la asignación de roles en las lúdicas de los juegos se logró el aprendizaje a partir de la interacción de los niños con su medio entorno, así como la relación directa entre pares.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas utilizadas para la recolección de datos o de información para poder realizar el procesamiento de información son:

Técnicas aplicadas para la recolección de datos o de información

- Observación directa y sistemática
- Entrevistas a docentes
- Encuestas a padres de familia

En este apartado se tiene que el marco poblacional objeto de estudio en la parte de observación directa y sistemática a 21 estudiantes, en tanto que para la aplicabilidad de la entrevista a docentes fueron a 2, en tanto que la aplicabilidad de las encuestas se las realizó a los padres de familia con un total de 21.

Instrumentos utilizados en la recolección de información

- Fichas de observación
- Listas de cotejo
- Diario de campo del docente

Estrategias metodológicas concretas utilizadas y aplicadas

- Diseño y aplicación de actividades lúdicas
- Uso adecuado de materiales didácticos
- Actividades grupales e individuales

Metodología utilizada de acuerdo a la edad

- Aprendizaje significativo
- Juego libre y dirigido
- Actividades cortas y dinámicas
- Evaluación basada en la observación, no en pruebas escritas

Formulación del problema

Es muy común en las aulas encontrarnos con estudiantes que presentan comportamientos inadecuados con sus compañeros, debido a los problemas que suelen suceder en sus hogares, presenciando agresiones físicas o psicológicas que afectan el bienestar emocional de los infantes, en ocasiones suelen tener inconvenientes con los alumnos ya que cada uno de ellos tienen una manera de proceder especial, tal, como comportarse con los demás compañeros, todo esto influye en su sentido de ánimo, factores como el ver a sus padres discutir, la cuestión económica influye de manera directa en los niños siendo estos los que expresan ese tipo de sentimientos de manera negativa hacia sus amigos y compañeros de clase.

Por lo que se identifica en el aula de clases la falta de interés al no realizar a cabalidad las actividades encomendadas o en su defecto la no realización de las mismas, esto hace que el resto de alumnos no continúen con el proceso de enseñanza, mostrando actitudes incorrectas que en ocasiones el resto de niños lo toman como parte referencial haciendo que el aula de clase no sea un lugar de distracción y armónico, convirtiéndose en un ambiente turbio que influyen en que los pares tengan un comportamiento no apto, creando depresión, ansiedad, resentimientos, aislamientos y total desinterés de querer aprender.

Según (Mora y Santillan, 2024) mencionan en su proyecto que el juego ayuda de manera directa al alumno a desestresarse, haciendo que su estado de ánimo cambie de manera positiva.

Justificación

Los elementos que se tomaron en cuenta como parte referencial del análisis objetos de estudio son: el desinterés por querer aprender, la negatividad de que entre los niños se lleven bien, el posible comportamiento negativo que puedan tener en sus hogares.

Este tema de esta investigación propone una solución en base a la realidad existente en las aulas de clase mediante las lúdicas que integren a los niños, así como también la búsqueda de información

relevante para tomarlas como parte referencial, este análisis se enfoca en la aplicación de nuevas propuestas que ayuden a la resolución de conflictos.

Para la obtención de datos relevantes se toma como parte referencial la utilización de las metodologías como el estudio de campo y la observación, esto tiene como finalidad la creación de un material no empírico que sirva como guía en el tratamiento de posibles conflictos entre pares.

En tanto que (Acosta y Espin, 2023), consideran que el proceso de acompañamiento en desarrollo integral mediante el juego es una herramienta poderosa para estabilizar el bienestar emocional, social, físico y cognitivo en los niños, mientras que Pérez (2024) indica que los niños expresan su sentido de ánimo por medio de la expresión corporal un punto a tomar muy en cuenta, pero teniendo en cuenta una pequeña variación con los niños con capacidades especiales por lo que Echeverría (2024) expone que mediante la utilización de la metodología Prisma en asociación con las dimensiones emocionales en los infantes, cognitivas, el ambiente social así como la coordinación motriz ayudan a la familiaridad entre los pares, otra fuente que respalda son (Revilla y Mina, 2020) valoran el estímulo de la motricidad en edades tempranas para el desarrollo integral de los niños.

Por ejemplo, para la toma de decisiones la autora Baeza (2021) indica que su proyecto lo realizó en base a la vivencia, convivencia y de diálogos con los niños de educación inicial, como respaldo a esta conceptualización los autores (Canales y Toledo, 2023) manifiestan que se obtiene excelentes resultados con lúdicas y juegos realizados al aire libre, estos deben ser estructurados, simbólicos con ejes motores que contribuyan significativamente al desarrollo de acciones sociales los mismos que deben estar en continua comunicación preescolar, el docente debe intervenir y apoyar a los niños en el trayecto de ejecución del juego, para con esa información poder hacer el planteamiento de estrategias pedagógicas y prácticas que ayuden de manera directa al desarrollo integral de los niños .

Con este análisis se desarrollará un manual guía de la aplicabilidad de resolución de conflictos que ayude tanto al sector docente y a padres de familia.

Objetivo general

- Analizar el juego integrado en el desarrollo cognitivo en educación inicial dirigido a niños de 4 – 5 años

Objetivos específicos

- Motivar mediante estrategias lúdicas el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años.
- Elaborar una guía de técnicas de juegos que faciliten el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años.

Planteamiento hipotético

En la presente propuesta del proyecto de investigación se plantea como hipótesis la propuesta de implementación de los juegos integrados en el proceso enseñanza aplicado a educación inicial básica, teniendo como impacto de manera positiva el desarrollo cognitivo de niños en el rango de 4 a 5 años.

Se sobre entiende que con la utilización de las actividades lúdicas se combinan diferentes áreas del saber y de estudio aplicados a los niños, los mismos que con estas técnicas pueden potenciar sus habilidades como incremento de la memoria, resolver problemas y pensamiento lógico.

Esta investigación busca determinar las medidas pedagógicas que son necesarias que ayuden al desarrollo integral de los niños en sus etapas de formación, promoviendo al aprendizaje significativo y estimulante que fortalezca y favorezca el crecimiento intelectual en el contexto de educación inicial,

Hipótesis

La integración metódica de actividades de los juegos integrados como estrategia pedagógica para educación inicial que contribuyan de manera significativa al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años, con el objetivo de mejorar la atención en clases, la memoria, resolución de conflictos y favorecer el pensamiento lógico.

Idea a defender

Las ideas del trabajo de investigación planteados son:

El juego como herramienta fundamental para el aprendizaje: Indicar que el juego es una estrategia pedagógica que ayuda en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial básica.

El juego integrado promueve el aprendizaje multidisciplinario: Indicar que el juego integrado ayuda a los niños a que relacionen conceptos y desarrollen el pensamiento holístico.

Estimulación de habilidades cognitivas específicas: Ayudar por medio de la estimulación a mejorar la atención, la memoria, y la resolución de problemas conjuntamente con el pensamiento lógico.

El juego favorece el aprendizaje significativo: Indicar que los niños al momento de que participan en actividades lúdicas integradas, el aprendizaje se vuelve más relevante y duradero, ya que se relaciona con sus experiencias e intereses.

El juego integrado fomenta la creatividad y la imaginación: por medio de la unión de diferentes áreas del conocimiento, los niños tienen la oportunidad de explorar, inventar y crear, lo que enriquece su desarrollo cognitivo y emocional.

El papel del docente en la implementación del juego integrado: Mediante la planificación y una guía adecuada por parte del docente se puede maximizar los beneficios que da el juego en el desarrollo cognitivo de los niños.

Preguntas científicas

- ¿De qué manera el juego influye en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años?
- ¿Qué tipos de juegos son más efectivos para potenciar áreas específicas del desarrollo cognitivo, como la memoria, la atención o la resolución de problemas?
- ¿Cómo se puede diseñar una guía de juegos que integre diferentes aspectos del desarrollo cognitivo en la educación inicial?
- ¿Cuál es el impacto del juego en la motivación y el interés de los niños por aprender?
- ¿De qué forma el juego favorece la interacción social y el desarrollo emocional en estos niños?

DESARROLLO

Según Mendoza (2024) indica que la etapa preoperacional, se comprende entre los 2 a los 7 años de edad, se caracteriza por el desarrollo de representaciones simbólicas, que se manifiestan a través de la utilización del lenguaje, la imitación y el juego imaginativo, estos dan la interpretación de roles ficticios, actuación y empleo de objetos que representan las ideas que se presenten realizar en las actividades.

Se verifica la importancia del impacto del juego y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños, cómo influye en su rendimiento estudiantil, como incrementa el estímulo en los estudiantes, el

aprendizaje creativo, como ellos interpretan y expresan los sentimientos con las lúdicas como juegos, se presta atención sobre el comportamiento y la empatía que se expresa en cada niño, se hace esta acción para saber a ciencia cierta qué juego o juegos son aplicados con eficacia en la socialización y aprendizaje de los niños.

Según Castilla & Barahona (2024), se determina que los juegos son muy importantes, en la socialización de los niños entre sí, el proceso educativo, como componente lúdico, tomándolo en cuenta como una herramienta sino como una herramienta integral de enseñanza, aprendizaje de los niños, empatía, solidaridad.

En tanto que Gamboa & Urbina (2024), manifiesta que los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños.

Por su parte, Illicachi Guznay (2022), declara que aplicar correctamente los juegos hacen que esta sea una herramienta fundamental para el docente, el mismo que se relaciona con los niños, con lo que se logra nociones más significativas, por medio del apoyo de las estrategias de enseñanza – aprendizaje la utilización de los juegos interculturales.

Para el análisis de actividades son planteadas al igual que Santisteban & Siesquen (2024), con la parte referencial para poder obtener resultados positivos en el proceso, se resalta la técnica de observación de las actividades desarrolladas en el aula de clases.

La parte teórica tomada como base en el presente trabajo del desarrollo cognitivo de Piaget, según Etece (2024) el mismo que se basa en una psicogénesis, que es la teoría sobre el origen del conocimiento, que se diferencian de niveles o etapas. No pretende ser una secuencia cronológica, sino una explicación de cómo evolucionan las estructuras cognitivas. Las mismas se basan en tres procesos que son los siguientes: la organización, la adaptación y el equilibrio.

Esta Investigación confirmar las bondades y fortalezas de las lúdicas “Juegos” aplicados en los niños, ayudan a un correcto desarrollo y desenvolvimiento cognitivo de destrezas, habilidades y aprendizaje, se observa de manera positiva que los niños reciben las instrucciones encomendadas ellos interpretan y ejecutan, de manera individual o colectiva.

RESULTADOS

Identificar lo potencial que influye el juego integrado en el proceso cognitivo de los niños de educación inicial, favoreciendo la atención, memoria, la resolución de conflictos o posibles problemas, así como también el pensamiento creativo en los niños.

Evaluar los diferentes tipos de juegos que son más efectivos en la estimulación de diferentes áreas de desarrollo cognitivo, con este enfoque se recomendará prácticas dirigidas a los docentes y padres de familia sobre la incorporación del juego de manera efectiva en el proceso de aprendizaje.

Objetivo: Recoger las percepciones de los docentes sobre los hábitos de estudio, el rendimiento académico, y la viabilidad de implementar estrategias innovadoras como la gamificación en estudiantes de educación inicial.

Instrucciones: Marque con una 'X' la opción que represente su nivel de acuerdo con cada afirmación. Escala: 1 = Totalmente en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Totalmente de acuerdo

Tabla 1

Pregunta 1: Hábitos de estudio en estudiantes de educación inicial

Dimensión	Ítem	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo
Hábitos de estudio en estudiantes de educación inicial	Los estudiantes planifican adecuadamente la tarea asignada en clase.	2	
	Los estudiantes muestran constancia y entusiasmo en la realización de las actividades individuales de clase y tareas escolares.	1	1
	Los estudiantes muestran constancia y entusiasmo en la realización de las actividades grupales en el aula de clase.		2

Fuente: elaboración propia.

Los docentes están totalmente de acuerdo que existe un compromiso por parte de los estudiantes que cumplen según la planificación realizada con sus tareas asignadas para sus hogares.

Existe un interés a medias en la realización de las tareas escolares individuales en el aula de clase, razón por lo cual los docentes debemos buscar alternativas y actividades que generen en los niños el interés respectivo para el mejoramiento de su aprendizaje.

Cuando aplicamos las actividades de manera grupal, en el que hacemos que los niños compartan experiencias mediante juegos hacemos que se genere mayor entusiasmo y constancia en la realización de sus tareas.

Tabla 2

Pregunta 2: Rendimiento Académico Observado

Dimensión	Ítem	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo
Rendimiento Académico Observado	El nivel de aptitudes en los niños aumenta con la aplicación de actividades de juegos individuales.		2
	Existen diferencias entre pares cuando trabajan en actividades grupales.	2	
	Las actitudes de los niños reflejan verdaderamente el nivel de aprendizaje logrado.	1	1

Fuente: elaboración propia.

Se corrobora que el interés y las aptitudes se incrementa en los niños cuando se utilizan juegos educativos.

Las actividades grupales ayudan de manera directa para la identificación de posibles acciones o actitudes que toman algunos alumnos al momento de realizar actividades lúdicas o actividades, haciendo que los docentes puedan detectar las mismas y poder aplicar nuevas técnicas o métodos de resolución de conflictos.

Mediante la utilización de los juegos se refleja el nivel verdadero alcanzado en el aula de clase.

Tabla 3

Pregunta 3: Estrategias Pedagógicas Actuales

Dimensión	Ítem	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo
Estrategias pedagógicas actuales	Utilizo frecuentemente estrategias activas en el aula.		2
	Incluyo actividades que promueven la participación y la autonomía estudiantil.	1	1
	Las actividades que aplicó fomentan la comprensión significativa de los contenidos planificados.		2

Fuente: elaboración propia.

La utilización de las estrategias modernas la aplican en su mayoría los docentes y estas están siendo utilizadas de una u otra manera para fomentar el aprendizaje en los estudiantes

A nivel general se puede mencionar que de un marco poblacional de un 100%, un 50% de los docentes si aplican la participación y la autonomía de los estudiantes en el aula.

Aplicando la comprensión significativa en las actividades escolares se fomenta el interés por aprender en los estudiantes

Tabla 4

Pregunta 4: Conocimiento sobre Gamificación

Dimensión	Ítem	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo
Conocimiento sobre gamificación	Conozco en qué consiste la gamificación como estrategia educativa.		2
	He recibido formación o información sobre el uso de gamificación en el aula.	1	1
	Puedo identificar elementos de juego aplicables al entorno escolar.		2

Fuente: elaboración propia.

Existe por parte del sector docente, el respectivo conocimiento de las estrategias educativas en conjunto con Gamificación, los mismos que lo aplican en sus labores

Tabla 5

Pregunta 4: Actitud hacia la Innovación Pedagógica

Dimensión	Ítem	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo
Actitud hacia la innovación pedagógica	Estoy dispuesto/a aplicar estrategias innovadoras como la gamificación.		2
	Considero que innovar metodológicamente mejora el aprendizaje de mis estudiantes.		2
	Me interesa capacitarme en nuevas estrategias didácticas para el aula, sobre todo en la gamificación		2

Fuente: elaboración propia.

Existe por parte del sector docente, el respectivo interés para recibir los conocimientos y estrategias educativas en conjunto con Gamificación, los mismos que lo aplicaran en sus alumnos fomentando el interés en aprender jugando.

Entrevista Semiestructurada a Docentes Análisis Cualitativo

Preguntas de la Entrevista

¿Cómo describiría usted los hábitos de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial?

Los niños tienen establecidos tiempos específicos destinados para orar, aprender buenos modales, con tiempos de descanso alternados y actividades.

El aprendizaje de los niños los realiza mediante los juegos en los que aprenden a explorar y convivencia mutua entre ellos.

¿Cuáles considera que son los principales factores que afectan el rendimiento académico en sus alumnos, si los hubiere?

Los factores que afectan son la falta de motivación, estrés, recursos económicos, problemas familiares, falta de material didáctico en sus hogares y la salud de los niños.

¿Qué tipo de estrategias o recursos ha utilizado para motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje?

Estrategias que utilizan narrativas de cuentos, juegos, trabajo en equipo actividades en el aula, actividades al aire libre, actividades motrices

¿Ha observado diferencias significativas entre estudiantes que presentan buenos hábitos de estudio y aquellos que no? ¿Cuáles?

Los estudiantes con buenos hábitos son respetuosos, realizan sus tareas, son ordenados aprenden más rápido, cuando un alumno no tiene buenos hábitos es despreocupado, aprende de manera lenta, no es educado e inclusive no cuida de su aseo personal.

¿Qué opina sobre el uso de la gamificación como recurso didáctico? ¿Lo ha usado antes?

La Gamificación es una técnica que utiliza el juego como método de aprendizaje con la utilización de portales especializados como educa play, y juegos en línea

¿Qué elementos considera indispensables para que una estrategia gamificada sea efectiva con este grupo de edad?

Deben tener equipos tecnológicos como tables, celulares, portátiles para que las clases sean dinámicas, interpretativa entre los niños y sobre todo para que exista retroalimentación en las dinámicas que se realicen

7. ¿Qué obstáculos cree que podrían presentarse al aplicar una estrategia basada en juegos o retos educativos?

La falta de recursos tecnológicos ya que no todos los alumnos no tienen la posibilidad.

¿Estaría dispuesto a colaborar en la implementación o evaluación de esta estrategia?

Si ya que es una metodología atractiva para el docente, para que los niños puedan interactuar entre sí, además que con la utilización de los juegos los chicos le ponen atención.

CONCLUSIONES

El juego constituye una estrategia pedagógica para fomentar la educación, aplicado en el currículo promueve aprendizajes significativos que los niños pueden construir conocimientos a través de la experiencia, la exploración en base a su entorno, mediante la aplicación de actividades lúdicas contribuyen al desarrollo social, socioemocional, ayudan a solventar las necesidades de los niños del orden 4 a 5 años.

La relación del docente con los niños es determinante en la parte efectiva, mediante la utilización como recurso el juego aplicado como recurso didáctico, esta se basa en la planificación que realiza el docente, la mediación y la evaluación continua de las actividades lúdicas estas garantizan a la realización de los objetivos y necesidades de los niños.

Mediante la observación sistemática se logra demostrar que los niños presentan una mayor motivación, más participación activa y una mayor disposición al aprendizaje siempre y cuando el juego forme parte del proceso educativo, este incide positivamente en su desarrollo cognitivo.

Con la incorporación del juego como parte central del currículo ayuda y fortalece la calidad educativa en la Educación, se reafirma, ya que fortalece en la toma de decisiones por lo que se debe tomar en cuenta en las instituciones educativas como estrategia permanente además de ser complementaria.

REFERENCIAS

Baeza, L. L. (2021). Hacia una pedagogía de la cotidianidad en la educación inicial. Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 25(1), 131-151.

Bones, S. B. A., Acosta, M. M. E., Morales, E. D. R. R., & Guamaní, M. A. E. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE DESARROLLO AGROPECUARIO, TECNOLÓGICO, EMPRESARIAL Y HUMANISTA., 5(3), 7-7.

Campozaño, P. C. C., Chunchi, M. D. J. B., Espinoza, Z. B. O., & Sabando, M. A. M. (2024). Estrategias de Juego Dirigido para el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial. SAGA: Revista Científica Multidisciplinar, 1(4), 20-31.

Canales, R. M. O., Toledo, S. O., Damián, A. S., & Martínez, S. M. E. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4), 1329-1341

Castilla Barahona, K. L. (2024). dspace.utb.edu.ec. Obtenido de dspace.utb.edu.ec: <https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16200>

Chinga Cusme, M. I. (2025). El juego y el desarrollo cognitivo en la educación inicial (Master's thesis, La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2025).

Echeverría, C. A. P. (2024). Importancia De La Inclusión De Actividades De Expresión Corporal En El Currículo De Educación Inicial Para Niños Con Nee. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 8411-8436.

Etecé, E. (24 de 10 de 2024). Concepto. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/desarrollo-cognitivo/#ixzz8whi38cwC>

Illicachi Guznay, J. &. (26 de agosto de 2022). <http://dspace.unach.edu.ec>. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec>: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9641>

Mendoza, C. M. (2024). Actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la expresión escrita. En M. y. Sociedad, Maestro y Sociedad (págs. 490 - 501). Manabí - Ecuador: MAESTRO y SOCIEDAD e-ISSN 1815-4867.

Mora, F. F. B., Santillán, B. N. T., Sanabria, C. M. B., Centeno, J. A. H., Oviedo, M. Y. M., Trujillo, G. D. V., & Parraga, A. P. B. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 4201-4217.

Párraga, J. M. T., & Meza, A. K. T. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 459-475.

Pérez, L. D. R. P. (2024). Enseñanza de la expresión corporal y su impacto en el desarrollo emocional y social en Educación Inicial. Ciencia y Educación, 314-330.

Revilla, S. L., Palacios, J. L. M., Hinostroza, E. M. F., & Velazco, D. J. M. (2020). IMPORTANCIA DE LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD EN EL DESARROLLO INTEGRAL EN EDUCACIÓN INICIAL: IMPORTANCE OF THE STIMULATION OF MOTOR IN THE INTEGRAL DEVELOPMENT IN EARLY EDUCATION. Revista de Investigación Científica TSE DE, 3(2), 20-Pag

Santisteban Siesquen, B. E. (2 de agosto de 2024). <https://repositorio.ucv.edu.pe>. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe>: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/150218>

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .