

# El juego como metodología para el desarrollo integral en la educación inicial:

**Pensar, sentir y actuar desde la primera infancia**



**Autores:**  
Dorinda Mireya Reyes Roman  
Sonia Elizabeth Carrillo Puga  
Luis Felipe Montero Ordóñez

  
*Ediciones*  
**Uleam**



# El juego como metodología para el desarrollo integral en la educación inicial: Pensar, sentir y actuar desde la primera infancia

Dorinda Mireya Reyes Roman

*Universidad Técnica de Machala*

dmreyes@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-2846-5373>

Sonia Elizabeth Carrillo Puga

*Universidad Técnica de Machala*

scarrillo@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5026-8468>

Luis Felipe Montero Ordóñez

*Universidad Técnica de Machala*

lmontero@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-0628-0142>



*Ediciones*  
**Uleam**



Texto arbitrado bajo la modalidad doble par ciego

**Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí**  
**Ciudadela universitaria vía circunvalación (Manta)**  
**[www.uleam.edu.ec](http://www.uleam.edu.ec)**

**Dr. Marcos Zambrano Zambrano, PhD.**

Rector

**Dr. Pedro Quijije Anchundia, PhD.**

Vicerrector Académico

**Dra. Jackeline Terranova Ruiz, PhD.**

Vicerrectora de Investigación, Vinculación y Postgrado

**Lcdo. Kléver Delgado Mendoza. Mg**

Director de Departamento de Investigación, Publicaciones  
y Servicios Bibliográficos

El juego como metodología para el desarrollo integral en la educación  
inicial: Pensar, sentir y actuar desde la primera infancia

**Autores:** Dorinda Mireya Reyes Roman / Sonia Elizabeth Carrillo Puga /  
Luis Felipe Montero Ordóñez

**Primera edición - 28 de julio de 2025 - publicación digital**

**ISBN: 978-9942-681-50-8**

**Trabajo de edición y revisión de texto: Mg. Alexis Cuzme Espinales**

**Diagramación, edición de estilo y diseño de portada:**

**Mg. José Márquez Rodríguez**

**Una producción de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí,**  
**registrada en la Cámara Ecuatoriana del Libro.**

**Sitio Web: [uleam.edu.ec](http://uleam.edu.ec)**

**Correo institucional: [diist@uleam.edu.ec](mailto:diist@uleam.edu.ec)**

**Teléfonos: 2 623 026 Ext. 255**

*El juego como metodología para el desarrollo integral en la educación inicial: Pensar, sentir y actuar desde la primera infancia*

RESEÑA BIOGRÁFICA



***Dorinda Mireya Reyes Roman***

Lic. En Ciencias de la Educación. Especialización en educación Parvularia  
Magister en Gerencia Educativa  
Doctora en Equidad e Innovación Educativa  
Experiencia en el área de desarrollo infantil 33 años  
Técnica de Centros Infantiles 1999-2000  
Directora y administradora del Centro Infantil de la Corte Suprema 2000 – 2005  
Gestora pedagógica del Fondo de Desarrollo Infantil 2006 – 2013  
Técnica provincial de desarrollo infantil 2009-2013  
Analista de desarrollo infantil 2013 – 2025  
Analista de protección especial 2023 – hasta la actualidad  
Docente Universidad Técnica de Machala 2013 - la actualidad  
Autora de artículos científicos, libro: Políticas Públicas para la infancia y capítulo de libro: La creatividad del profesorado, como medio para reducir el estrés áulico.



***Sonia Elizabeth Carrillo Puga***

Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Educación Parvularia.

Magister en Gerencia Educativa.

Magister en Desarrollo Temprano y Educación Infantil.

Doctoranda en Educación e Innovación en la UIIX.

17 años de experiencia en la Unidad Educativa “Santa María”.

7 años como docente en el Ministerio de Educación.

12 años como docente contratada en la Universidad Técnica de Machala.

Actualmente se desempeña como Profesor Titular Auxiliar, Nivel 1, Grado 1.

Docente - Investigadora: Autora de artículos científicos de alto impacto.

Autora y coautora de libros y capítulos de libros.



***Luis Felipe Montero Ordóñez***

Licenciado en Ciencias de La Educación Especialización Cultura Física.

Licenciado en Ciencias de La Educación Especialización Físico Matemático.

Magister en Cultura Física

Magister en Recreación y Tiempo Libre

6 años de experiencia en el colegio Vicente Malla.

8 años de experiencia en el Instituto Jubones.

17 años como docente en el Ministerio de Educación.

20 años como docente contratada en la Universidad Técnica de Machala.

Actualmente se desempeña como Profesor Titular Auxiliar, Nivel 1, Grado 1.

Docente - Investigador: Autor de artículos científicos de alto impacto.

*Siendo el juego un arte inclusivo  
los Centros de Desarrollo Infantil  
se deben convertir, en espacios de  
motivación constante donde podamos  
construir un mundo mejor,  
para nuestros niños y niñas  
que son fuente de vida y energía.*

## Palabras iniciales

***Aprendo - juego y evoluciono...***, conjugar estos términos es interesante porque desde que se forma al profesorado para la atención en infantes de nivel inicial, se inculca al docente que aplique el juego como metodología en el aula de clases, por **“el valor que tiene esta actividad que implica movimiento”** en niños y niñas, considerando que el **“juego”** dentro del modelo constructivista de educación ecuatoriano es el eje transversal dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. A pesar de relacionar el juego con el nivel de educación inicial, esta **“es una acción innata del ser humano en todo el ciclo de vida”**. Por ello, el currículo ecuatoriano toma el juego-trabajo como la forma oportuna, coherente, comunicacional de promover el desarrollo y aprendizaje desde la edad temprana, para que pequeños y pequeñas a través de las diferentes destrezas en relación a la edad, evolucionen en su desarrollo para que sean personas que se incluyan en todos los ámbitos, donde el infante es el protagonista de pintar los colores de sus sueños, por **“aprender pensando, sintiendo y actuando”** en función a sus necesidades e intereses.



# Índice

PÁG.

**10** ..... *Resúmen*

**11** ..... *Indroducción*

**15** ..... *Hacia una definición del juego*

**CAP. 1**

**33** ..... *El juego para evolucionar: pensar,  
sentir y actuar*

**CAP. 2**

**57** ..... *El juego metodología en los centros de  
desarrollo infantil*

**CAP. 3**

## Resumen

Este libro propone una reflexión profunda sobre el juego como eje metodológico esencial en la educación inicial, desde una mirada teórica, pedagógica y contextualizada. A través de un sólido marco conceptual, se aborda la importancia del juego como una herramienta que permite a niños y niñas pensar, sentir y actuar de forma integral, potenciando sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales desde la edad temprana. Además, incorpora una investigación en 24 Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de la provincia de El Oro, Ecuador, en el que se indagan las concepciones y prácticas de coordinadoras y educadoras en torno a la aplicación del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje con infantes de 2 a 4 años, revelando tensiones en la comprensión teórica y la aplicación práctica. Mediante entrevistas, encuestas y observaciones, se identifican barreras recurrentes para implementar el juego de forma intencionada y metodológicamente estructurada, pese a su reconocimiento como derecho y motor del desarrollo infantil. Los hallazgos revelan una notable comprensión del valor del juego por parte del personal educativo, pero también una débil apropiación metodológica que limita su potencial como herramienta pedagógica. Esta brecha entre el saber y el hacer, entre la teoría y la práctica, motiva el análisis de fondo que desarrolla esta obra, orientado a resignificar el rol del juego como parte de un enfoque educativo transformador y humanizante.

## Introducción

El juego, en el ámbito de la educación inicial, es uno de los pilares fundamentales del desarrollo integral, su valor trasciende lo recreativo para convertirse en una metodología esencial que promueve el aprendizaje significativo, la socialización, el pensamiento creativo y la autorregulación emocional (UNESCO, 2017). A lo largo del tiempo, numerosos enfoques teóricos han reivindicado su papel dentro del proceso educativo, configurando al juego como una herramienta pedagógica con alto poder transformador.

Esta obra se sustenta en una sólida base teórica y conceptual, abordando el juego desde perspectivas filosóficas, psicológicas, neuroeducativas y pedagógicas. Desde autores clásicos como Friedrich Froebel, quien en 1837 introdujo el jardín de infancia y una metodología basada en el juego estructurado; Jean Piaget, cuyas investigaciones entre 1936 y 1945 destacaron el juego como reflejo del desarrollo cognitivo; y Lev Vygotsky, quien entre 1933 y 1934 propuso el juego como espacio central para el desarrollo simbólico y social del niño a través de la zona de desarrollo próximo.

Esta visión se complementa, con lineamientos contemporáneos recogidos en el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014) y la Norma Técnica de Centros de Desarrollo Infantil del MIES (2022). El libro articula un cuerpo de conocimiento coherente que busca ressignificar el juego como estrategia central del quehacer docente en la infancia.

Desde esta perspectiva, el libro también recoge una aproximación investigativa realizada entre 2022 y 2023 en 24 Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de los cantones Machala, Pasaje y El Guabo (provincia de El Oro, Ecuador). A través de entrevistas, encuestas y observacio-

nes a 146 educadoras y 24 coordinadores pedagógicos, se exploraron las barreras existentes para implementar el juego de forma metodológica en las aulas, así como las percepciones de los equipos educativos sobre su uso como medio para el desarrollo de destrezas.

El objetivo principal de esta obra es analizar la pertinencia del juego como metodología desde la edad temprana, a través de la indagación de criterios sobre la lúdica, y conocimiento de saberes pedagógicos de las educadoras en relación al impacto en el aprendizaje y desarrollo de niños y niñas.

De esta manera, más allá de los resultados empíricos, este texto se fortalece en la amplitud de sus fundamentos teóricos, y propone una reflexión profunda sobre el rol del docente como mediador lúdico, la necesidad de ambientes educativos que favorezcan el juego intencional, y la importancia de garantizar este derecho como parte de una educación inclusiva y humanizante. Tal como afirma Reyes (2021a).

Un mundo de niños en primavera, con esperanza de mejores días, donde se respeten y se restituyan los derechos de niños, niñas y adolescentes, en un marco de equidad, solidaridad, igualdad, justicia social, género, sin discriminación y con servicios que dignifiquen al ser humano, desde antes de nacer. (p.15)

Desde esta mirada, el libro invita a maestras, maestros y agentes educativos a reconocer el juego como una herramienta poderosa para que los infantes piensen, sientan y actúen en consonancia con sus intereses, capacidades y emociones, contribuyendo así a una educación inicial que no solo enseña, sino que transforma.

## Capítulo I

### *Hacia una definición del juego*



## El juego una necesidad bio-psico-social

El juego no debe ser visto por maestros y maestras como una simple forma de entretenerse, va más allá, porque es la manera más natural y espontánea que tienen los infantes para disfrutar de su propio mundo y su entorno, como lo afirma Vergel y Villabona (2022) lo lúdico es una forma de mantenerse motivado del inicio hasta el fin, sostiene relaciones con los demás, es un estimulante de alta capacidad para identificarse con su cultura y entorno social.

Asimismo, se lo puede describir como una necesidad bio-psico-social, que tiene el ser humano de exteriorizarse con el mundo, de expresarse con libertad, comunicarse libremente y de sentir emociones como reír, llorar, gritar, sensaciones que están direccionadas para crear espacios de goce y placer innato y natural (Candela y Benavides, 2020; MIES, 2013). De este modo, permitirle a niños y niñas jugar, contribuyendo a mejorar su autoestima, desarrollar su creatividad, mantenerse activo entre pares y motivado con pensamientos positivos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2017) planteó al “juego como la razón de ser de la infancia” (p.12). Asimismo, la Real Academia Española (RAE) lo define “como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión”, siendo una acción espontánea por “otorgar satisfacción”, como lo afirmo Froebel (2003) el juego es la actividad más pura del ser humano en su primera edad. Esta perspectiva se ratifica en legislaciones como el Código de la Niñez y Adolescencia (2003), que reconoce el derecho al juego, la recreación y el descanso (art. 48).

Desde esta perspectiva, el juego es parte de la lúdica, que abarca esa parte inherente al ADN del ser humano, algo intrínseco, que lo relaja, le da paz, tranquilidad y lo hace disfrutar en armonía (Fernán-



dez et al., 2018). Por lo tanto, el juego se transforma en una estrategia muy potente para abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje, no solo para desarrollar destrezas, sino otras disciplinas que requieren de niveles altos de abstracción que a través del juego se podrían aplicar alternativas que disminuyan la tensión, innovando nuevas formas dinámicas de aprender.

Esta visión holística e integral del juego como metodología para enseñar a niños y niñas en educación inicial se reafirma en el libro de Peralta (2008) el cual hace un recorrido histórico del juego a través del tiempo, siendo una metodología que desde sus inicios “demostró una gran capacidad creativa” (p. 41) donde se analiza el recorrido curricular desde Robert Owen (1771-1858) en Escocia, el Froebeliano (1782-1852) en Alemania, Las hermanas Agazzi (1866-1951), la Dra. Montessori (1870-1952) en Italia, Decroly (1871-1932) en Bélgica, considerados currículos fundantes, que configuraron las bases iniciales dentro del ámbito teórico y práctico de la educación infantil, denotado en la primera mitad de siglo XX. Luego se desarrollan otros currículos como el de Rudolf Steiner, creador de la Escuela de Waldorf (1861-1925), Alexander Summerhill Neill (1883-1973), Célestine Freinet (1896-1966), Pierre Faure (1904-1988) y Loris Malaguzzi (1920-1994) con el currículo de Reggio Emilia, autores Europeos, entre otros; que solo reafirman que darle libertad al niño y niña dentro de su entorno natural y cultural, con una mediación apropiada es lo que necesita el infante para potenciar su aprendizaje y desarrollo; lo cual, se mantiene hasta la actualidad; y, se mantiene en el currículo de Ecuador 2014 para el nivel inicial a través de la metodología “Juego – trabajo”.

Desde esta perspectiva, el derecho a jugar es reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959, en el prin-



cipio 7: “(...) El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho” (p. 98). El ente rector Ministerio de Educación (MINEDUC), 2014, en el currículo busca articular el juego como la metodología que encanta y transforma los ambientes áulicos, mismo que está inmerso e incluido como un derecho de interés superior. Asimismo, está planteado en el Código de la Niñez y Adolescencia (2003) Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva (...)” (p.12).

Desde este enfoque de derechos, el juego es parte del proceso de desarrollo desde la primera infancia. El Estado quien garantiza este derecho y son las familias conjuntamente con las educadoras de los diferentes programas estamentales quienes deben plantearlo como el eje transversal en todas las actividades de estimulación para elevar el potencial en niños y niñas con el propósito de alcanzar las destrezas deseables, con un desempeño auténtico.

### **El Juego educa desde la primera infancia**

De lo que se observó en los contextos áulicos de los centros infantiles, el juego es una herramienta fugaz para mejorar el proceso de desarrollo y el aprendizaje de niños y niñas, que impulsa la creatividad, la imaginación y la curiosidad de conocer el contexto. De esta manera, el juego sigue siendo un instrumento curricular, pero complicado de colocar en las planificaciones, debido a que las maestras saben lo que deben desarrollar, pero no lo describen adecuadamente.

Actuando el juego como una estrategia didáctica útil correcta, procesando un entorno donde los infantes aprenden emocionados,



con energía y sin explicarles tantas veces un tema, logrando observar que se aprende de mejor manera las clases, como lo afirma Quicios (2022) los niños y niñas hasta el ingreso a la educación primaria:

No han aprendido, todavía, a gestionar la frustración y esta forma de instrucción (la gamificación) respeta ese momento evolutivo (...) Es como si de manera legal se les permitiera hacer trampas una y otra vez hasta conseguir el mejor resultado posible (...) les da la libertad de elegir las actividades y vías de aprendizaje que mejor se adapten a sus intereses y a sus estilos de aprendizaje. (p. 15)

Sin embargo, debería enfocarse, es buscar la estrategia o la forma para que todos lo apliquen adecuadamente, irlo planteando y ejecutando con apoyo del Coordinador del CDI, quien es el asesor pedagógico que permanece en la unidad y puede dar acompañamiento y seguimiento al educador CDI.

Por lo tanto, el juego educa a los infantes siempre que se mantenga un equipo comprometido con el quehacer educativo, que le guste trabajar con los niños y niñas de forma dinámica y que no tenga limitaciones al momento de aplicar la lúdica como medio de aprendizaje, porque ello significa, cambiar el escenario, ser un mediador transformado en otro miembro más del grupo, que participa y juega con ellos y ellas para que se cumpla con el disfrute y alcance las experiencias significativas que implicar aprender, que es PENSAR, SENTIR Y ACTUAR en conjunto. Según Maldonado-Cruz & Cuadrado-Vaca (2023), el juego permite a los niños explorar y experimentar, fortaleciendo su capacidad para tomar decisiones y resolver problemas. Este desarrollo es clave en la educación inicial, donde la autonomía se considera un indicador de madurez cognitiva y emocional.

Asimismo, en las visitas realizadas al 100% de las unidades de atención se determinó que para realizar las actividades diarias re-



quieren material didáctico y lúdico, que es parte de la planeación de las actividades para lograr los indicadores de logros conforme a las destrezas, los cuales no estaban previstos en un 60%, indicando que no tenían dichos materiales, porque la entidad no entregó, que las familias no tienen dinero para adquirirlo entre otros justificativos. Es menester aclarar, que en realidad las familias son de escasos recursos económicos y no podrán colaborar para materiales y/o recursos que tengan costos, por ello, es una planificación, lo cual los profesores deben prever y plantear actividades que puedan realizar con los insumos que tengan o puedan adquirir, evidenciando el poco compromiso y responsabilidad al momento de programar las actividades lúdicas, que son basadas en el juego dentro de la normativa vigente.

### **¿Qué caracteriza el juego?**

Como lo señalaron las personas entrevistadas y se observó en los infantes, el juego es una actividad física que es placentera y agradable, porque no es forzada, es espontánea, lo que implica naturalidad. Además, convoca a los infantes a participar de forma activa, no le pone límites y por toda la energía que contiene, es capaz de absorber el tiempo de los infantes sin denotar cansancio en ellos, siendo el juego aplicado en las diferentes actividades, pudiendo estos juegos desarrollarse con objetos, imaginarios, simbólicos, dirigidos, entre otras maneras de encontrar disfrute mediante esta actividad.

El juego en la educación infantil se caracteriza por ser una actividad libre, voluntaria y placentera que promueve el desarrollo integral de los niños. El juego permite a los infantes explorar su entorno, expresar emociones y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motoras. Autores como Caballero-Calderón (2021), hace referencia a las actividades lúdicas para el desarrollo de las actividades áulicas que se planifica para trabajar con los niños y niñas, y menciona que



es una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje significativo, ya que los niños aprenden de manera activa y participativa. La espontaneidad y la creatividad son elementos intrínsecos del juego, lo que contribuye al desarrollo de la imaginación y la resolución de problemas en los niños. Talavera (2023), destaca la importancia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades que les permite a los niños interactuar socialmente con sus compañeros de aula y pares.

Estudios como el presentado por Calderón (2020), destacan que el juego fomenta la interacción social y la cooperación entre pares, aspectos fundamentales en la formación de competencias sociales en la primera infancia. Junto a lo mencionado por el autor, se puede afirmar que el juego simbólico, donde los niños representan roles y situaciones imaginarias, es esencial para el desarrollo del lenguaje y la comprensión de normas sociales. Por lo tanto, el juego no solo es una actividad recreativa, sino una estrategia educativa integral que potencia múltiples dimensiones del desarrollo infantil.

Constituyendo el juego una visión holística del ser humano, como lo afirman Rapti y Gordon (2021) porque permite aprender, explorar, imaginar y experimentar alegría, satisfacción y emociones internas, que son posibles evidenciarlas a través de sus actitudes. Por lo tanto, se reconoce el juego importante en la vida y para la vida, mismo que está presente desde que el ser humano nace, evoluciona y se transforma en función de las características de desarrollo, por lo tanto, favorece al desarrollo integral dentro de las clases áulicas, como una herramienta fundamental de aprendizaje (Sainz, 2020).

Además, el juego los incluye en el aula a los estudiantes al promover el deseo e interés por ser parte de la actividad lúdica, desarrolla valores como el respeto por los demás, genera atender y seguir reglas, al ser los juegos por naturaleza incluyente, el participante es valorado,



tomado en cuenta por el grupo, lo que le da seguridad y confianza para comunicarse sin temor (Torres, 2002). Lo cual, fomenta una actitud POSITIVA porque el infante emocionalmente se siente cómodo e incluido en el grupo entre pares.

### **Los juegos como mecanismos de aprendizaje**

Los niños y niñas se sienten atraídos por los juegos que les permiten explorar y aprender sobre el mundo que les rodea. La lúdica ayudará al docente a conocer aún mejor a su grupo de infantes; y podrá plantear las herramientas para ayudarlo a imponer reglas y restricciones en su comportamiento. El valor del juego en la educación tiene un potencial gigante, activa todo el cuerpo y ejercita las funciones mentales del que participa activamente, pudiendo el mediador aprovechar el contexto para enseñar y el estudiante para aprender.

El juego, como mecanismo de aprendizaje, es una herramienta fundamental para la preparación de los niños en su vida social, ya que les permite valores esenciales como la solidaridad, la empatía y el respeto. Valles & Ríos (2022), destacan al juego como estrategia metodológica, que ofrece un contexto en el que los niños desarrollan competencias sociales críticas, como la resolución de conflictos, la colaboración y el establecimiento de relaciones interpersonales. La interacción lúdica estimula tanto el desarrollo emocional como la cognición, facilitando un aprendizaje integral. Por otra parte, el juego también fomenta la innovación y la responsabilidad, al proporcionar a los niños escenarios para explorar roles y experimentar soluciones creativas. Además, la lúdica, entendida como un componente educativo, impulsa la fuerza creativa.

Por ello, el profesorado y directivos deben analizar el juego como una actividad importante en el salón de clases, ya que significa otra forma de adquirir nuevos conocimientos y, a su vez, brindan recrea-



ción para el infante. Con los juegos, pueden atraer el interés de los niños en las áreas involucradas en las actividades de juego, como lo afirmó Decroly y Monchamp (2002).

El profesorado que le guste lo que hace y lo genera con entusiasmo, promueve que los estudiantes lo escuchen sin mayor presión o esfuerzo. Los docentes deben considerar que el aprendizaje y el juego recuperan la energía lógica e integral del estudiante, para lo cual, el juego tiene un significado completamente diferente al juego funcional, este tiene finalidades integrales en la vida de los estudiantes y en los objetivos de desarrollo y aprendizaje planteados. Al respecto, Fauth et al. (2021) señalan que el entusiasmo docente está positivamente relacionado con el compromiso de los estudiantes, ya que genera un ambiente emocionalmente positivo que fomenta la participación activa. Los docentes que disfrutan de su labor no solo facilitan la comprensión de contenidos, sino que también actúan como modelos a seguir, promoviendo actitudes positivas hacia el aprendizaje.

Si bien, como lo afirma Quicios (2022) el juego dentro de las aulas de clase sin la presencia del docente era catalogado como indisciplina y recriminado con directivos y familias, o también canalizado como una actividad libre generada en los espacios de recreo. Desde años atrás a maestras o maestros parvularios les ha sido duro sensibilizar a las familias para que comprendan que mediante el juego intencionado o libre los niños y niñas desde la edad temprana en los centros educativos aprenden, siendo una tarea que les corresponde a los mediadores de aprendizaje continuar en el apoderamiento del juego como mecanismo de aprendizaje, para que tenga el valor que representa tanto por el profesorado como las familias.



## **El juego didáctico como medio de enseñanza aprendizaje**

Los juegos didácticos como medios de enseñanza son aquellas actividades que estimulan los ámbitos de aprendizaje en pequeños y pequeñas de manera sencilla y dinámica, juegos que deben dar la oportunidad de comunicarse y desarrollar sus distintas capacidades, mismos que deben potenciar su capacidad analítica para sintetizar y acceder a la lógica que le permita desarrollar habilidades del pensamiento (Díaz, 2007). Siendo los juegos didácticos relevantes en el ámbito educativo, para que los infantes logren los objetivos educativos, donde los docentes son responsables de analizar como generar las adaptaciones curriculares con asesoría de expertos, en cada caso.

Estos didácticos se han convertido en un instrumento influyente en el proceso de desarrollo y aprendizaje que tienen niños y niñas para aprender nuevas habilidades a través de su propia experiencia, representando el juego una de las actividades propias y continuas en los ambientes áulicos. Por ello, el profesorado debe plantear los juegos de acuerdo con la edad, en relación con las destrezas y recursos didácticos disponibles o del contexto. En cuanto al juego, investigaciones recientes lo destacan como una herramienta pedagógica que trasciende el concepto de actividad recreativa, convirtiéndose en un mecanismo de aprendizaje integral. Según Weisberg et al. (2020), el juego promueve habilidades cognitivas, sociales y emocionales, alineándose con los objetivos de desarrollo y aprendizaje. Este tipo de juego, denominado “juego guiado”, implica la mediación docente para maximizar su potencial educativo, logrando así que los estudiantes recuperen su energía lógica e integral en un entorno significativo. Por lo tanto, el juego en la educación no solo cumple una función recreativa, sino que también es un medio eficaz para alcanzar metas educativas de manera integral.



El juego promueve el desarrollo de niños y niñas tanto “normales”, con problemas de aprendizaje o discapacidad, la idea central es proporcionar o adaptar el juego para que cada los infantes desarrollen de manera eficaz las características que deben abordarse dentro de su proceso de aprendizaje (Del Toro, 2012). Estrategia que tiene significativa importancia porque motiva a niños y niñas en el entorno social, despertando su curiosidad e interés para que sienta incluido en su entorno de forma natural; y, así fortalezca su autoestima personal como parte de su crecimiento y desarrollo, implicándolo en las actividades que le sean útiles, para que aprenda a desenvolverse en su vida (Chacón, 2008).

Los juegos didácticos son importantes para el desarrollo de niños y niñas con discapacidad o sin discapacidad, puesto que otorgará mayor autonomía, convivencia en sus habilidades funcionales y/o de la vida diaria, para lograr los objetivos que resalten su aprendizaje (Lip Licham, 2021). La clave más relevante para la adaptación de juegos didácticos es generar acciones que inciten al juego, utilizando diversos dispositivos que pueden ser herramientas tecnológicas como parte de la formación del siglo XXI, dependiendo del contexto de la institución educativa.

### **El juego como motivación intrínseca en la niñez**

El juego, como metodología en las actividades educativas, es reconocido como un elemento central para integrar saberes y motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al respecto, Moyles (2020) destaca que el juego no solo motiva, sino que también permite que los estudiantes se apropien activamente del conocimiento, conectándolo con experiencias personales significativas. En esta línea,



el juego se convierte en un eje integrador que potencia el desarrollo cognitivo, emocional y social en cualquier etapa educativa, adaptándose a las necesidades individuales y grupales de los educandos.

Además, el uso de recursos didácticos que diversifiquen las estrategias lúdicas en el aula es fundamental para enriquecer la experiencia del aprendizaje. Según Espinoza (2023), el rol del juego en la enseñanza aprendizaje en la primera infancia, es un tema que ha sido abordado en diversos estudios, el mismo que permite desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños y niñas; permitiéndoles explorar diversas formas de aprendizaje, fomentando la creatividad y la autonomía. Estas herramientas apoyan la dinámica didáctica del docente al ofrecer variantes que fortalecen la personalización de la enseñanza y promueven un aprendizaje significativo, libre de presiones. Por lo tanto, el juego, complementado con estrategias innovadoras y recursos didácticos adecuados, representa una metodología indispensable para lograr una educación integral.

Asimismo, con estas actividades lúdicas el alumnado descubre sus potencialidades y reconoce sus capacidades de crear, comunicarse, desenvolverse, relacionarse con los otros, sus limitaciones, generando la construcción de un ambiente propicio para aprender y a las maestras se incentivan al observar los logros obtenidos, generando espacios propicios para desarrollar destrezas a través del juego. En este sentido Parrales-Arcenales y Castro-Mero (2020) reconocen que el infante se redescubre a través del juego e ingenia su potencial para aprender. El juego es una actividad que predispone a trabajar, a realizar las actividades impuestas con dulzura y con excelentes mecanismos a través de la lúdica, para ello, el maestro dentro del ambiente educativo debe despertar el interés de los estudiantes, conectando los aprendizajes a través de juegos planificados, considerando las características, necesidades e interés de los educandos.



El juego se convierte en una manera eficiente de enseñar de los educadores desde las edades tempranas hasta de universidad, siendo el juego el despertador interno que tienen los seres humanos para estimular todos sus sentidos y del maestro para activar el pensamiento y aplicación de los aprendizajes. Recordemos que se aprende haciendo como forma innata de aprender, aún más significativa si la realiza a través de una forma natural y única que tiene el niño y niña de comunicarse desde que está en el vientre de su madre, como lo afirma Rotger (2017), el infante emplea el juego de forma razonable para darle solución precisa a las situaciones que se le presentan en su devenir diario, por lo que el profesorado lo debe aplicar para captar la atención de su alumnado.

Según De Guzmán (1984) en las actividades lúdicas el docente debe tener en cuenta cuatro situaciones fundamentales para alcanzar aprendizajes significativos que perduren y le sirvan para la vida:

- 1) Antes de comenzar el juego, tener claras las reglas.
- 2) Pensar estrategias para realizar el juego.
- 3) Durante el juego la mediadora observa, si la estrategia que se optó fue la correcta, en caso de no serlo se deberá establecer otra.
- 4) Al culminar el juego, reflexionar sobre las estrategias empleadas.

Utilizar el juego es verdaderamente significativo, efectivo, eficiente, porque atrae, conecta, es interactivo, no es egoísta, incluye a todos y todas, que es lo que lo hace saludable en todo entorno, siendo un distractor que divierte, utilizado para que el infante juegue a aprender sin presiones, sino de forma libre, simultánea, combinándola dentro de la



planificación articulándola con los contenidos de forma degradada para obtener resultados, adaptando el juego al logro de aprendizaje de acuerdo a la edad, tratando de mantener el ritmo de aprendizaje.

### **Aprender con la magia del juego**

En el proceso de juego los infantes generan metodologías que permiten desarrollar su capacidad de análisis y síntesis, lo cual le promueve destrezas y habilidades que contribuyen a su formación pedagógica, como lo afirma Díaz (2007) el juego es la habilidad innata que tiene el infante para desarrollar habilidades a través de su propia experiencia, actividad en la que irradian mayor energía, considerando la planeación como clave, para asignar juego conforme a la edad.

En este sentido, el juego es aplicable para potenciar el aprendizaje del alumnado, mismos que podrían ser aplicados a los infantes a niños y niñas “normales” o con discapacidad, analizando los niveles de ayuda y dificultad que tienen los infantes, debiendo considerar el docente la evaluación o diagnóstico para su intervención pedagógica. Según Del Toro (2012) los juegos deben tener recursos didácticos para dar variación lúdica, con la finalidad de alcanzar los objetivos de aprendizaje. Siendo los juegos didácticos imperantes en el proceso de enseñanza aprendizaje para los estudiantes de forma general, lo cual otorgaría mayor autonomía en sus habilidades; y, para los infantes superar sus barreras, será también la oportunidad que tendrían de forma placentera, haciendo lo que les gusta a los infantes, jugar (Lip Licham, 2021).

### **¿Cómo implementar el juego como metodología en niños y niñas?**

El juego a través de los años se institucionaliza como una técnica, estrategia, método de enseñanza fundamental en la educación desde la edad temprana, porque los resultados son destacados en la formación



individual y grupal. Al ser utilizado como medio de enseñanza, la forma más eficaz de aprender, tomando en cuenta el gran potencial que tienen los niños y niñas cuando se trata de jugar.

Según Zabala (2022) el juego como estrategia metodológica permite fomentar la motivación en las actividades, estimulando la confianza, la atención, la relevancia, la satisfacción, la emoción, el trabajo en equipo, entre otros, se muestra una planificación divertida, entretenida y participativa, lo cual contribuye para que los estudiantes se activen y fortalezcan las competencias sociales y emocionales, potenciando el conocimiento, siendo el docente quien de forma estratégica potencia e integra todos los ámbitos, haciendo énfasis en el área que potenciará conforme lo programado.

Es así, que el juego sea considerado una metodología, la docente debe conocer criterios básicos sobre el desarrollo evolutivo de los infantes y manejar criterios curriculares en relación con los objetivos de desarrollo y aprendizaje, para cuando planifique articule e incluya el juego como un eje integrador de saberes y desarrollador de competencias integrales en los infantes, quien jugará de forma guiada por el docente, pero que tendrá propósitos claros de aprendizaje.

Además, el docente debe tomar en cuenta que el juego es un recurso didáctico adaptado a la necesidad de aprendizaje del educando, quien podrá también aprovechar las TIC como medios de aprendizaje, sin dejar de lado las experiencias previas que promuevan el aprendizaje significativo, mediante actividades prácticas que promuevan que despierte el interés por aprender. En la última década, las tecnologías digitales y la gamificación se han introducido en la educación infantil. Pérez, Navarro & Mora (2023), abordan cómo los tics surgen para promover enriquecer el entorno lúdico, y podría aplicarse para describir el potencial del juego digital como parte del currículo en educa-

ción inicial, ya la importancia de la formación y actualización docente en metodologías activas e innovadoras para que sean utilizadas en el desarrollo de las actividades áulicas.

La UNESCO (2017) propuso al juego como estrategia pedagógica, donde manifiesta que el juego es la razón de ser de la infancia, donde el profesorado debe generar procesos para conocer cómo aprenden los infantes y redireccionar sus métodos de enseñanza, como lo afirma Reyes (2021a) “La metodología evidencia una clara intención pedagógica, para que niños y niñas aprendan-jugando siendo la forma más elocuente, divertida, con la que las criaturas darán rienda suelta a ese motor de aprendizaje poderoso, creativo, que es el juego, fortaleciendo su desarrollo físico, social y cognitivo”. (p.5)

El entorno, ambiente áulico y la motivación que genere el mediador, al plantear las diversas actividades se convierten en parte fundamental de la metodología. En este contexto, el clima de aprendizaje resulta elemental para el proceso educativo, porque debe ofrecer armonía, paz, tranquilidad, confianza, apego entre los participantes. Solo así es posible construir, reconstruir y potenciar los aprendizajes, de manera práctica.

El juego convertido en una herramienta sutil y práctica, como un imán que atrae a los infantes; y, que a los maestros les sirve como una forma de enseñar y desarrollar las destrezas desde la edad temprana, por lo que el profesorado debe incorporarse a la dinámica de enseñanza con la finalidad de aliarse al juego como estrategia metodológica para captar la atención y explotar al máximo el potencial de los infantes.



## Capítulo II

*El juego para evolucionar: pensar, sentir y actuar*



## Enseñanza desde el juego: Pensar, sentir y actuar

El juego en la educación inicial ha sido una metodología de larga data, reflexionada y fundamentada desde tiempos antiguos. Filósofos, psicólogos y educadores como Platón (ca. 380 a.C.), Immanuel Kant (1790), Friedrich Froebel (1837) y Jean Piaget (1936–1945) han analizado el juego como una expresión fundamental del desarrollo humano. Estos pensadores, desde distintos enfoques disciplinares, se han preguntado ¿cómo y por qué jugamos?

Platón, en *La República* (ca. 380 a.C.), ya advertía que las tareas forzadas generan estrés en los niños, y que el aprendizaje debería ser introducido a través del juego y la música, por su afinidad con el arte, la emoción y la libertad creadora. Kant, más adelante, en su *Crítica del juicio* (1790), vinculó el juego con el placer estético y la espontaneidad del espíritu.

En el siglo XIX, Froebel incorpora el juego como método pedagógico en su jardín de infancia, mientras que Piaget, en el siglo XX, interpreta el juego como un reflejo del desarrollo cognitivo, emocional y social. En tiempos recientes, autores como Reyes (2021) coinciden en destacar el valor terapéutico y emocional del juego en la infancia, señalando que “el juego aliviaba la agresividad y el estrés, como un antídoto contra la agresividad” (p. 13). Así, el juego se revela no solo como una herramienta didáctica, sino como una forma de vida en la infancia: libre, creativa y profundamente humana.

Lombo (2017) afirma que el juego transforma y fortalece la parte psíquica y física del ser humano, constituyéndose en un eje principal del proceso de desarrollo y aprendizaje en la primera infancia. A lo largo del tiempo, se evidencian logros que varios pedagogos y psicólogos han dilucidado sobre el juego como método para enseñar y aprender. Esto se refleja al observar a los infantes disfrutar del juego, donde



la lúdica actúa como un medio de expresión corporal, a través del cual el niño y la niña perciben, se conectan y aplican aquello que les genera satisfacción interna, lo cual representa una pirámide emocional clave al momento de hablar de neuroeducación.

Basado en el modelo del cerebro triuno, desarrollada por MacLean (1990) quien hace referencia a los tres tipos de cerebros del ser humano, al cual lo relacionaremos con las formas de pensar (cerebro reptiliano) sentir (cerebro mamífero) y actuar (cerebro neocórtex), cerebros que se conectan y comunican por la sinapsis y que son la base del desarrollo humano, como lo afirma Rotger (2019) la neuroeducación es una ciencia que permite entender como aprende el cerebro, por lo que el docente debe aplicar las estrategias necesarias para potenciar nuevas formas de que sus discentes aprendan, considerando que en el nivel inicial los infantes tienen un tiempo de atención de 5 a 8 minutos, mismo que debe ser aprovechado intensamente (Rotger, 2017).

Vygotsky (2000) aseveró que el juego es el motor que fortalece el desarrollo cognitivo y lenguaje, estimulando el pensamiento intuitivo y creativo al momento de jugar, dando paso a la imaginación y estructuras mentales que le permiten aprender jugando y satisfacer su deseo, disfrute, placer en lo que hace y le permite aprender. De esta manera, el profesorado debe percibir la lúdica como un sistema interno, conectado al desarrollo y aprendizaje de niños y niñas, como fuente de energía, que inyecta, sobrecarga y conecta a los infantes con el mundo interior y exterior.

El juego constituye una forma diferente, de percibir el mundo que le rodea y aprender de él, a través de la interacción, socialización, que permita al infante ir construyendo sus propios aprendizajes, con mediación pedagógica de calidad, refiriéndonos a calidad, conforme lo describe la Norma Técnica del MIES (2022), al “trato afectuoso, cari-



ñoso y oportuno” (..), que se debe brindar a niños y niñas. Manteniendo el juego un valor emocional, psíquico, social, biológico, energético que permite adaptarlo a los seres humanos en desarrollo, como lo señala (Moñivas, 2022).

El juego representa, un elemento central en el proceso de aprendizaje de la primera infancia, porque permite que niños y niñas puedan poner en práctica todo su potencial de forma positiva, imitar acciones de los adultos, procesar destrezas y habilidades en todos los ámbitos de desarrollo motor, cognitivo, social y aprender acerca de su mundo y cultura, como lo afirma Piaget (1964), el juego es el trabajo de la infancia, siendo el juego libre y guiado esenciales para el desarrollo de destrezas, conforme lo plantea la Currículo de Educación Inicial MINEDUC (2014) y Norma Técnica CDI MIES (2022), rectores en la atención a la primera infancia hasta los 5 años a través del subnivel 1 y 2, establecido en el Acuerdo Interministerial 15-14.

Competencias que se describen en aprendizajes, que debe desarrollar un docente inclusivo a través de tres componentes que se integran holísticamente: la cabeza, las manos y el corazón (García Barrera, 2017; Shulman, 2005; Pestalozzi, 1973). Articulando estas tres funciones básicas para que los discentes fortalezcan sus capacidades cognitivas, motoras y sociales que lo enfrentaran a situaciones cotidianas con eficiencia y eficacia. Estrategias que debe implementar el profesorado para que el estudiante piense, siente y actúe, para ello, el mediador debe organizar el ambiente áulico y plantear la metodología, conforme lo señala Quiroga (2017):

Los principios metodológicos que debe seguir un proyecto son: el aprendizaje significativo, la observación, la experimentación, el juego y el carácter globalizado de los aprendizajes. Se debe crear un ambiente de trabajo agradable, retador, generador de pensamiento críti-



co, con trabajo experimental, donde el docente será quien estimule la construcción de su conocimiento y actor principal de su aprendizaje. (p.6)

En definitiva, la lúdica a través de sus diferentes formas de expresión como la danza, el teatro, el juego simbólico, libre, mediado, la educación física, entre otras; es una actividad natural y espontánea, una forma de equilibrar la vida no solo de los niños y niñas, sino de todo el ciclo de vida, que permite trascender en el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo una necesidad en las clases áulicas plantearlo y en la vida diaria practicarlos. Esto implicará que los docentes deben preparar actividades motivadoras, contextualizadas y adaptadas a las necesidades individuales.

### **El juego como desarrollador de las neuro funciones básicas de los infantes**

El juego, como un mecanismo innato, permite al profesorado potenciar al máximo el desarrollo integral del infante. Podría ampliar su dimensión al considerarlo un potenciador de las neurofunciones, considerando que estos múltiples factores contribuyen al fortalecimiento de las funciones neurológicas básicas en todos los ejes de desarrollo y aprendizaje (Desarrollo Personal y Social, Descubrimiento del Medio Natural y Cultural, y Expresión y Comunicación), tal como se describe en el (Currículo de Educación Inicial 2014).

La investigación desarrollada muestra datos importantes donde existe un reconocimiento del (176) 100% de las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantil que laboran con infantes menores de 3 años, en que el juego desarrolla todos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje; y, que estos la potencia de manera natural y espontánea, como lo afirma Procel et al. (2018) existen ocho áreas neuro funcionales ligadas al juego de los infantes, que el infante desarrolla y la



maestra debe potenciar a través de las actividades diarias entre ellos mencionados: esquema corporal, lateralidad, orientación temporal, orientación espacial, percepción auditiva, percepción visual, percepción táctil, motricidad fina y gruesa.

Sin embargo, los mismos autores afirman que estas neuro funciones no son estáticas, sino que se modifican con el tiempo, lo cambios que se presenten en el proceso de formación de enseñanza aprendizaje se irán adaptando a las estructurales mentales del docente y discente, siendo cambios propios del entorno educacional, al que el maestro adapta simultáneamente dichas modificaciones al contexto escolar.

Por ello, es imperante que el mediador permita a los estudiantes interactuar con su entorno, su medio circundante, lo cual les permite tomar conciencia social y favorecer el desarrollo de la psiquis, las destrezas, habilidades y la capacidad de pensamiento. Estas experiencias generan sensaciones vinculadas al sentir, elemento fundamental para la interiorización tanto de conocimientos como de emociones, que constituyen la base central del aprendizaje y el desarrollo.

Este proceso es factible en la medida en que el docente proponga actividades lúdicas como jugar, cantar, saltar, bailar o conversar, consideradas necesarias para que el juego actúe como motor del aprendizaje. Como lo afirman Miturich et al. (2021), la estimulación adecuada permite activar el sistema nervioso central del ser humano, correspondiendo al profesorado la responsabilidad de generar procesos de enseñanza-aprendizaje fundamentados en la integración de capacidades neuro funcionales.

### **La evolución del juego para enseñar: como metodología**

El juego en la educación no es un descubrimiento reciente, ni un término moderno. Ya Platón (1958b) manifestó que el juego desde la infancia revela las afinidades del individuo con su futura profesión.



En este sentido, la lúdica debe orientar al docente en la tarea de potenciar las destrezas del niño y la niña, permitiéndoles reconocer sus habilidades desde una edad temprana.

Es pertinente destacar que diversas corrientes filosóficas han reconocido el juego como una actividad fundamental en la vida desde la primera infancia. Tal como señala Quicios (2022) “El primer nivel se centraba en la socialización primaria del niño; es decir, el proceso socioeducativo que transformaba la primera naturaleza animal del niño en una naturaleza social. Humana. El segundo nivel se centraba en la instrucción y primeros aprendizajes infantiles” (p. 12).

Siendo el juego la base fundamental en el ciclo de vida de las personas. En pequeños y pequeñas es la etapa donde el juego es la dinámica que lo atrapa, porque lo disfruta y en la mayoría de los casos, goza de este derecho. Es la etapa más importante para apropiarse de este engranaje natural y hacerlo como un instrumento para formar desde la primera infancia y activarlo a su máximo esplendor. La estimulación temprana desde que él bebe está en el vientre de la madre es fundamental porque contribuye al desarrollo integral en todas las esferas de desarrollo y aprendizaje. Como lo demuestra Martín (2019) en su estudio sobre el desarrollo de niños y niñas:

Se presentan avances y retrocesos que van a depender de la interacción entre genética y ambiente; se demuestra que la estimulación brinda múltiples ventajas para que este desarrollo se de en las mejores condiciones desde el neurodesarrollo (...) el desarrollo infantil es concebido como un proceso que no es lineal, sino que se caracteriza por un funcionamiento irregular de avances y retrocesos, que tiene un sustento biológico, psicológico y social. (pp. 103-104)



Avance de desarrollo que debe evaluarse conforme las características que debe ir cumpliendo el infante a medida que crece, considerando que los estudios científicos revelan el cerebro del infante se encuentra en constante evolución, condicionado por el entorno social y cultural al que pertenezca. Como lo afirman León-Díaz et al. (2023) el juego provoca que niños y niñas dentro del proceso y modelo educativo enfocado en el estudiante como centro de aprendizaje, sea el protagonista principal de la construcción integral de sus capacidades, abarcando “a la diversidad de mecanismos cognitivos que rigen la memoria y el aprendizaje, así como los factores socioemocionales, con incidencia tanto en la motivación como en la construcción del conocimiento” (p.647).

Como lo afirman Marín y Mosquera (2021) que, durante el neurodesarrollo de los 3 primeros años de vida, los niños y niñas alcanzan un alto nivel potencial en todos los ámbitos, debido a las conexiones neuronales continuas, donde existe una mayor plasticidad cerebral, lo que otorga a docentes y profesionales la oportunidad de detectar alguna observación en el desarrollo, reorientar la labor docente y alertar a la familia, para un estudio profesional oportuno.

Diversos estudios señalan que, durante el embarazo, el feto en las últimas semanas percibe los estímulos externos como la voz y otros sonidos, los cuales pueden influir en su desarrollo. Al nacer, el niño o la niña debe adaptarse progresivamente al entorno, iniciando un proceso de constante adecuación al medio circundante. Una de las primeras señales de sus necesidades es el llanto, así como la búsqueda de protección, contacto físico, calor humano, entre otros factores.

Estas primeras manifestaciones sinápticas, a medida que son adecuadamente estimuladas, contribuyen al desarrollo de las funciones básicas implicadas en el proceso formativo integral, abarcando todos



los ámbitos o ejes del desarrollo y aprendizaje (cognitivo, lingüístico, motor y social). En esta etapa evolutiva, el contexto social cumple un papel predominante, tal como lo establece el (currículo de educación inicial, 2014).

### **Los juegos como mecanismos de aprendizaje**

Los niños y niñas se sienten atraídos por los juegos que les permiten explorar y aprender sobre el mundo que les rodea. La lúdica ayudará al docente a conocer aún mejor a su grupo de infantes; y podrá plantear las herramientas para ayudarlo a imponer reglas y restricciones en su comportamiento. El valor del juego en la educación tiene un potencial gigante, activa todo el cuerpo y ejercita las funciones mentales del que participa activamente, pudiendo el mediador aprovechar el contexto para enseñar y el estudiante para aprender.

En este sentido, el juego es uno de los mecanismos de aprendizaje más efectivos, porque implica factores fuertes en la preparación de la vida social del infante, asimila valores fundamentales para la vida como la solidaridad, la empatía, el respeto, la responsabilidad, la innovación, entre otros. Siendo la lúdica la que estimula el carácter fuerte y la fuerza creativa de pequeños y pequeñas, de donde seguro brillaran grandes genios en su proceso de formación.

Por ello, el profesorado y directivos deben analizar el juego como una actividad importante en el salón de clases, ya que significa otra forma de adquirir nuevos conocimientos y, a su vez, brindan recreación para el infante. Con los juegos, pueden atraer el interés de los niños en las áreas involucradas en las actividades de juego, como lo afirmó Decroly y Monchamp (2002).

El profesorado que le guste lo que hace y lo genera con entusiasmo, promueve que los estudiantes lo escuchen sin mayor presión o esfuerzo. Los docentes deben considerar que el aprendizaje y el juego



recuperan la energía lógica e integral del estudiante, para lo cual, el juego tiene un significado completamente diferente al juego funcional, este tiene finalidades integrales en la vida de los estudiantes y en los objetivos de desarrollo y aprendizaje planteados.

### **¿Existe algún beneficio en el juego como metodología en educación inicial?**

Los juegos dentro del sistema educativo en educación inicial, es una manera que los docentes deben replantearse en su modo de enseñanza, para así aprovechar su mayor potencial de aprendizaje. El proceso de desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y los juegos se incentivan al desarrollo en todos los ámbitos, puesto que el juego es una estrategia diseñada para crear un entorno adecuado, para que los infantes participen durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, se destaca que los juegos permiten reducir los niveles de estrés de sus participantes, incluyendo al docente, mismos que se enlazan con la vida cotidiana, dando como resultado que el estudiante sea autónomo, como también aprenda a trabajar en grupo, y ser más sociable, solidario, empático, creativo, innovador y justo con su entorno social y lo aplique en su vida diaria.

De tal manera, el juego es un medio de aprendizaje muy efectivo. El maestro guía, es quien motiva constantemente y aplica los niveles de ayuda a quienes se encuentran en el campo de juego, quienes en este caso serían los niños y niñas, para alcanzar los fines planteados y contribuya a los perfiles de salida que son desempeños auténticos enlazados al nivel de educación básica y bachillerato.

### **Establecer el juego, como sinónimo del buen trato para mejorar la convivencia**

En sí, la convivencia no solo se desarrolla en la escuela sino también dentro del hogar, así que el docente debe sensibilizar a los padres de



familia que deben inculcar el respeto hacia los demás, permitirles a los infantes tengan buenas relaciones sociales con el mismo y su entorno; siendo positivo para la crianza crear buenos vínculos. Además, incentivar los valores como parte de la vida y principios éticos - morales del devenir de la vida, es relevante.

Para ello, aplicar el juego para que niños y niñas mejoren los vínculos afectivos consigo mismo y con los demás es valioso, porque aprenderán a tratarse como iguales y a relacionarse de forma natural, sin prejuicios, por lo que establecer reglas que prohíban el maltrato o el bullying ayudará a fomentar el pensamiento de una sana convivencia escolar y familiar. La maestra deberá programar y adaptar las actividades que permitan fomentar buenas relaciones y a los estudiantes con un enfoque humanístico.

Implementar el juego para fortalecer el desarrollo personal en la primera infancia, significa fomentar espacios libres de violencia, donde se creen posibilidades de aprendizaje individuales y grupales, que contribuya al desarrollo de competencias del deber ser, que afirma pautas importantes de la personalidad en el niño y niña, con la finalidad de construir espacios diferentes, donde el vivir bien en comunidad sea parte del cumplimiento de las políticas en desarrollo infantil.

Los juegos que se planteen deben ser parte del contexto social, cultural de la comunidad, que respete el entorno, las vivencias interculturales y valores, que no solo conecte a niños y niñas, sino también a la familia, como el primer núcleo medular en el proceso de formación, que contribuye de forma elemental al desarrollo emocional de los estudiantes. Como lo afirma Costa et al. (2019) la inteligencia emocional (IE) es un factor determinante en el proceso de formación. Por lo tanto, el docente debe tener este enfoque, para mejorar su liderazgo en el ámbito escolar.



Desde esta perspectiva, la comunidad educativa las familias, escuela y comunidad deben organizarse y unir esfuerzos que conlleven a fomentar entornos apacibles, donde todos se sientan involucrados y comprometidos con la formación de los infantes, siendo necesario que se organicen y coordinen acciones que beneficien el entorno educativo, que fomente ambientes positivos, libres de maltrato.

En definitiva, el juego es una metodología alternativa porque se adapta a niveles de gradación, simples o complejos conforme las destrezas, la edad de los infantes, convirtiéndose en una estrategia didáctica que favorece al desarrollo integral y la convivencia en el aula, donde se descubren y desarrollan habilidades necesarias para identificar y dar respuesta constructiva de las emociones propias y las de los demás (Peñaranda Ramírez et al., 2019).

De esta manera, es necesario plantear el juego en la primera infancia como una manera de fortalecer las relaciones interpersonales, y clave para formar en valores éticos y morales que trasciendan en crear entornos de afecto, respeto, diálogo, responsabilidad que contribuyan a construir una cultura de paz, donde el buen trato sea sinónimo de confianza, apego, armonía y tranquilidad.

### **El arte de enseñar a través de la lúdica**

Hacer referencia al arte, es analizar y canalizar a la “educación como un arte” porque a través de ella expresamos el verdadero valor de la educación, quienes hacen posible que los estudiantes aprendan sin presiones, como amor, con paciencia, con dulzura, con compromiso, con pasión, en realidad son los verdaderos artistas, porque “sin arte no hay educación”, pensando que nadie aprende a presión, con fuerza, con dureza, con mal genio o maltratado.

Por ello, es que la educación es un arte y si lo diseña con el juego como ente modelador, planeador, dosificador de aprendizaje, se po-



dría declarar que el docente tiene vocación para ser MAESTRO. Referirse al juego y al arte implica analizar que las clases áulicas invitan a que los niños y niñas “APRENDAN JUGANDO” de forma libre, donde se invisibilizan los contenidos y estos están implícitos en el juego.

El planificador con el juego como ente mediador de aprendizajes, detona que el infante aprenderá a través de dinámicas, de juegos, generando un ambiente lúdico creativo e innovador de aprendizajes, estructurado con un proceso metodológico conforme el Currículo Ecuatoriano de Educación Inicial (2014), haciendo énfasis en el inicio, desarrollo, cierre y evaluación de la destreza que la maestra plantea potenciar y provocar como aprendizaje significativo.

Comprometer a los docentes a aplicar la lúdica como el arte de enseñar, significa para la educación del Ecuador un avance que contribuye a la calidad educativa, obteniendo como resultado niños y niñas que piensen, creativos, analíticos, críticos de su realidad y entorno social, que lo forme con empoderamiento de rol en la sociedad y enfrente la vida con resiliencia, como lo afirman Candela y Benavides (2020):

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. (p.3)

Por lo tanto, el docente debe desestimar metodologías ambiguas que no aportan a que los discentes sean protagonistas de sus propios aprendizajes. Siendo el profesorado quien debe generar cambios de



actitud, con una mirada creativa e innovadora, para que sea parte del cambio, con nuevas propuestas que desarrollen nuevas formas de enseñar y aprender (Sanz Yepes y Alonso Centeno, 2020).

Con el tiempo la modernización va transformando y adaptando a la sociedad a los cambios coyunturales, entre ellos el campo educativo, el juego como arte de enseñar a los pequeños y pequeñas se mantiene en el tiempo, justamente por el apego de los infantes por la lúdica, conservando el gozo y asombro como parte de las experiencias significativas, como lo afirman Alsina i Tarrés y Farrés Cullerell (2021) que los contextos de aprendizaje lúdicos se distinguen algunas modalidades: juego libre, guiado, reglado, en las dos modalidades (juego libre y guiado) el docente aplica que el discente autogestione las fases y grados de implicación, evitando asumir el control completamente, mientras que en la tercera modalidad (juego reglado) está determinado por reglas claras dadas por el mediador.

### **¿Qué juegos debo implementar con los infantes?**

Los datos reveladores en la investigación difieren la importancia del juego en la educación de niños y niñas, por lo que el profesorado debe conocer que juegos implementar al momento de planificarlo como un eje articulador de aprendizajes, como lo clasifica Venegas et al. (2018) al afirmar que existen variedad de juego que pueden generarse en espacios internos o externos del aula de clase, así como de forma individual o grupal (relación asociativa, competitiva y cooperativa), juegos libres, dirigidos y/o reglados, así como con materiales concretos sensoriales, motores, manipulativos, imitación, simbólico, verbal, razonamiento lógico, relación espacial y temporal.

Siendo el docente en función de las destrezas, relacionadas con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje quien debe elegir el juego que programara para que niños y niñas jueguen y a la vez potencien



sus capacidades de pensar, que deben atravesar por las sensaciones, percepciones, para generar aprendizajes significativos que le sirvan para aplicarlos en la vida cotidiana, por ello, hay variedad de autores que recomiendan juegos que los encuentra disponibles en las TIC para desarrollar la agilidad mental, juegos tradicionales que tienen multifunciones y que encantan a todas las edades, principalmente a los más pequeños, que por naturaleza son inquietos, juegos simbólicos a través de historietas, cuentos, poemas, retahílas, entre otros.

De esta manera, los juegos de agilidad mental como lo afirma Al-sina et al. (2022) son ejercicios para desarrollar el pensamiento, la memoria, la retención, la lógica; que debe invitar a los infantes a pensar a crear, estimular sus funciones cerebrales, generando conexiones neuronales que fortalezcan los conocimientos previos sobre algún tema, para que el niño y niña reflexione, se concentre, se oriente en el tiempo y espacio, que desarrolle e incorpore nuevas palabras a su lenguaje o vocabulario. Para lo cual, se requiere un docente que se comprometa con lo que hace, que le guste y lo haga con AMOR, para que no le represente una CARGA, sino que haga de su clase un laboratorio de EXPERIENCIAS.

La educación inicial, idealiza que todos los Centros de Desarrollo Infantil tengan los rincones o ambientes de desarrollo y aprendizaje, entre ellos el de “Construcción” como lo dice la palabra, donde los infantes construyan sus sueños, su imaginación, desarrollen la creatividad, la coordinación óculo-manual, habilidad viso-espacial, el trabajo cooperativo, desarrolle nociones de peso, volumen, tamaño, forma, nociones de cantidad, estipulado dentro del currículo y orientaciones metodológicas del (Currículo de Educación Inicial 2014).

La educación en todos los niveles busca a través de estrategias implicar en el ámbito educativos los juegos tradicionales, el Ministerio



de Inclusión Económica y Social (2013) dentro de la normativa sugería que los educadores de estimulación temprana visite a miembros de la comunidad donde se encontraba el centro infantil, para que los adultos mayores les cuenten historias a niños y niñas, de los juegos que ellos realizaban en su niñez, lo cual, la investigadora recuerda con agrado, porque son juegos que perduran en el tiempo y hasta ahora los practican en todos los niveles educativos como la rayuela, el quemado, la gallina ciega, los bolos, las escondidas, el cartero, las cogidas, las postas, entre otros.

Asimismo, la implementación de los rincones de lectura, del hogar, de la dramatización, del agua, de la arena, de música invita a los infantes a generar juegos simbólicos a partir de los dos años de edad disfrutan más a través de los espacios lúdicos, mismos que a manera que el infante interactúe irá construyendo conceptos complejos conforme a la edad, mediante la capacidad mental que tiene el infante de representar los objetos que no están presentes (Berchiolla, 2016).

Los niños y niñas capaces de utilizar símbolos para representar ideas que tiene que surgen de su imaginación, las cuales se recrean a través de una capacidad intuitiva y creativa inherente al ser humano. Sin embargo, Piaget (1994/2018), en su teoría sobre los estadios del desarrollo cognitivo, planteó que el pensamiento surge únicamente cuando comienza a desarrollarse la función simbólica. Esta afirmación, sin embargo, ha sido superada por investigaciones actuales, que reconocen que los infantes pueden pensar, sentir y actuar desde el nacimiento, y que la estimulación temprana cumple un papel fundamental en ese proceso de desarrollo.

Como lo afirmó Vygotsky (1934), el ser humano es eminentemente social, y su desarrollo está determinado por el contexto sociocultural. Por lo tanto, el individuo, en la medida en que se relaciona con



su entorno, con sus pares, jóvenes y adultos, desarrolla sus funciones psicológicas a partir de las experiencias sociales que vive (González y Solovieva, 2016).

### **¿Cómo alternar las prácticas educativas?**

Actualmente existen diversas formas de plantear actividades innovadoras, sin dejar de lado los contenidos curriculares que permiten mejorar el desempeño del docente y activar la participación de los discentes. Las TIC a través de la gamificación, la mejor herencia que dejó el COVID 19, para alternar las prácticas educativas y de refuerzo podría planificarse mostrar contenidos multimedia por YouTube u otra herramienta tecnológica en varios temas como colores, formas, números, letras, animales, medios de transporte, tamaños, dibujar, pintar, entre otras.

Según Quiroga (2017) las TIC te permiten intervenir en las diferentes áreas del conocimiento guiando al estudiante a una integración del pensar y actuar, lo cual da como resultado un nuevo significado a la experiencia, relacionado las diferentes dimensiones de desarrollo y aprendizaje del infante, lo cual promueve el desarrollo de competencias, estándares y aprendizajes aplicables en la vida cotidiana. Para ello, es menester que las escuelas presten las condiciones, al requerir de un laboratorio de informática, al no contar con este, dependerá de la creatividad de la maestra organizar espacios de aprendizaje que permitan a los infantes disfrutar mientras aprenden de forma divertida, pero planificada en función de sus necesidades y limitaciones.

En este sentido, el docente tiene una gran tarea que amerita actualización e investigación constante que contribuye a mejorar y actualizar sus conocimientos. Siendo el beneficiario de esta constante preparación el profesorado y discente, quien a través de un trabajo responsable y amoroso potenciará el desarrollo de destrezas y habili-



dades en los diferentes ámbitos de desarrollo. Como lo afirma González (2018) “concretar lo planificado en el aula no es tan fácil y siempre existe incoherencias e imprevistos, del momento, cuando se aplica a los estudiantes...” (p.3) realidad educativa que debe analizarse, porque muchas ocasiones el contexto social de los estudiantes no se presta para lo planteado, ahí la importancia de que el maestro y maestra pueda adaptar o improvisar actividades que disminuyan la tensión o situación que no permite cumplir lo planificado.

De ahí la importancia, de mantener maestros competentes para el cargo, con conocimientos sobre su quehacer educativo aportará en la formación integral desde la edad temprana, preparándolo para la vida, lo que contribuye a formar un ser humano que enfrenta los cambios sociales producidos por el avance científico y herramientas tecnológicas, que surgirán en el camino educativo de forma constante.

### **Un líder emocionalmente inteligente**

Para que la educación avance en un buen ritmo, se requiere de un profesorado que controle sus emociones para que sea capaz de liderar y controlar el ámbito de acción educativo, como lo afirman Aragón (2019); Lima y Moreno (2021) la inteligencia emocional genera estabilidad consigo mismo y con los demás, siendo un factor que contribuye a su buen desempeño laboral como: la motivación, las habilidades sociales, la autorregulación, la confianza en uno mismo, la seguridad, la empatía, entre otros.

El líder es quien posee la capacidad de influir, motivar, organizar y alcanzar los propósitos planteados en un marco ético y moral, en el cual las buenas costumbres y valores repercuten directamente en el clima áulico, Esto promueve una evaluación constante del equipo de



trabajo y del alumnado, permitiendo analizar la efectividad grupal y establecer medidas objetivas para las tareas y procesos, que puedan ser evaluadas en distintos momentos (Yarce, 2019).

En este sentido, la forma en que el líder gestiona regula y canaliza sus emociones para alcanzar las metas propuestas dependerá del grado de inteligencia emocional. Es fundamental que el líder fomente en su equipo un ambiente de bienestar, que permita a los participantes compartir ideas, aprender entre pares, asumir roles y facilitar el desarrollo de estrategias efectivas (Franco, 2021; Pereda et al., 2018).

Esta capacidad de autodominio del docente le permitirá adaptarse a los cambios sociales en el que está inmersa la educación, provocará que el líder enfrente los obstáculos y situaciones adversas que debe saber sobrellevar, orientando su formación al logro de objetivos, con capacidad de iniciativa y aprendizaje continuo (Silva et al., 2018). Si la educación cuenta con los líderes que asuman una visión holística de los cambios constantes y que tengan en firme que la formación educativa es la vía que necesita el mundo para mejorar la vida de su población, para que sean capaces de PENSAR, SENTIR Y ACTUAR por sí mismo, con criterio crítico frente a las problemáticas propias que se presentan en la vida cotidiana, seguramente superamos la crisis social violenta que arropa a muchas familias, fruto de la ignorancia y marginación de los países capitalistas.

### **Aproximación investigativa: del discurso a la práctica; una mirada aplicada al uso del juego en los Centros de Desarrollo Infantil (CDI)**

Como complemento a la construcción teórica que sustenta este libro, se presenta una exploración práctica que permite evidenciar cómo los principios pedagógicos sobre el juego en la educación inicial se expre-



san en la realidad cotidiana de los Centros de Desarrollo Infantil. Esta aproximación investigativa de carácter cualitativo permite identificar tensiones, fortalezas y desafíos en la implementación del juego como metodología activa en entornos reales de aprendizaje.

El estudio se llevó a cabo entre 2022 y 2023 en 24 Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de los cantones Machala, Pasaje y El Guabo, provincia de El Oro, Ecuador. Por razones éticas, se ha reservado la identidad de las instituciones participantes. Esta exploración de campo permite articular los marcos teóricos con la vivencia educativa de docentes y coordinadores, enriqueciendo así la propuesta reflexiva del libro.

## **Objetivo**

Analizar la pertinencia del juego como metodología desde la edad temprana, mediante la indagación de saberes y prácticas pedagógicas de coordinadoras y educadoras sobre la lúdica, para comprender su impacto en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas entre 2 y 4 años.

## **Participantes**

Se contó con la participación de:

- 146 educadoras responsables del cuidado y estimulación de infantes en los CDI.
- 24 coordinadores técnicas pedagógicos, como responsables del acompañamiento técnico.



## **Técnicas utilizadas**

Para recabar información se aplicaron:

- Observaciones in situ de las dinámicas pedagógicas y entornos lúdicos.
- Encuestas estructuradas para identificar percepciones generales.
- Entrevistas semiestructuradas para recoger valoraciones cualitativas.

## **Hallazgos relevantes**

El análisis reveló un consenso generalizado respecto al valor del juego como motor del desarrollo infantil. Las y los profesionales reconocen que el juego favorece procesos de pensamiento, emoción y acción, y lo entienden como un derecho y una necesidad del infante.

Sin embargo, también se identificaron limitaciones en la aplicación metodológica del juego:

- Planificación incompleta o descontextualizada de las actividades lúdicas.
- Insuficiencia de recursos didácticos o su uso inadecuado.
- Falta de acompañamiento técnico y metodológico sistemático.

Este contraste entre la teoría reconocida y la práctica efectiva representa una brecha clave en la educación inicial. Aunque el juego es concebido como eje metodológico, su implementación en muchos casos carece de intención pedagógica clara, afectando la posibilidad de que los infantes desarrollen competencias de forma significativa.



## **Reflexión final**

Este ejercicio no pretende alcanzar los estándares de una investigación formal replicable, sino ofrecer una lectura exploratoria que permita comprender las condiciones actuales de uso del juego en contextos reales. Su inclusión en este libro responde a la necesidad de articular la teoría con la práctica, y de visibilizar los retos que enfrentan los profesionales de la educación infantil para consolidar el juego como un eje metodológico genuino, sostenido y transformador.





## Capítulo III

### *El juego metodología en los centros de desarrollo infantil*



## Discusión de resultados

### Se aplica el juego en los Centros de Desarrollo Infantil - CDI

En los Centros de Desarrollo Infantil (CDI), el juego se ha consolidado como un pilar metodológico fundamental para la planificación y ejecución de actividades pedagógicas. Bajo la normativa vigente, el 100% de las unidades de CDI toman el juego como referencia para articular los momentos de la planificación diaria, lo que permite adaptar los contenidos a las necesidades, intereses y destrezas de los educandos. Este enfoque lúdico responde a la visión de que el juego es mucho más que un entretenimiento; es una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños, que abarca las dimensiones psicomotora, intelectual, social y afectiva.

La evidencia demuestra que tanto el juego libre como el intencionado están estrechamente vinculados con las destrezas educativas declaradas en el Currículo de Educación Inicial (2014). Sainz (2020) enfatiza que “jugar es una conducta innata, natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible” (p.41). Este tiempo dedicado al juego es una inversión en el desarrollo de competencias esenciales para el crecimiento de los infantes, quienes, al involucrarse en actividades lúdicas, exploran el mundo desde una perspectiva.

El juego en contextos de educación infantil, como los Centros de Desarrollo Infantil (CDI), es un recurso intencional y fundamental que permite al equipo docente estimular efectivamente el aprendizaje en los niños. Según Mieles, Caballos & Prado (2020), el juego debe ser cuidadosamente planificado y ejecutado con una intención pedagógica clara, asegurando que responda a las necesidades y habilidades de cada infante. Esto requiere que los educadores y coordinadores no



solo implementen actividades lúdicas, sino que lo hagan de manera sistemática y reflexiva para promover un desarrollo integral que abarque lo cognitivo, social y emocional.

Además, la planificación basada en el juego implica un equilibrio entre creatividad y conocimiento pedagógico, lo que refuerza la importancia de la preparación docente en el diseño de actividades que combinan lo lúdico con objetivos de aprendizaje específicos. Según Wood (2021), los educadores deben tener un entendimiento profundo de las teorías del desarrollo infantil y de las estrategias didácticas basadas en el juego, lo cual les permite maximizar el impacto educativo de las actividades. Así, el juego en el CDI se convierte en un medio efectivo y adaptable que, cuando es planificado intencionalmente, responde a los objetivos educativos de forma significativa y accesible para los niños.

A pesar de su importancia, no todos los docentes logran desempeñar este rol conforme a los estándares esperados. Factores como la falta de experiencia, interés o un enfoque metodológico sólido pueden limitar la aplicabilidad efectiva del juego. Este problema, identificado y observado por los coordinadores responsables, destaca la necesidad de una capacitación continua que permita a los docentes comprender y manejar el juego como una metodología pedagógica. Solo así será posible maximizar el potencial del juego para que niños y niñas piensen, sientan y actúen de manera crítica y analítica.

### **El juego intencional, potencia el desarrollo desde la edad temprana**

Los resultados obtenidos mediante entrevistas, encuestas y observación realizadas a coordinadores y educadores de los 24 Centros de Desarrollo Infantil (CDI), que atienden a infantes menores de 4 años, revelan unánimemente que el juego intencionado es una herramienta esencial en el desarrollo de destrezas en niños y niñas. Al analizar los



beneficios del juego en la formación de los infantes, los datos indican que, en una escala del uno al cien, el juego intencionado alcanza los niveles más altos en términos de efectividad. Su uso en las actividades diarias de los CDI potencia el desarrollo y el aprendizaje en todas las áreas fundamentales del desarrollo infantil: la esfera cognitiva, social y motora.

Sin embargo, Castillo-Cedeño et al. (2017) señalan una preocupante falta de preparación en la formación profesional para la atención integral de infantes menores de 4 años. Aunque los datos de los CDI muestran que las coordinadoras y educadoras poseen un alto nivel de conocimiento, el estudio también subraya la necesidad de una preparación más exhaustiva que permita abordar de manera integral cada ámbito de desarrollo y aprendizaje en la primera infancia. Las entrevistas y encuestas revelaron que las educadoras consideran que el juego con una intención pedagógica clara es una herramienta insustituible para explotar el potencial de niños y niñas. La lúdica, al ser una actividad natural y espontánea, despierta en ellos creatividad, imaginación y curiosidad. Esta capacidad del juego de actuar como un “canalizador de energía acumulada” permite a los infantes expresar sus emociones, superar tensiones y captar los aprendizajes de una forma más recreativa.

El juego, por tanto, no solo se valida como una de las mejores estrategias pedagógicas para trabajar con infantes, sino que se erige como un medio educativo natural y estimulante que facilita la interacción social y el aprendizaje cooperativo. Como destaca Marín y Mosquera (2021), el juego intencionado permite que niños y niñas interactúen de manera activa con sus pares, construyan relaciones sociales y fortalezcan sus capacidades en un contexto de aprendizaje colaborativo y significativo.



## **Planifico, considerando el juego como medio didáctico de desarrollo y aprendizaje**

Los resultados de la investigación afirman que el juego es ampliamente considerado como el medio didáctico más efectivo para estructurar las actividades diarias en los Centros de Desarrollo Infantil (CDI). Esta valoración subraya el compromiso de las educadoras, quienes buscan que niños y niñas alcancen logros auténticos de desarrollo, en sintonía con sus necesidades e intereses específicos. Las profesionales entrevistadas, todas encargadas de la atención a infantes menores de cuatro años, coinciden en que el juego potencia de manera significativa las destrezas infantiles. Sin embargo, un 77% de las encuestadas señalan desafíos en la planificación detallada del juego como herramienta metodológica, especialmente en la descripción paso a paso del proceso. Algunas educadoras, en efecto, reconocieron dificultades para integrar adecuadamente a los infantes en el juego y para saber cómo iniciar las actividades lúdicas: 13 educadoras expresaron inseguridad sobre la manera de involucrar al niño en el juego, mientras que 30 admitieron no saber cómo comenzar.

Como señalan Castillo-Cedeño et al. (2017), “debe reflexionarse sobre estas necesidades formativas, para dar coherencia a los fundamentos y principios pedagógicos que sustentan la formación de formadores y formadoras en las nuevas tendencias de atención, educación y cuidado de la primera infancia” (p.10). En esta línea, resulta imprescindible explorar nuevas estrategias operativas que fortalecen las capacidades del equipo docente en los CDI, promoviendo metodologías lúdicas estructuradas y comprendidas de manera concreta y accesible. Una formación sólida y sistemática, que incluye ejemplos prácticos y guías detalladas, ayudaría a las educadoras a aplicar el juego como metodología efectiva, logrando que los infantes alcancen el desarrollo de destrezas y habilidades conforme la edad.



Asimismo, León-Díaz et al. (2023) sostienen que el juego, en su dimensión pedagógica, es aplicable en todos los niveles educativos, dado que ofrece una alternativa significativa para motivar a los estudiantes y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según estos autores, el juego hace posible que los estudiantes aprendan mientras juegan, relacionándose y confirmando el papel fundamental de las emociones en el ambiente educativo. A través del juego, niños y niñas no solo aprenden, sino que se divierten, generando así un aprendizaje profundo y significativo bajo la guía educadora.

Finalmente, los investigadores señalan que las dificultades que enfrentan las educadoras al integrar el juego como componente práctico se debe, en parte, a una falta de certeza sobre la lúdica como herramienta didáctica óptima para el desarrollo integral de los infantes. Esta incertidumbre evidencia la necesidad de un acompañamiento continuo y de una observación más detallada por parte de la coordinación pedagógica, con el fin de identificar las limitaciones específicas de cada docente, ya sea en términos de experiencia, interés o compromiso con el uso del juego en sus prácticas educativas. Estos hallazgos sugieren la necesidad de implementar programas de sensibilización y formación continua que refuercen la seguridad y competencia de las educadoras en el uso del juego como metodología esencial en el desarrollo de los infantes, creando espacios de reflexión y cambio que fortalezcan el sistema de estimulación implementado.

En conclusión, la planificación basada en el juego como medio didáctico requiere una formación pedagógica rigurosa y un apoyo constante, asegurando que cada actividad lúdica esté respaldada por una intención educativa clara y efectiva. De esta manera, se promueve un entorno de aprendizaje en que niños y niñas pueden explorar, aprender y desarrollarse, fortaleciéndose de forma holística sus ámbitos de desarrollo y aprendizaje.



## **Para aprender debo pensar, sentir, actuar**

El aprendizaje integral en la primera infancia debe combinar los elementos cognitivos, emocionales y conductuales, formando un proceso en el que *pensar, sentir y actuar son componentes inseparables*. Según los resultados obtenidos en las encuestas, el 100% de los participantes coincidió en que los estudiantes necesitan integrar sus emociones con los conocimientos y habilidades para aprender de manera activa y participativa. Este enfoque requiere no solo predisposición de los infantes, sino también la preparación adecuada de las maestras, quienes deben diseñar actividades que incluyan ciertas características fundamentales: ser motivadoras, atractivas, integradoras de saberes, creativas, y, sobre todo, capaces de inspirar la innovación y el interés tanto en los infantes como en los mismos docentes.

Unceta-Barrenechea (2021) resalta que los infantes necesitan líderes educativos que adapten su estilo de liderazgo a las necesidades de niños y niñas, enfocándose en inspirar desde el corazón, mientras equilibran el pensamiento y la acción práctica. Según este autor, un líder educativo integral debe fortalecer en los estudiantes habilidades como razonar, pensar críticamente, entender, memorizar, discriminar, inspirar, convivir, compartir e incluir. Estas competencias no solo contribuyen al desarrollo intelectual, sino que también fomentan la integración social y emocional necesaria para la formación de ciudadanos éticos y reflexivos.

La base de este enfoque educativo radica en una sólida formación en valores éticos y morales, fundamentales para el desarrollo integral de los infantes. Al incorporar principios humanísticos, los educadores pueden enseñar y aprender de manera significativa, utilizando actividades concretas, dinámicas y estratégicas que se vinculan con el “aprender haciendo”. Este método permite integrar habilidades motoras y cognitivas de manera efectiva, asegurando que el aprendizaje sea



vivencial y relevante para la vida diaria de los discentes. El concepto de “pienso, siento y actúo” se convierte en el eje de un aprendizaje significativo cuando los educadores logran canalizar sus ideas y plasmarlas en prácticas pedagógicas que promuevan la crítica, la reflexión y la resiliencia en niños y niñas.

Este enfoque no solo fomenta el desarrollo de competencias individuales, sino que también refuerza la capacidad de los infantes para enfrentar adversidades, aprender de las experiencias y construir una visión optimista y activa de su entorno. Los docentes y las familias juegan un rol esencial en este proceso, actuando como guías e inspiradores que potencian la capacidad de los infantes para superar retos, muchas veces transformando el dolor o la frustración en sonrisas y logros significativos. Desde una perspectiva metodológica, esta integración entre pensamiento, emoción y acción requieren un enfoque estructurado en el diseño de actividades pedagógicas, considerando estas sean: motivadoras y significativas que despierten el interés y curiosidad.

### **Me divierto y aprendo de forma cooperativa**

El 100% del equipo operativo (educadoras) y técnico (coordinadores) encuestado afirma que la realización de actividades en grupo fortalece habilidades esenciales en los niños, tales como la convivencia pacífica, la autoayuda, la solidaridad y el respeto a las normas. A través de estas actividades, los infantes asumen roles y responsabilidades, lo que les permite participar activamente en un entorno estructurado por los docentes. Este tipo de experiencias no solo potencia su capacidad para comunicarse y resolver pequeños problemas, sino que también fomenta en ellos valores de empatía y respeto mutuo, creando un ambiente propicio para el desarrollo integral. Estas interacciones



grupales también estimulan la creatividad y la imaginación, cualidades esenciales para que niños y niñas innoven y exploren nuevas ideas en su proceso.

El juego, ya sea libre o intencionado, despierta el interés de los infantes y les enseña a interactuar con sus pares y adultos, lo que contribuye significativamente a la formación de su personalidad. La interacción grupal mediante juegos fortalece competencias socioemocionales, como la empatía, el respeto y la resolución de conflictos. Como señalan Jarret y Light (2018), el juego posee un poder motivacional inmenso, promoviendo la participación de los estudiantes en actividades adaptadas con un enfoque pedagógico y didáctico. Este enfoque permite que los juegos formen parte integral de su proceso de desarrollo y aprendizaje.

Según Valero (2020), los juegos propician tanto el trabajo cooperativo como el competitivo, contribuyendo a consolidar la cohesión del grupo y fomentando la ayuda mutua, lo que a su vez refuerza los aprendizajes adquiridos. Durante el trabajo de campo, se observará a niños y niñas divididos en pequeños grupos, donde lograron canalizar la convivencia de manera positiva y mejorar sus relaciones sociales mediante el juego compartido. Este hallazgo valida la eficacia del juego grupal en la construcción de relaciones con los otros y mejoran sus relaciones sociales.

El ser humano es eminentemente social, quien aprende de otros. De acuerdo con sus experiencias, ya sean positivas o negativas, se puede inferir que los juegos didácticos permiten a los infantes potenciar sus capacidades en los ámbitos emocional, cognitivo, motor y del lenguaje. Así lo manifestó el 100% de coordinadoras de CDI en las entrevistas, en que el juego presenta diversas variables a las que niños y niñas se adaptan sin percibir los cambios introducidos. Esto



ocurre porque lo que realmente les atrae es la posibilidad de jugar sin presiones, de forma libre, dinámica y en compañía de sus compañeros y de la educadora.

### **Habilidad docente para crear e innovar en educación**

El profesorado desempeña un rol fundamental en la implementación efectiva del juego como metodología educativa. Las maestras encuestadas destacan que, para alcanzar los logros planteados en la educación infantil, es crucial que los docentes sean hábiles y proactivos al diseñar juegos adaptados a las necesidades e intereses de los estudiantes. Este diseño requiere tomar medidas específicas, como organizar de manera eficiente los tiempos de las actividades, seleccionar recursos didácticos novedosos y atractivos, y desarrollar juegos integradores que respondan a criterios de calidad. Dichos juegos deben basarse en las características individuales de los infantes y en sus necesidades específicas, asegurando un ambiente adecuado para propiciar experiencias de aprendizaje significativas.

El estudio realizado recoge la visión de los responsables del proceso educativo, quienes, con un consenso del 100%, confirman que la metodología lúdica contribuye directamente al desarrollo de destrezas en niños y niñas, alineadas a su edad y etapa de desarrollo. Este enfoque no solo genera aprendizajes profundos y duraderos, sino que también moviliza las emociones y la motivación intrínseca, involucrando tanto a docentes como a discentes en un proceso dinámico y enriquecedor. Además, este método obliga a los educadores a innovar constantemente en sus prácticas pedagógicas, fortaleciendo su compromiso con la mejora continua. De esta manera, se asegura que niños y niñas alcancen logros auténticos y significativos, en sintonía con los objetivos establecidos en el perfil de salida del nivel inicial.



Según Gallego (2019), el rol del docente no se limita a transmitir conocimientos. Como líderes educativos, los profesores deben inspirar tanto a sus estudiantes como a sus familias. Esta inspiración va más allá de las aulas, exigiendo estrategias didácticas innovadoras que permitan transformar la realidad mediante el desarrollo del pensamiento crítico, la razón y la lógica. Estas estrategias no solo fortalecen el aprendizaje, sino que también tienen el propósito de garantizar la seguridad y la supervivencia de los educandos en un mundo en constante cambio (Unceta-Barrenechea Ansotegui, 2021). En este contexto, los docentes se convierten en mediadores que utilizan el juego como una herramienta clave para fomentar el desarrollo.

Un claro ejemplo de esta práctica se observa en los Centros de Desarrollo Infantil (CDI), donde las docentes utilizan materiales concretos y aplican diferentes modalidades de juego: libre, intencional y de lenguaje. Estas actividades se estructuran cuidadosamente a través de una planificación que contempla los momentos de inicio, desarrollo y cierre, siempre alineados con las destrezas específicas que se desea desarrollar en los infantes. Este enfoque no solo permite a los docentes demostrar su creatividad y capacidad de adaptación, sino que también asegura que el juego sea una experiencia significativa que fomente el aprendizaje, la socialización y la autonomía en los infantes.

El juego, en sus múltiples formas, estimula la creatividad tanto en los discentes como en los docentes, promoviendo un espacio de aprendizaje activo y colaborativo. Por ejemplo, el juego intencional ayuda a consolidar habilidades sociales, emocionales, motoras y lingüísticas, mientras que el juego libre permite que los infantes exploren su entorno y desarrollen su imaginación de manera espontánea. Estas prácticas, cuidadosamente diseñadas y guiadas por los docentes, generan un impacto duradero en los infantes, promoviendo aprendizajes que trascienden las aulas y contribuyendo a su formación integral.



En conclusión, la habilidad docente para crear e innovar es un pilar esencial en el uso del juego como metodología educativa. Este enfoque requiere que los educadores combinen conocimientos técnicos, creatividad e inspiración para liderar procesos de aprendizaje que impacten tanto a los infantes como a sus familias. A través del juego, los docentes pueden no solo fomentar las destrezas y habilidades en la primera infancia, sino también desarrollar en ellos valores, resiliencia y pensamiento crítico, herramientas indispensables para enfrentar los retos de un mundo cambiante. Así, el juego se consolida como una metodología clave en la educación infantil, ofreciendo una experiencia educativa transformadora que prepara a los pequeños y pequeñas para la vida.

### **Modelos de planificación, donde se pretende que niños y niñas, piensen, sienten y actúen.**

Se presentan ejemplos de actividades lúdicas aplicadas en aulas de 24 a 36 meses, integrando el juego con el desarrollo de destrezas, como la identificación de emociones, el reconocimiento de colores y la motricidad gruesa. Lejos de ser meras ilustraciones sueltas, estas planificaciones buscan mostrar de manera concreta cómo los principios teóricos desarrollados en los capítulos anteriores pueden traducirse en propuestas prácticas. Se recomienda al lector analizar cada ejemplo no solo como un modelo a replicar, sino como un punto de partida para la reflexión y el diseño propio.



Tabla 1. Ejemplo de planificación CDI

Edad: 24 a 36 meses - Juego a descubrir mis emociones		
Elementos curriculares	Desarrollo del juego	Recursos/Materiales
<b>Eje de desarrollo personal</b>	<p><b>Momento de inicio:</b> cantamos la canción: Juan, Paco, Pedro de la mar, es mi nombre así; Y cuando yo me voy, me dicen al pasar... Juan, Paco, Pedro de la mar... la la la la...</p>	<p>Imágenes de emociones Dado Fichas recortadas de las emociones</p>
<b>Ámbito Vinculación emocional y social.</b>	<p><b>Momento de Desarrollo:</b> Contaré una pequeña historia donde los pequeños y pequeñas a través de los personajes, experimenten las distintas emociones. Luego, muestro a niños y niñas diferentes imágenes de las expresiones del rostro (reír, llorar, molesto, dormir, pensar, sacar la lengua, sorpresa, aburrimiento, etc.) y voy indicando que están haciendo.</p>	<p>Indicador de Logro</p>
<p><b>Destreza:</b> Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.</p>	<p></p> <p>Luego pego cada imagen en un dado grande, les indico que vamos a lanzar el dado y en la emoción que salga, cogemos la tarjeta y correrá hacia la pared del frente y la imitaremos frente al espejo. Cuando cada infante lo realice le aplaudimos y le decimos “muy lo hiciste, muy bien”. Luego todos juntos imitaran la emoción. <b>Momento de Cierre:</b> entrego a cada niño o niña unas fichas donde ellos lo armaran e indicaran que emoción es.</p>	<p>Expresa sus emociones demostrando alegría, tristeza, llorar, enojo...</p>

Fuente: Planificación CDI - MIES.



Tabla 2. Ejemplos de planificación CDI

Edad: 24 a 36 meses -Juego Bota Monstruo		
Elementos curriculares	Desarrollo del juego	Recursos/Materiales
<b>Eje de expresión y comunicación</b>	<p><b>Momento de inicio:</b>                      Cantamos el baile de mi cuerpo, se baila de esta manera....</p> 	Canción de motivación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lona con huellas</li> <li>• Pelotas</li> <li>• Cesto</li> </ul>
<b>Ámbito exploración del cuerpo y motricidad</b>		Indicador de Logro
<p><b>Destreza:</b> Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños</p>	<p><b>Momento de desarrollo:</b>                      El niño y niña salta según la dirección de las huellas del monstruo y luego lanza las pelotas introduciendo en la boca del traga bola, estimula una amplia coordinación motriz, lateralidad y coordinación mano-ojo nociones de dirección y sentido.                      En el proceso las huellas serán ubicadas en diferentes espacios, para que salte en un pie y lance desde diferentes distancias. A la par se involucran palabras como: “adelante”, “atrás”, “izquierda”, “derecha”.</p>  <p>El juego se realizará en parejas (Uno lanza el otro recoge).</p> <p><b>Momento de cierre:</b>                      Motivo a los infantes a lograr la actividad, animándolo “bravo, bravo, bravo, bravísimo bravo” y estímulo la participación</p>	Niños y niñas saltan por las huellas simuladas y encestan las pelotas.

Fuente: Planificación CDI - MIES.



Esta propuesta lúdica se enfoca en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años, específicamente en el fortalecimiento del salto, la coordinación y la noción espacial. A través de una narrativa atractiva (las huellas del monstruo y el “traga bola”), el juego despierta la curiosidad infantil y canaliza su energía hacia actividades físicas con intención pedagógica.

El recorrido de las huellas estimula el seguimiento visual y la orientación espacial (adelante, atrás, izquierda, derecha), mientras que el salto con ambos pies fortalece el equilibrio, el control corporal y la lateralidad. Lanzar pelotas a la “boca del monstruo” estimula además la coordinación mano-ojo y refuerza la atención sostenida.

La canción inicial sirve como activación corporal y emocional, y el cierre con frases motivadoras contribuye a consolidar el entusiasmo por participar, promoviendo la autoestima y el sentido de logro. En conjunto, este juego ilustra cómo es posible integrar objetivos motores y expresivos en una actividad dinámica, sencilla y significativa para esta franja etaria.



Tabla 3. Ejemplos de planificación CDI

Edad: 24 a 36 meses -Juego Bota Monstruo		
Elementos curriculares	Desarrollo del juego	Recursos/Materiales
<b>Eje de descubrimiento natural y cultural</b>	<p><b>Momento de inicio:</b> Cantamos la canción de los colores todos aplaudiendo y bailando</p> <p><b>Momento de desarrollo:</b> Coloco 3 cajas de diferentes colores (amarillo, rojo y azul) y en una caja sorpresa pongo diferentes objetos (pelotas lisas, peluches, bloques, telas) de los 3 colores donde el niño ira descubriendo, metiendo su manito y sacará, identificará y dirá el color con preguntas de la maestra (¿cómo se llama este color?, ¿te gusta?, ¿observas más cosas en el aula de este color?), luego correrá a las 3 cajas y ubicará en el color que le corresponda.</p> <div style="text-align: center;">  <p><b>AMARILLO      AZUL      ROJO</b></p> </div> <p><b>Momento de cierre:</b> Motivo a con aplausos, e ideas fuerza “tú puedes” aplaudiremos el logro del infante. invitaré a niños y niñas a cantar la canción de “colores” y vayan señalando los colores que más recuerdan.</p>	<p>Canción de motivación y cierre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cajas de colores primarios</li> <li>• Pelotas y/ objetos de colores primarios</li> </ul>
<b>Ámbito del descubrimiento del medio natural y cultural.</b>	de los 3 colores donde el niño ira descubriendo, metiendo su manito y sacará, identificará y dirá el color con preguntas de la maestra (¿cómo se llama este color?, ¿te gusta?, ¿observas más cosas en el aula de este color?), luego correrá a las 3 cajas y ubicará en el color que le corresponda.	Indicador de Logro
<b>Destreza:</b> Desarrollo de sus capacidades senso-perceptiva, para fortalecer procesos cognitivos propios de su edad, mediante el desarrollo de la memoria, concentración y atención		Niños y niñas identifican el color y lo relación de acuerdo con el color asignado.

Fuente: Planificación CDI - MIES.



Esta propuesta lúdica se enmarca en el eje de descubrimiento del entorno natural y cultural, y tiene como objetivo principal favorecer el reconocimiento y la clasificación de colores primarios a través de la manipulación, el movimiento y el juego simbólico. La dinámica está pensada para captar la atención y mantener la curiosidad del niño mediante la exploración activa, la sorpresa y la resolución de una pequeña tarea.

El uso de una “caja sorpresa” despierta el interés sensorial y motiva al niño a tocar, descubrir e identificar objetos, promoviendo el desarrollo de la percepción visual, el lenguaje y la asociación conceptual. La acción posterior de clasificar los objetos en las cajas del color correspondiente refuerza la atención, la memoria y la capacidad de establecer relaciones, además de estimular la coordinación motriz al correr y ubicar los elementos.

La canción inicial introduce un componente lúdico y musical que dispone emocionalmente al grupo, mientras que los aplausos y frases alentadoras al cierre consolidan un ambiente positivo, reconociendo el esfuerzo y el logro individual. Este juego es un ejemplo claro de cómo, a través de propuestas simples, pero bien estructuradas, se pueden abordar habilidades cognitivas fundamentales en la primera infancia.



## Conclusiones

El juego, desde una perspectiva pedagógica, representa mucho más que una actividad espontánea: es un recurso metodológico esencial para el desarrollo integral del niño y la niña desde sus primeros años de vida. Esta obra ha reflexionado, desde un enfoque teórico y contextual, sobre la pertinencia del juego como estrategia educativa en la educación inicial, resaltando su papel formativo, afectivo y social.

El Currículo de Educación Inicial del Ecuador establece con claridad el juego-trabajo como eje dinamizador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta propuesta metodológica, sustentada en teorías del desarrollo y la neuroeducación, propone una educación activa, centrada en el infante, que le permita aprender haciendo, explorando, equivocándose y volviendo a intentar, en ambientes ricos en estímulos, significativos y emocionalmente seguros.

Desde esta perspectiva, el juego permite integrar dimensiones claves del desarrollo infantil: el pensamiento, la emoción y acción. No solo facilita la construcción de conocimientos, sino también la consolidación de valores, el fortalecimiento del lenguaje, la coordinación motora, la empatía y la autorregulación emocional. Cuando se incorporan estos factores intencionalmente en la planificación pedagógica, se convierte en un puente entre el mundo interior del educando y los aprendizajes escolares.

En este sentido, para que el juego se constituya realmente en una metodología transformadora, el profesorado debe asumir su rol como mediador creativo, sensible y preparado. Esto implica diseñar experiencias lúdicas con sentido pedagógico, elegir materiales adecuados, organizar espacios flexibles y fomentar la participación activa del infante. Así, se logra una enseñanza más vivencial, diversa e inclusiva.



Además, el juego puede ser una herramienta poderosa para la atención a la diversidad. Su naturaleza flexible y adaptativa permite atender diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y condiciones de desarrollo, favoreciendo tanto a niños y niñas con desarrollo típico, como a aquellos con necesidades educativas especiales.

En este marco, contar con personal competitivo, que mantenga el liderazgo es también un componente esencial. La capacidad del educador para generar ambientes positivos, basados en la confianza, la motivación y el respeto, tiene un impacto directo en la calidad del aprendizaje. Un entorno armónico y emocionalmente seguro es indispensable para que el juego cumpla su función pedagógica y formativa.

En conclusión, el juego es más que una metodología: es una forma de vida en la educación infantil. Reconocer su pertinencia y promover su implementación efectiva es una responsabilidad ética, profesional y pedagógica. Solo así podremos asegurar experiencias educativas ricas, profundas y coherentes con las necesidades y potencialidades de la infancia.

Para maximizar su potencial, los docentes deben asumir un rol de mediadores creativos, sensibles y preparados. La formación continua, el acompañamiento pedagógico y la dotación de recursos son condiciones necesarias para cerrar la brecha entre teoría y práctica. Promover el juego desde un enfoque de derechos es clave para garantizar una educación inclusiva, equitativa y transformadora.



## Referencias bibliográficas

- Aguayo, V. y Lomas, M. (2020). *Planificación de la observación del juego en niños de 1 a 3 años del CIBV "CEIBA"* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil-Facultad de Ciencias Psicológicas).
- Alsina i Tarrés, M., y Farrés Cullell, I. (2021). *¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical, 2021, vol. 18, pág. 83-96.* <https://revistas.ucm.es/index.php/RECI/article/view/67853>
- Alsina, Ángel; Berciano, Ainhoa; De Castro, Carlos; Edo, Mercè; Giménez, Joaquín; Jiménez-Gestal, Clara; Prat, Montserrat; Salgado, María; Vanegas, Yuly (2022). *Matemáticas en la educación infantil.* En Blanco, Lorenzo Jesús; Climent, Nuria; González, María Teresa; Moreno, Antonio; Sánchez-Matamoros, Gloria; De Castro, Carlos; Jiménez-Gestal, Clara (Eds.), *Aportaciones al desarrollo del currículo desde la Investigación en educación matemática* (pp. 107-147). Granada, España: Universidad de Granada.
- Aragón Zepeda, K. I. (2019). *Inteligencia emocional y su relación en el desempeño laboral.* *Revista Naturaleza, Sociedad Y Ambiente, 6(1), 57-67.* <https://doi.org/10.37533/cunsurori.v6i1.41>
- Berchialla, L. (2016). *Función semiótica: creación y uso de signos compartidos.* En I. Sáenz, & S. Gabini (Eds.), *Escritos PSI* (págs. 105-120). <https://www.uai.edu.ar/media/109477/saenz-gabini-escritos-psi.pdf#page=105>
- Caballero Calderón, G.E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del conocimiento: Revista científico. Profesional, 6(4), 861-878.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=5344668>
- Calderón Castillo, Katia Melissa. (2020) Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho - 2019. *Revista: La Referencia - Red de repositorios de acceso abierto a la ciencia.* <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42624>



- Candela Borja, Y. y Benavides Bailón, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Candela Y. y Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Castillo-Cedeño, R., Ramírez-Abrahams, P., y Ruíz-Guevara, L. (2017). *Necesidades de formación profesional en el ámbito de la primera infancia: Percepción y aportes del estudiantado*. Revista Educare. Obtenido de: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/download/7210/10377?inline=1>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje (como crearlo en el aula)*. Nueva Aula Abierta Número 16, 1-8. Obtenido de file:///C:/Users/59398/Documents/El\_Juego\_Didactico\_como\_estrategia\_de\_en%20(1).pdf
- Código de la Niñez y Adolescencia (2003). Registro Oficial 737 de 03-ene.-2003. Recuperado de: [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)
- Costa Rodríguez, C., Palma Leal, X., y Salgado Fariás, C. (2021). *Docentes emocionalmente inteligentes. Importancia de la Inteligencia Emocional para la aplicación de la Educación Emocional en la práctica pedagógica de aula*. Disponible en: [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052021000100219&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052021000100219&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Currículo Educación Inicial (2014). Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Educación Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- De Guzmán, M. (1984). *Juegos matemáticos en la enseñanza. Actas de las IV Jornadas sobre Aprendizaje y Enseñanza de las Matemáticas*, 59, 5-38.



- Declaración de los Derechos del Niño (1959). Ginebra: Asamblea General en su resolución 1386 (XIV). Recuperado de: <https://www.cidh.oas.org/ninez/pdf%20files/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o.pdf>
- Decroly, O., y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Ediciones Morata.
- Del Toro, A. (2012). *El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. *Educación Social*, 2-13. Obtenido de <https://eduso.net/res/revista/16/miscelanea/el-juego-comoherramienta-educativa-del-educador-social-en-actividades-de-animacion-sociocultural-y-deocio-y-tiempo-libre-con-ninos-con-discapacidad>
- Díaz, D. (2007). *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil*. *Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación*, 13(2), 133-149. Recuperado: <https://www.redalyc.org/pdf/6137/613765495003.pdf>
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). *El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia*. *Revista Retos Para La investigación*. Vol. 2 Número 1, 7-18. <https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>
- Fauth, B., Decristan, J., Riesser, S., Klieme, E. y Büttner, G. (2021) *Participación y aprendizaje de los estudiantes en contextos educativos: el papel del entusiasmo de los docentes*. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 515-528. <https://doi.org/10.1037/edu0000410>
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N. y De La Hoz, A. (2018). *Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica*. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2086/Comprensi%C3%B3n%20lectora%20mediante.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Ferrer, A. T. (2008). *Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño*. *Transatlántica de educación*, (5), 95-111.
- Franco, L. (2021). *Liderazgo e inteligencia emocional: las emociones como parte relevante del negocio*. Redalyc, 16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5608/560869828007/html/>
- Froebel, F. (2003). *La educación del hombre*. (M. del Río, Trad.). Madrid: Ediciones Morata. (Obra original publicada en 1826).
- García-Barrera, A. (2017). *Las necesidades educativas especiales: Un lastre conceptual para la inclusión educativa en España*. *Ensayo*, 25(96), 721-742.
- Gallego, M. (2019). *La importancia de la estimulación adecuada durante el neurodesarrollo en la primera infancia*. *Revista senderos pedagógicos*, 10(10), 103-120.
- González, H. (2018). *Modelo de Innovación Curricular para la Planificación Sistemática en Educación Primaria*. *Investigación y Cultura*, 7(3), 11-23. doi:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6793561.pdf>
- González-Moreno, C. y Solovieva, Y. (2016). *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*. *CES Psicología*, 9(2), 80-99.
- Guzmán, M. de (1984): «Juegos matemáticos en la enseñanza», en *las Actas de las IV Jornadas sobre Aprendizaje y Enseñanza de las Matemáticas (IV JAEM)*, organizadas por la Sociedad Canaria de Profesores de Matemáticas «Isaac Newton», 10-14 septiembre 1984, pp. 49-85.
- Jarrett, K., y Light, R. (2018) *La experiencia de enseñar usando un enfoque basado en juegos: Los maestros como aprendices, colaboradores y catalizadores*. *Eur Phys Educ Rev*. <https://doi.org/10.1177/1356336X17753023>.
- Kant, I. (1790). *Crítica del juicio*. (Edición en español: 2004). Madrid: Tecnos.



- León-Díaz, O., Martínez-Muñoz, L., y Santos-Pastor, M. (2023). *Metodologías activas en la Educación Física: Una mirada desde la realidad práctica*. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (48), 647-656.
- Lima F. y Moreno J. (2021). “*La inteligencia emocional como competencia estratégica de los líderes en la gestión de teletrabajadores*” Disponible en: <http://repository.uamerica.edu.co/bitstream/20.500.11839/8725/1/559048-2021-2-GT H.pdf>
- Lip Licham, C. (2021). *Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico: Developing autonomy in children through educational game*. REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA, 9(1), 30-46. <https://orcid.org/0000-0002-9670-8980>
- Lombo, A. (2017). *Aspectos lúdicos de lo cotidiano en el Arte Paleolítico*. Veleia (34), 51-65. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/18073-421-71704-1-10-20180201.pdf>.
- Maldonado-Cruz, M., & Cuadrado-Vaca, R. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. *Cienciamatria*, 9(1), 719-731 *Puerta de investigación*. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/372623285>.
- Marín, J. y Mosquera J. (2021) *Neurociencias aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar*. Universidad Cooperativa de Colombia, Pereira, Risaralda.
- MacLean, PD (1990). *El cerebro trino en la evolución: papel en las funciones paleo cerebrales*. Springer Science y Business Media.
- Mieles-Barrera, M. D., Ceballos, E. C., & Prado, A. L. R. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.
- Ministerio de Inclusión Económica y social (2022) Acuerdo Ministerial N° MIES 2022-051. *Norma Técnica del Servicio de Centros de Desarrollo Infantil - CDI*.



- Ministerio de Inclusión Económica y social (MIES) Y Ministerio de Educación (MINEDUC) (2014) Acuerdo Interministerial N° 0015 – 14. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Acuerdo-interministerial-No-0015-14>.
- Miturich, N., Crespo, M., Wanceulen, A. y Wanceulen, J. (2021). *Juegos de psicomotricidad con pelotas en el aula 2-3 años*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uta/183643>
- Moñivas, J. (2022). *La sociedad a medias. Hacia una definición de los rasgos de la socialidad humana*. Revista Centra de Ciencias Sociales, 1(1), 133-150.
- Moyles, J. (2020). *La excelencia del juego* (4.ª ed.). McGraw-Hill Education
- Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2017), *el juego como estrategia pedagógica*, recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288spa>
- Parrales-Arcenales, C. y Castro-Mero, J. (2020). *Influencia de los espacios recreativos en el desarrollo territorial*. Domino de las Ciencias, 6(2), 525-538.
- Peñaranda Ramírez, A., Prada Núñez, R., y Gamboa Suárez, A. (2019). *Juego y enseñanza de las Matemáticas: Reflexiones teóricas para el trabajo de aula*. Revista Perspectivas, 4(2), 80-84. <https://doi.org/10.22463/25909215.2459>
- Peralta, V. (2008). *Innovaciones curriculares en educación infantil*. México. Editorial Trillas.
- Pereda Pérez, F., Guzmán, T., y Santa Cruz, S. (2018). *La inteligencia emocional como habilidad directiva. Estudio aplicado en los municipios de la provincia de Córdoba (España)*. Scielo, 17. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2395-86692018000100098&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2395-86692018000100098&script=sci_arttext)



- Pestalozzi, J. (1973). *Pädagogische Auseinandersetzung mit Pfarrer Karl Witte*, 1805. En J. H. Pestalozzi, *Sämtliche Werke*. Volume 17A (pp. 141-176). Zurich, Suiza: Orell Füssli
- Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología*. España - Barcelona. Editores Gontthier. ISBN: 84-3.Í,v3:S02-l.
- Piaget, J. (1936). *La naissance de l'intelligence chez l'enfant* [El nacimiento de la inteligencia en el niño]. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant: Imitation, jeu et rêve, image et représentation* [La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación]. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1978). *La formación del símbolo en el niño*. Madrid: Ediciones Morata.
- Platón (1958a) X. *La República*. México: Espasa Calpe, 601d-e, 304. Recuperado de: <https://www.um.es/noesis/zunica/textos/Platon,Republica>.
- Platón (1958b). *Diálogos de Platón*. España - Madrid. Ediciones Ibéricas y LCL. Recuperado de; [https://posgrado.unam.mx/filosofia/pdfs/Plat%C3%B3n\\_DI%C3%A1logos%20V](https://posgrado.unam.mx/filosofia/pdfs/Plat%C3%B3n_DI%C3%A1logos%20V).
- Procel, D; Yépez, D; Hidalgo, M. y Salinas, M. (22 de septiembre de 2018). *Desarrollo de las neuro funciones: Implicación en la lectura y escritura en niños de la nacionalidad Waorani en Ecuador*. Revista Inclusiones, 5, 151- 177. <http://revistainclusiones.org/pdf52/10%20VOL%205%20NUM%204%202018REVISTAFRONTERAOCCTUBREDICIEMBRRERV%20INClu>.
- Quicios, M. (2022) *Visión socioeducativa de la gamificación*. En Vázquez Cano, E., y Sevillano García, M. L. (Eds.). *La gamificación como recurso educativo en Educación Primaria*, (p.11-28). Editorial DYKINSON, S.L.



- Quiroga, L. (2017). *La robótica educativa y la educación preescolar. Educación y Pensamiento*, 24(24), 70-75. doi: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6178584.pdf>
- Rapti, V. y Gordon, E. (2021). Introducción: Lúdica: *el juego como indagación humanística. Lúdica: El juego como indagación humanística*, 1-17.
- Reyes, D. (2021a) *Políticas públicas para la infancia, un paradigma de esperanza en Ecuador. Una mirada inclusiva en educación inicial*. Ediciones UTMACH 102 pág.
- Reyes, D., Peña, R., y Flores, A. (2021b). *La inclusión y el afecto un dilema sociocultural: Inclusión and affection a socio-cultural dilemma. Conference Proceedings UTMACH*, (Vol. 5, No. 1, pp. 125-141). DOI: <https://doi.org/10.48190/cp.v5n1a13>
- Rivera, E. y Torres, V. (enero-junio de 2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 4-13. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672018000100267](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267)
- Rotger, M. (2017). *Neurociencia neuroaprendizaje: las emociones y el aprendizaje*. Nivelar estados emocionales y crear un aula con cerebro. Argentina. Editorial Brujas. Recuperado de: <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/89.-NEUROCIENCIAS-NEUROAPRENDIZAJE.-LAS-EMOCIONES-Y-EL-APRENDIZAJE.pdf>
- Rotger, M. (2019). *Una escuela Neuroeducada( Piensa, siente y actúa)*. Argentina: Brujas. Obtenido de <http://bvirtual.uce.edu.ec:2057/visor/59492>
- Sainz, L. (2020). *El juego: un instrumento valioso para el desarrollo holístico del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria. URI: <http://hdl.handle.net/10902/19677>. Obtenido en <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19677/SainzGutierrezLorena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Sanz Yepes, N., & Alonso Centeno, A. (2020). *La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. Didácticas Específicas*, (22), 7–25. <https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>
- Silva, R., Pino, F., y Guzmán, E. (2018). *Implicaciones de la inteligencia emocional en los estilos de liderazgo. Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 247-254.
- Shulman, L. (2005). *Pedagogías de firma en las profesiones. Daedalus*, 134 (3), 52-59. Recuperado de [https://cdn.ymaws.com/www.cpedinitiative.org/resource/resmgr/Signature\\_Pedagogies\\_of\\_the\\_.pdf](https://cdn.ymaws.com/www.cpedinitiative.org/resource/resmgr/Signature_Pedagogies_of_the_.pdf). [ Links ]
- Torres, C. (2002). *El juego: una estrategia importante. Educere*, vol. 6. 289-296 <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>.
- Unceta-Barrenechea Ansotegui, P. (2021). *Nuevas Tendencias de liderazgo: modelo “cabeza, corazón y manos”*. Comilla. Universidad Pontificia, obtenido de: <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/46605/TFG-Unceta-Barrenechea%20Ansotegui%2c%20Pablo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Venegas, A; Venegas, F. y García, M. (2018). *El juego infantil y su metodología (2 ed.)*. Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/59270>
- Vergel Ortega, M. y Villabona Vega, B. (2022). *Comunicación y matemática por y para las niñas*.
- Vygotsky, L. S. (1933). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. Manuscrito inédito publicado póstumamente.
- Vygotsky, L. S. (1934). *Pensamiento y lenguaje*. Moscú: Editorial Estatal de Medicina. (En español:)
- Vygotsky, L. S. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Crítica*, 7-2015.



Weisberg, DS, Zosh , JM, Hirsh - Pasek , K. y Golinkoff, RM (2020). *Juego guiado: principios y prácticas*. Current Directions in Psychological Science, 29(1), 59–64. <https://doi.org/10.1177/0963721419885757>

Yarce (2019). “*La inteligencia emocional como factor estratégico del liderazgo efectivo*” [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/27715/FarinaFreijomil\\_Lucia\\_TFM\\_2020.pdf?sequence=2](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/27715/FarinaFreijomil_Lucia_TFM_2020.pdf?sequence=2)

Zabala, S. (2022) *Estrategia de enseñanza con metodología de aprendizaje basado en juego, para el mejoramiento del desempeño académico y la motivación de estudiantes en cursos de matemáticas de primer año de ingeniería*. Universitat de les Illes Balears (España). URI: <http://hdl.handle.net/11201/159807>





**Uleam**  
UNIVERSIDAD LAICA  
ELOY ALFARO DE MANABÍ

ISBN: 978-9942-681-50-8



9789942681508

