

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1334>

El Juego como Estrategia Pedagógica en la Educación Inicial en la Institución Educativa Prisca Linder

The game as a pedagogical strategy in initial education in the Educational Institution Prisca Linder

Blanca Marina Báez Pérez

bbaez@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5483-5415>

Instituto Superior Universitario Japón
Quito-Ecuador

Gabriela Anahí Bermúdez Muela

gabermudezm@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-7546-6662>

Instituto Superior Universitario Japón
Quito-Ecuador

Evelyn Pamela Durán Alvarez

epdurana@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-3492-5359>

Instituto Superior Universitario Japón
Quito-Ecuador

Artículo recibido: 18 junio 2025 - Aceptado para publicación: 28 julio 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

Este artículo analiza el juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, reconociéndolo no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta educativa clave para el desarrollo integral infantil. El objetivo fue evaluar cómo el juego influye en las dimensiones cognitiva, motriz, social y emocional de los niños. El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Prisca Linder, bajo un enfoque mixto con diseño concurrente, utilizando una guía de observación estructurada aplicada a 61 niños y un cuestionario digital dirigido a seis docentes del nivel inicial. La metodología adoptada fue de tipo descriptivo, no experimental y transversal, con recolección simultánea de datos cualitativos y cuantitativos. Los resultados evidencian que el juego, cuando es intencionado, planificado y acompañado por los docentes, promueve aprendizajes significativos, mejora la expresión emocional y fortalece las habilidades sociales. Además, se identificó una alta frecuencia en la inclusión del juego dentro de la planificación docente, así como una percepción positiva sobre su impacto. La investigación resalta la necesidad de reconocer el juego como eje articulador del proceso educativo en la primera infancia, reafirmando que jugar es también aprender, y que su aplicación consciente deja huellas significativas en el desarrollo infantil.

Palabras clave: juego, docentes, educación inicial, desarrollo integral

ABSTRACT

This article analyzes play as a pedagogical strategy in early childhood education, recognizing it not only as a recreational activity but also as a key educational tool for the comprehensive development of children. The objective was to evaluate how play influences the cognitive, motor, social, and emotional dimensions of children. The study was conducted at Prisca Linder Educational Institution, using a mixed approach with a concurrent design, applying a structured observation guide to 61 children and a digital questionnaire directed to six early childhood teachers. The methodology adopted was descriptive, non-experimental, and cross-sectional, with simultaneous collection of qualitative and quantitative data. The results show that play, when intentional, planned, and accompanied by teachers, promotes meaningful learning, improves emotional expression, and strengthens social skills. Additionally, a high frequency of play inclusion in teachers' planning was identified, along with a positive perception of its impact. The research highlights the need to recognize play as the central axis of the educational process in early childhood, reaffirming that playing is also learning, and that its conscious application leaves significant marks on child development.

Keywords: game, teachers, Initial Education, integral development

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

En las etapas iniciales del desarrollo humano, el juego cumple un papel esencial que supera su función como mero entretenimiento. Según Figueroa-Céspedes et al. (2022), el juego constituye una de las vías primordiales a través de las cuales los niños se acercan al entorno que los rodea, permitiéndoles adquirir gradualmente herramientas indispensables para desenvolverse en la vida social.

Esta actividad dinámica y espontánea fomenta el descubrimiento activo, la experimentación constante y la interacción significativa, siendo la base para que los niños puedan desarrollar habilidades necesarias en múltiples dimensiones. La importancia del juego es especialmente crítica durante la primera infancia, período en el que la formación de competencias cognitivas, motrices, sociales y emocionales se encuentra en una etapa de máxima plasticidad y receptividad.

En el ámbito educativo, su valor ha sido ampliamente reconocido. Por lo cual, organizaciones como UNICEF (2018) señala que “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales”, reconociendo que el juego no solo facilita el aprendizaje, sino que también estructura la manera en que los niños internalizan y procesan la información. Esta doble función del juego, como medio de aprendizaje y como proceso de socialización, lo convierte en una estrategia pedagógica indispensable para los docentes que trabajan con poblaciones infantiles en sus primeros años escolares.

Además, Gallardo-López (2018) enfatiza que “los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir”. Desde esta perspectiva, el juego no solo cumple una función educativa sino también una función afectiva y social que contribuye a fortalecer los vínculos emocionales y las habilidades para la convivencia. Por ende, el juego se configura como un espacio privilegiado para la expresión libre y la construcción de la identidad infantil, promoviendo simultáneamente el desarrollo de competencias que impactan directamente en las áreas motriz, cognitiva y socioemocional.

El vínculo intrínseco entre el juego y el aprendizaje ha sido destacado por diversos autores. Andrés y García (s/f) exponen que “la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos ‘jugar’ y ‘aprender’ confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar”. Esto implica que jugar es un proceso activo y reflexivo, donde el niño enfrenta retos, desarrolla estrategias cognitivas y emocionales, y encuentra satisfacción en la superación de dificultades.

Por lo tanto, el juego debe ser considerado un componente metodológico central dentro de los planes educativos, y no simplemente un recurso complementario o un tiempo de esparcimiento sin propósito. En el contexto de la educación preescolar, González-Soloviera (2014) señala que el juego “se convierte en un elemento preponderante para que los niños potencialicen sus capacidades de simbolización, reflexión, independencia y comunicación”, subrayando que su uso adecuado facilita la formación integral y el desarrollo de habilidades críticas para el aprendizaje futuro.

Sin embargo, a pesar del consenso teórico sobre la relevancia del juego, su implementación pedagógica enfrenta resistencias y limitaciones. Rica et al. (2001) advierten que en muchos entornos escolares se tiende a subestimar su valor, considerando el juego como una pérdida de tiempo y relegándolo a un espacio vacío o recreativo sin objetivos formativos claros. Esta percepción errónea conduce a imponer actividades que no corresponden con la etapa evolutiva del niño y, en consecuencia, se desaprovechan las ricas experiencias que surgen a través del juego espontáneo y guiado. Es fundamental entender que el juego es el motor que impulsa a los niños a reír, explorar, establecer relaciones afectivas y desarrollar la curiosidad, aspectos esenciales para un desarrollo equilibrado (De Chile, 2022).

La presión por cumplir con contenidos académicos establecidos muchas veces limita el tiempo y la calidad con la que se integra el juego en la rutina escolar, reduciéndolo a un momento libre sin una orientación pedagógica definida. Esta situación pone de manifiesto la urgencia de observar y evaluar cómo se está aplicando esta estrategia en escenarios educativos concretos y cuál es su impacto real en las diversas dimensiones del desarrollo infantil. Solo a partir de una comprensión profunda de estas dinámicas será posible fortalecer el papel del juego como eje articulador del aprendizaje temprano.

En este contexto, el presente estudio se desarrolló en la Institución Educativa Prisca Linder con el objetivo de analizar las manifestaciones de las dimensiones cognitiva, motriz, social y emocional del desarrollo infantil a través del juego en el aula. La investigación se enfocó en niños de educación inicial que participaron en actividades lúdicas planificadas y supervisadas por sus docentes, lo que permitió registrar comportamientos y respuestas espontáneas en ambientes de aprendizaje naturales y significativos para ellos.

La metodología adoptada fue de enfoque mixto, combinando la observación estructurada del comportamiento infantil con la aplicación de una encuesta dirigida a los educadores, permitiendo así una visión holística del fenómeno. Esta doble perspectiva no solo aportó datos sobre las interacciones y aprendizajes manifestados en el juego, sino también reveló las concepciones y valoraciones que los docentes tienen sobre esta estrategia educativa. Con ello, se buscó responder a la pregunta central: ¿Cómo se manifiestan las dimensiones cognitivas, motrices, sociales y emocionales en los niños de educación inicial a través del juego en la Institución Educativa Prisca Linder? Este enfoque permitió entender el juego no solo como un

acto lúdico, sino como un proceso dinámico y transformador que impacta en la formación integral de la infancia.

METODOLOGÍA

Diseño

La presente investigación adopta una metodología mixta, combinando enfoques cuantitativo y cualitativo bajo un diseño descriptivo y no experimental. Esta elección metodológica responde a la necesidad de comprender con mayor profundidad la influencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo integral de los niños de educación inicial. El enfoque cuantitativo permitió medir, a través de instrumentos estructurados como encuestas, la frecuencia, el tipo de juego utilizado y el nivel de desarrollo alcanzado en distintas áreas. Paralelamente, el enfoque cualitativo, a través de la observación estructurada de la práctica docente, brindó una comprensión más contextual y significativa de las experiencias vividas en el aula.

El diseño fue transversal, ya que la recolección de datos se realizó en “un único momento en el tiempo, donde los investigadores no intervienen ni manipulan las variables, sino que observan y recopilan datos” (Sánchez, 2025), permitiendo capturar una visión holística y representativa del contexto educativo en la Institución Educativa “Prisca Linder”.

De esta forma, el enfoque mixto favorece una integración enriquecida de los datos, posibilitando el análisis tanto de lo que ocurre en términos medibles como de las percepciones y significados que subyacen en la práctica pedagógica.

Población y muestra

La población del estudio estuvo conformada por un total de 61 niños del nivel de Educación Inicial de la Institución Educativa Prisca Linder, así como por los 6 docentes responsables de los subniveles correspondientes. Dado el tamaño reducido de la comunidad educativa, se aplicó un muestreo intencional de tipo censal, lo que implicó la inclusión de la totalidad de estudiantes de los Subniveles 1 y 2, así como de todos los docentes del nivel. Esta estrategia permitió asegurar una cobertura representativa y completa del contexto institucional, favoreciendo una recolección de datos más precisa y una interpretación más fiel de la realidad observada.

Instrumentos aplicados

Para esta investigación se establecieron dos instrumentos complementarios, una guía de observación estructura con 15 ítems conformados por criterios claves del desarrollo de los niños de 3 a 5 años, los cuales fueron formulados a partir de referentes teóricos clásicos y contemporáneos, como los aportes de Piaget sobre el juego como mecanismo de asimilación, Vygotsky en relación al papel del juego en la zona de desarrollo próximo, y Bruner respecto a su valor para el aprendizaje significativo, en las áreas cognitiva, motriz, emocional y social, las cuales son esenciales dentro del currículo de Educación Inicial del Ecuador y en guías internacionales como la UNICEF, UNESCO, OCDE.

Igualmente, se realizó un cuestionario compuesto por 10 preguntas cerradas, organizadas en tres bloques (uso del juego, tipos de juego y percepción del impacto), las cuales fueron redactadas específicamente para esta investigación, tomando en consideración que cada ítem fue formulado para recoger datos cuantificables que permitan comprender cómo los educadores integran el juego en su práctica pedagógica diaria. Para garantizar su pertinencia y claridad, el cuestionario fue sometido a una validación preliminar mediante prueba piloto con un pequeño grupo de docentes.

Gracias a la construcción cuidadosa de los instrumentos, basada en referentes teóricos sólidos, criterios pedagógicos actualizados y estándares nacionales e internacionales, tanto el cuestionario dirigido a los docentes como la guía de observación aplicada a los niños cumplen con los parámetros de calidad y excelencia establecidos por la institución educativa. La formulación clara, pertinente y estructurada de los ítems, así como la validación previa a través de una aplicación piloto, permitieron asegurar la coherencia con los objetivos del estudio y la adecuación al contexto escolar.

Estas acciones fortalecen la fiabilidad del proceso de recolección de datos y garantizan la validez de los resultados obtenidos, ofreciendo una base metodológica sólida que respalda los hallazgos de la investigación y contribuye a su rigor científico.

Variables y Dimensiones

La presente investigación contempla dos tipos de variables fundamentales, la variable independiente se relaciona con la implementación del juego como estrategia pedagógica en el aula, mientras que la variable dependiente corresponde al nivel de impacto que esta práctica tiene en el desarrollo integral de los niños de educación inicial. Para facilitar su análisis, ambas variables han sido desglosadas en dimensiones que abarcan aspectos clave como el tipo de juego, la frecuencia de uso, la intencionalidad pedagógica, así como los ámbitos del desarrollo infantil (cognitivo, motriz, social y emocional).

La estructura de estas variables y sus dimensiones se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 1

Variables y Dimensiones

	Variables	Dimensiones
Independiente	Juego como estrategia pedagógica.	Tipos de juego utilizados, frecuencia de aplicación, objetivos pedagógicos.
Dependiente	Desarrollo integral infantil.	Desarrollo cognitivo, motriz, emocional y social.

Procedimiento

La presente investigación se desarrolló cumpliendo rigurosamente con los principios éticos que rigen los estudios con población infantil. Se obtuvo la aprobación y autorización correspondiente por parte de las autoridades de la Institución Educativa Prisca Linder, así como el consentimiento informado de madres, padres y representantes legales. Se garantizó en todo

momento el anonimato de los participantes, así como su derecho a retirarse libremente del estudio, priorizando el respeto absoluto hacia la integridad de los niños y docentes involucrados.

La observación estructurada se llevó a cabo en contextos naturales de juego, procurando una mínima intervención por parte del observador para no alterar la dinámica espontánea del entorno educativo. Esta se realizó en sesiones lúdicas de aproximadamente 40 minutos, en grupos de cuatro niños, permitiendo una observación detallada y respetuosa. Simultáneamente, se aplicó el cuestionario a los docentes en formato digital, facilitando la recolección de datos de manera eficiente y confidencial.

RESULTADOS

La investigación expone los hallazgos obtenidos con la aplicación de la guía de observación estructurada, desarrollada para analizar cómo se manifiestan las dimensiones cognitiva, motriz, social y emocional en niños de educación inicial durante actividades lúdicas. Dicha observación se realizó en el contexto real de un aula, priorizando el juego como estrategia pedagógica central. Los datos recogidos fueron sistemáticamente organizados y clasificados conforme a criterios de evaluación previamente definidos, segmentados según cada dimensión del desarrollo integral.

Para facilitar el análisis, se utilizó una escala de frecuencia que categoriza la presencia de cada conducta observada en los niños con los niveles: Nunca, A veces, Frecuentemente y Siempre. Esta escala permitió cuantificar la regularidad con la que los niños demostraron comportamientos específicos asociados a cada una de las dimensiones estudiadas.

A continuación, se describe la variable del desarrollo integral de niños por cada dimensión observada, que incluyó 15 ítems como se muestra en la tabla.

Tabla 2

<i>Guía de observación estructurada a los niños</i>						
N.º	Criterio observado	Dimensión	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
1	Sigue instrucciones simples durante el juego.	Cognitiva		1	6	54
2	Resuelve situaciones problemáticas dentro del juego.	Cognitiva			2	59
3	Mantiene la atención y concentración durante la actividad lúdica.	Cognitiva		1	6	54
4	Usa lenguaje verbal o gestual para expresar ideas durante el juego.	Cognitiva			3	58
5	Realiza movimientos coordinados (saltar, correr, lanzar, etc.).	Motriz			1	60
6	Manipula objetos con precisión (bloques, rompecabezas, materiales).	Motriz			3	58

7	Controla sus desplazamientos en el espacio de juego.	Motriz	5	56
8	Comparte materiales o turnos con sus compañeros.	Social	5	56
9	Interactúa verbal o gestualmente con otros niños durante el juego.	Social	4	57
10	Respeto las reglas del juego colectivo.	Social	5	56
11	Coopera en juegos grupales o por parejas.	Social	2	59
12	Muestra entusiasmo, alegría o interés durante el juego.	Emocional	4	57
13	Acepta ganar o perder sin conflictos.	Emocional	4	57
14	Controla sus emociones ante la frustración o desacuerdo.	Emocional	3	58
15	Expresa afecto o empatía hacia sus compañeros durante el juego.	Emocional	1	60

Nota. La siguiente tabla presenta la frecuencia con la que los niños y niñas alcanzaron los criterios establecidos en cada dimensión del desarrollo evaluada. Los resultados evidencian una tendencia positiva, ya que entre 57 y 60 participantes lograron cumplir con los criterios en casi todas las áreas observadas. Lo cual sugiere que la implementación del juego como estrategia pedagógica podría estar influyendo favorablemente en su desarrollo integral.

Dimensión cognitiva

Los resultados reflejan la estimulación efectiva del pensamiento lógico y el lenguaje en el contexto lúdico, ya que se ha observado que más del 90% de los niños responden de manera favorable ante esta estrategia. Las bajas respuestas en las categorías "nunca" y "a veces" sugieren que el juego en la etapa inicial contribuye activamente al desarrollo de funciones cognitivas básicas.

Dimensión del motor

La categoría "siempre" presentó una alta frecuencia, destacándose especialmente en el área de coordinación motora. Este hallazgo refuerza la idea de que el juego constituye un medio idóneo y efectivo para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades motrices, tanto finas como gruesas. De esta manera, el juego no solo facilita la diversión y el esparcimiento, sino que también actúa como un vehículo integral para promover el desarrollo físico, contribuyendo a la mejora constante de la destreza manual y la coordinación corporal general.

Dimensión social

Se evidenció que la mayoría de los niños compartían los materiales de forma voluntaria, mantenían interacciones con sus pares tanto a través del lenguaje oral como de gestos, y demostraban disposición para colaborar en actividades lúdicas de carácter colectivo. Asimismo, se observó el cumplimiento de las normas establecidas durante las dinámicas de juego, lo que refleja una progresiva interiorización de pautas de conducta y de habilidades sociales fundamentales.

Estas conductas permiten afirmar que el juego favorece el fortalecimiento de las competencias para la convivencia, estimula el desarrollo de la empatía y contribuye a la cohesión del grupo, aspectos esenciales en el proceso de socialización y en la construcción del desarrollo integral infantil.

Dimensión emocional

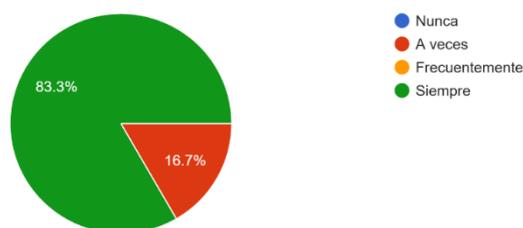
La mayoría de los niños manifestó una actitud positiva y entusiasta al enfrentarse a situaciones de calma asociadas a la pérdida o a momentos de insatisfacción, evidenciando además comportamientos empáticos hacia sus compañeros. En esta dimensión, la categoría "siempre" fue la más recurrente, lo que indica que el juego no solo actúa como un regulador emocional, sino que también constituye una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo de habilidades fundamentales como la tolerancia a la frustración, la expresión adecuada de emociones y la construcción de vínculos afectivos saludables.

En cuanto, a la encuesta realizada a los docentes de Educación Inicial, permitió recopilar datos cuantitativos sobre la percepción, implementación y eficiencia del juego como una herramienta educativa en el proceso de aprendizaje. La encuesta contó con variables relacionadas con la planificación del juego, el papel de los maestros, el tipo de juego utilizado, los objetivos educativos asociados y su impacto en la evaluación del desarrollo holístico de los niños.

Los siguientes resultados se muestran a continuación.

Figura 1

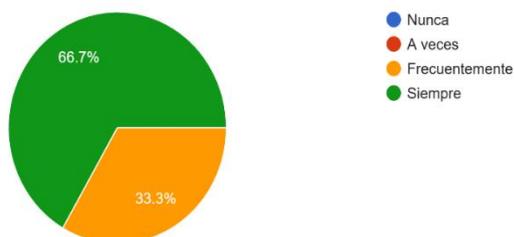
¿Con qué frecuencia utiliza el juego como parte de su planificación diaria?



Análisis: El 83.3% de los docentes señalaron que a menudo incluyen el juego en su planificación diaria, mientras que el 16.7% lo realiza de forma ocasional. Esta elevada frecuencia refleja un claro compromiso de seguir métodos activos en los que el juego ya no es secundario para convertirse en una estrategia importante en el proceso educativo.

Figura 2

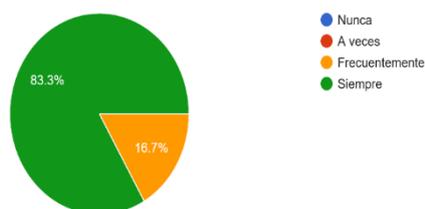
¿Utiliza juegos para introducir o reforzar contenidos académicos?



Análisis: El 66.7% de los participantes indicaron que usan regularmente juegos para presentar o fortalecer el contenido académico, mientras que el 33.3% garantiza que lo hace siempre. Estos datos fortalecen la idea de que el juego se entiende como una forma legítima de obtener conocimiento, facilitar el aprendizaje significativo y el vínculo entre la teoría y la experiencia.

Figura 3

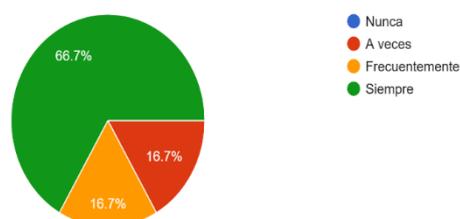
¿Cree que el juego es una herramienta efectiva para motivar a los niños?



Análisis: De acuerdo con el 83.3% de los participantes, creen que el juego está estimulado de manera constante a los niños y un colapso del 16.7%, incluso si es menos frecuente. Esta visión generalizada confirma que el juego actúa como un motor de curiosidad, un deseo de participar y una actitud activa hacia los desafíos escolares.

Figura 4

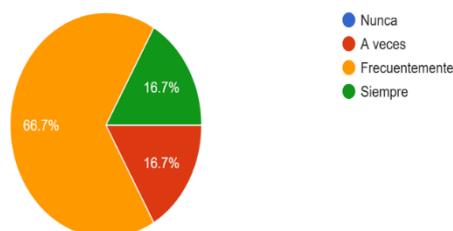
¿Con qué frecuencia emplea juegos simbólicos (ej. dramatizaciones, juegos de roles)?



Análisis: Respecto a los juegos simbólicos, el 66.7% de los docentes indicó que los utiliza a menudo, el 16.7% lo hace constantemente y otro 16.7% los incorpora ocasionalmente. Este tipo de juegos, enfocados en la representación y la creatividad, parece estar bien integrado en la práctica docente, aunque aún hay espacio para una mayor sistematización de su uso.

Figura 5

¿Qué tan frecuentemente utiliza juegos motrices o al aire libre?



Análisis: Un 66.7% de los docentes expresó que usualmente emplea juegos que implican movimiento o se desarrollan al aire libre. El 16.7% los aplica siempre, mientras que el restante 16.7% los usa de forma esporádica. Estos datos evidencian una tendencia positiva hacia la promoción del desarrollo físico, la exploración y el juego activo como parte del proceso educativo.

Figura 6

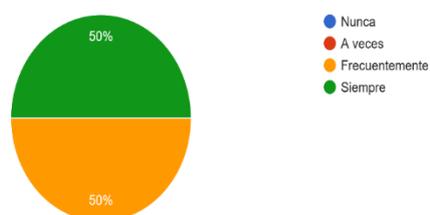
¿Incluye juegos estructurados con reglas en su práctica diaria?



Análisis: El 50% de los docentes indicó que incorpora juegos con reglas todos los días, mientras que el otro 50% lo hace de forma habitual. Esta distribución pareja sugiere que este tipo de juego que fomenta el respeto por las normas, la espera de turnos y la convivencia ocupa un lugar destacado en la planificación, aunque con distintos niveles de frecuencia.

Figura 7

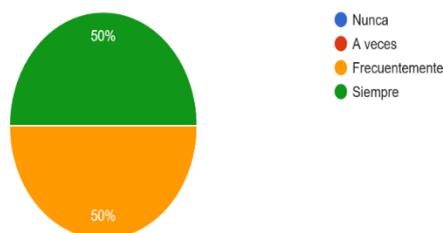
¿Observa avances en el desarrollo social de los niños gracias al juego?



Análisis: Un 50% de los participantes observa consistentemente avances sociales en los niños a través del juego, y el otro 50% también los nota, aunque de manera más puntual. Esta apreciación reafirma el impacto positivo del juego como espacio de interacción, donde se fortalecen habilidades como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos.

Figura 8

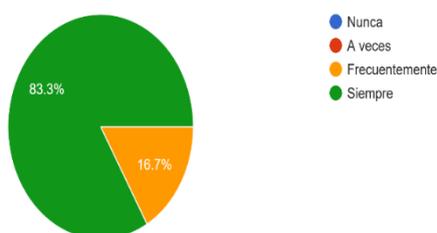
¿Percibe mejoras en la comunicación verbal o no verbal mediante el juego?



Análisis: El 50% de los docentes sostiene que estas mejoras sean frecuentes y claras, mientras que el otro 50% ha notado progreso, aunque no de forma constante. Los resultados indican que el juego es efectivo para enriquecer la expresión verbal y mejorar el lenguaje corporal y las habilidades comunicativas.

Figura 9

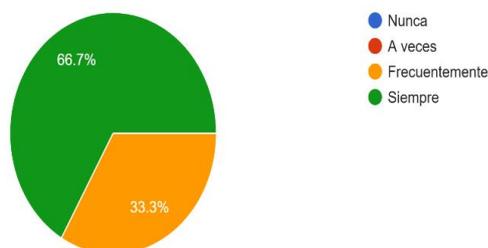
¿Nota cambios en la motricidad de los niños con actividades lúdicas?



Análisis: El 83.3% de los docentes afirmaron haber mejorado las habilidades motoras como resultado de actividades recreativas, mientras que el 16.7% lo percibe en menor medida. Estos datos mejoran la importancia del juego en el desarrollo físico en sus dimensiones gruesas y sutiles, utilizando experiencia dinámica y estimulante.

Figura 10

¿Cree que los juegos favorecen el desarrollo emocional (manejo de frustración, expresión de emociones)?



Análisis: Finalmente, el 66.7% de los docentes argumenta que el juego siempre contribuye a la expresión emocional y al control de la decepción, mientras que el 33.3% a menudo se observan. Esto evidencia que el juego brinda un espacio seguro donde los niños pueden emociones externas, explorar límites y desarrollar herramientas emocionales de autorregulación.

DISCUSIONES

Los resultados de este estudio demuestran que el juego es una herramienta educativa fundamental en la educación infantil y puede promover el desarrollo integral de los niños cuando se utiliza con fines educativos. Las observaciones estructuradas identificaron diversas manifestaciones del desarrollo cognitivo, motor, social y emocional que se manifestaron activamente durante las actividades lúdicas en el aula.

En consecuencia, con estos hallazgos, autores como Piaget (1962) destacan que el juego simbólico permite a los niños procesar la realidad, reorganizar sus experiencias y profundizar en sus procesos de pensamiento. También destaca que el juego es un medio que promueve y enriquece el desarrollo intelectual, ya que, además expresa que los juegos adquieren importancia con el desarrollo del niño (Aparicio, 2020).

De igual manera, Vygotsky (1978) argumenta que el juego representa una zona de desarrollo próximo porque permite a los niños actuar más allá de su nivel de desarrollo real y aprender mediante la interacción con los demás y el entorno. Y autores como Rodríguez et al., (2025) destacan que “el juego es la actividad predominante en la infancia, ya que los niños dedican más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias”. Esto se evidenció en los encuentros observados en los que los niños demostraron habilidades de razonamiento y resolución de problemas durante el juego guiado.

En el área de la motricidad fina y gruesa, el juego contribuye a fortalecer la coordinación, el equilibrio y la movilidad. Según Wallon (1942), el movimiento es una expresión esencial de las emociones y la inteligencia en los primeros años de vida, y el juego motor es una vía directa al desarrollo psicomotor. También, consideraba que el movimiento es fundamental para el desarrollo psicológico y la formación de la personalidad del niño (Julieth et al., 2017, p. 8). Los niños estudiados realizaron tareas físicas que demostraron progreso en su control corporal, mediante lo cual se demostró que el entorno lúdico promueve el desarrollo físico mediante actividades lúdicas, espontáneas y divertidas.

Desde una perspectiva socioemocional, el juego promueve el desarrollo de habilidades para toda la vida, como la empatía, la tolerancia y el trabajo en equipo. Bronfenbrenner (1987) sugiere que el entorno inmediato de un niño influye directamente en su desarrollo social. Este estudio demostró cómo el juego promueve las interacciones colaborativas, la resolución de conflictos y la expresión emocional. Pellegrini y Smith (1988) refuerzan esta suposición, enfatizando que el juego proporciona a los niños un entorno seguro para la experimentación y la resolución de problemas, lo que a su vez fortalece sus habilidades socioemocionales en un entorno educativo.

Por otro lado, el profesorado encuestado en la institución coincidió en que el juego es una herramienta valiosa, pero mencionó limitaciones como la falta de tiempo o recursos insuficientes. Este hallazgo concuerda con estudios como el de Reyes et al. (2022), que confirman que el rol

del profesorado es clave para transformar el juego en una experiencia enriquecedora de aprendizaje, siempre que los objetivos de aprendizaje se planifiquen y reflexionen conscientemente. El profesorado es considerado "actor clave que guía el proceso educativo en guarderías, jardines infantiles, escuelas y otros programas de educación infantil temprana" (MINEDUC, 2018, p. 28).

Finalmente, la implementación eficaz del juego como estrategia educativa requiere una visión holística y una sólida formación docente. Como enfatizan Wood y Attfield (2005), el juego debe estar vinculado a objetivos claros, adaptado a las necesidades y características del grupo, y respaldado por políticas institucionales que lo reconozcan como un eje metodológico central.

CONCLUSIONES

El presente estudio permitió evidenciar, a partir de observaciones sistemáticas en contextos reales de aula, que el juego, cuando es implementado de forma intencionada como estrategia pedagógica, constituye una herramienta clave en la educación inicial. Es decir, su aplicación favorece el desarrollo integral del niño, al impactar positivamente en las dimensiones cognitiva, motriz, social y emocional. Lejos de representar una actividad complementaria o exclusivamente recreativa, el juego se configura como un dispositivo educativo complejo que propicia aprendizajes profundos, personalizados y contextualizados.

Los hallazgos obtenidos destacan que el juego estimula capacidades esenciales como la creatividad, el pensamiento lógico, la autorregulación emocional y las habilidades interpersonales, funciones que son fundamentales para el proceso de construcción del conocimiento en la infancia. Estas evidencias respaldan la importancia de integrar el juego de manera sistemática en la planificación curricular, no solo como actividad lúdica sino como componente estructural del proceso formativo en los primeros años de vida.

En conclusión, el estudio confirma que el juego debe ser reconocido como un eje metodológico central en la educación infantil. Su inclusión consciente en el diseño curricular no solo atiende las exigencias del desarrollo holístico, sino que contribuye a una pedagogía más humana, efectiva y emocionalmente enriquecedora. A partir de estos resultados, se hace necesario promover políticas educativas que fortalezcan la formación docente en el uso didáctico del juego y garanticen entornos propicios para su implementación sistemática en las prácticas pedagógicas cotidianas.

REFERENCIAS

- Aparicio, B. (2020). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36–36.
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433#:~:text=Para%20Piaget%20%20el%20juego%20es.intelectual%20del%20infant%201956%2C%20pag>
- Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La Ecología del Desarrollo Humano*. Mineduc.cl.
<https://doi.org/84509449>
- Bases Curriculares Educación Parvularia Subsecretaría de Educación Parvularia. (n.d.).
https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf
- De Chile, G. (2022). El juego: Una oportunidad para sentirse seguro y confiar Subsecretaría de Educación Parvularia. <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2022/09/El-juego.pdf>
- Figueroa-Céspedes, I., Renata Lambiasi Pérez, & Paulina Cáceres Zapata. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de Estudios Y Experiencias En Educación*, 21(47), 371–386.
<https://doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>
- Gallardo-López, A. (2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*.
<https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/TEORIAS-DEL-JUEGO-COMO-RECURSO-EDUCATIVO.pdf>
- González, C., Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2014) El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Revista Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. DOI: <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- Julieth, A., Duarte Sánchez, Carolina, L., Sánchez, R., & Castro Martínez, J. (2017).
<https://repository.urosario.edu.co/server/api/core/bitstreams/eb363283-8324-40d9-a290-07ea7bb53823/content#:~:text=Autores%20como%20Wallon%2C%20Piaget%2C%20Erickson,%20G%C3%B3mez%202008>
- Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado María de los Ángeles. El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación [en línea]*. 2001, 25(2), 113-124[fecha de Consulta 3 de junio de 2025]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). The Development of Play During Childhood: Forms and Possible Functions. *Child and Adolescent Mental Health*, 3(2), 51–57.
<https://doi.org/10.1111/1475-3588.00212>

- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, And Imitation In Childhood*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315009698>
- Rodríguez, J. M., Casado, M. P., Sánchez, T., Honrubia, R. L., Latorre, M., Portas, P. B., María José Sánchez García, Serrano, J. P., & Moratalla, P. T. (2025). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235–260.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>
- Sánchez, V. H. (2025). *Diseño de estudios transversales*. McGraw Hill Medical.
<https://accessmedicina.mhmedical.com/content.aspx?bookid=1721§ionid=115929954>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- VYGOTSKY, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wallon. (1942). - *Del Acto Al Pensamiento*. Scribd.
<https://es.scribd.com/document/564856868/Wallon-Del-Acto-Al-Pensamiento>
- Wood, E., & Attfield, J. (2005). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*.
<https://doi.org/10.4135/9781446280393>