

## El docente como facilitador del aprendizaje a través del juego en niños de educación inicial.

*The teacher as a facilitator of learning through play in early childhood education.*

Mercedes Narcisca Herrera Morante<sup>1</sup> Karla Arevalo Quichimbo<sup>2</sup> Alaniz Darelic Menoscal Yagual<sup>3</sup>

Kenya Justyn Morales Castillo<sup>4</sup>

### Resumen

La educación inicial constituye una etapa decisiva en el desarrollo integral del niño, ya que durante los primeros años de vida se establecen las bases cognitivas, emocionales, sociales y comunicativas que influirán en su trayectoria futura. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental de tipo descriptivo-analítico, lo que permitió comprender el fenómeno educativo desde una perspectiva interpretativa y contextualizada. El análisis de datos se realizó mediante categorización, e interpretación de significados. La técnica principal de recolección de información fue la observación directa, aplicada en seis sesiones dentro del aula, utilizando una guía estructurada validada por criterio de expertos. Este instrumento permitió registrar comportamientos relacionados con la participación verbal, la interacción social, la expresión emocional y la seguridad personal de los niños, facilitando un análisis integral de las variables estudiadas. Los hallazgos muestran que la implementación de estrategias lúdicas dentro del aula tiene un impacto positivo en el desarrollo de estas habilidades. Su implementación contribuye significativamente al desarrollo del lenguaje, al fortalecimiento de la autoestima y a la mejora de la interacción social en los niños. Asimismo, se resalta el rol fundamental del docente como facilitador del aprendizaje, responsable de diseñar experiencias lúdicas que promuevan el desarrollo integral del niño

**Palabras clave:** Educación inicial, Desarrollo integral, Estrategias lúdicas Desarrollo del lenguaje

### Abstract

Early childhood education is a crucial stage in a child's holistic development, as the cognitive, emotional, social, and communicative foundations that will influence their future trajectory are established during the first years of life. This study employed a qualitative approach with a non-experimental, descriptive-analytical design, allowing for an interpretive and contextualized understanding of the educational phenomenon. Data analysis was conducted through categorization and interpretation of meanings. The primary data collection technique was direct observation, applied in six classroom sessions using a structured guide validated by expert review. This instrument allowed for the recording of behaviors related to children's verbal participation, social interaction, emotional expression, and self-confidence, facilitating a comprehensive analysis of the variables studied. The findings show that implementing play-based strategies in the classroom has a positive impact on the development of these skills. Its implementation significantly contributes to language development, strengthens self-esteem, and improves children's social interaction. Furthermore, the fundamental role of the teacher as a facilitator of learning is highlighted, responsible for designing playful experiences that promote the child's holistic development.

**Keywords:** Early childhood education, Holistic development, Playful strategies, Language development

1. Universidad de Guayaquil. <https://orcid.org/0009-0009-7756-7498>. mecheherreram@gmail.com

2. Universidad de Guayaquil. <https://orcid.org/0009-0009-9553-1050>. karlaarevalo1105@gmail.com

3. Universidad de Guayaquil. <https://orcid.org/0009-0002-7078-0316>. alanizmy15@gmail.com

4. Universidad de Guayaquil. <https://orcid.org/0009-0003-6437-5346>. kenini.moracastillo20@gmail.com



## INTRODUCCIÓN

La educación inicial es una etapa determinante en el desarrollo integral del ser humano, en esta se establecen las bases del aprendizaje, la socialización y la construcción de la identidad personal. En este periodo, el niño/niña adquiere conocimientos básicos, y también desarrolla habilidades cognitivas, emocionales, sociales que influirán de manera significativa en su trayectoria educativa y en su desempeño en la vida cotidiana. Comprender cómo aprenden los niños/niñas en estas edades tempranas se convierte en una prioridad para los sistemas educativos contemporáneos, los cuales replantean sus prácticas pedagógicas en enfoques más activos, participativos y centrados en el estudiante.

La educación tradicional, ha estado marcada por modelos de enseñanza centrados en la transmisión de contenidos, el docente asumía un rol protagónico y el estudiante permanecía en un lugar pasivo. Las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas del siglo XXI impulsan la necesidad de acoger nuevas formas de enseñanza. Entonces, el aprendizaje ya no es un proceso mecánico de memorización para concebirse como una construcción activa, participante, de experimentación y otorga significado a lo que aprende (Darling-Hammond & et al, 2020).

El juego emerge como una estrategia pedagógica fundamental en la educación inicial, siendo una actividad natural, espontánea y significativa para el niño/niña. Es a través del juego que los niños/niñas exploran el entorno, interactúan, expresan emociones y desarrollan habilidades cognitivas. Investigaciones demuestran que el aprendizaje asentado en el juego favorece el desarrollo de funciones ejecutivas como la atención, memoria y autorregulación, además del pensamiento crítico y la creatividad (Diamond, 2013); (Zosh & et al, 2017).

El juego, por tanto, no es únicamente una actividad recreativa, es una herramienta pedagógica con un alto potencial formativo. Integrado de

manera intencionada en el proceso educativo, genera experiencias de aprendizaje significativas, convirtiéndose en protagonista de su propio proceso. Autores contemporáneos señalan que el juego guiado, es decir, la combinación de libertad del niño con la orientación adulta compone una estrategia efectiva para promover el aprendizaje en la infancia (Weisberg, 2016)

A pesar de la evidencia científica que defiende el uso del juego como estrategia educativa, en ciertos contextos escolares limitan su implementación, el juego continúa como una actividad secundaria, desvinculado de los objetivos pedagógicos. Esto refleja la brecha entre la teoría y la práctica educativa, demostrando la necesidad de fortalecer la formación docente en el uso de metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo.

El rol del docente es fundamental, su función trasciende la simple transmisión de conocimientos para transformarse en un facilitador del aprendizaje, debe ser capaz de diseñar ambientes educativos estimulantes, planificar experiencias lúdicas con intencionalidad pedagógica y acompañar al niño en su proceso de exploración y descubrimiento. Esta intervención pedagógica involucra observar, orientar, motivar y adaptar las estrategias de enseñanza en función de las características individuales de los niños/niñas (Hirsh-Pasek, 2020)

Este no impone el conocimiento, crea las condiciones necesarias para que el niño lo construya a partir de la experiencia (Piaget, 1962). El juego se convierte en un medio privilegiado para el aprendizaje, permite integrar diferentes áreas del desarrollo de manera holística, a través de actividades lúdicas, adquieren conocimientos, desarrollan habilidades sociales, fortalecen su autoestima y aprenden a regular sus emociones.

El juego favorece la interacción social, permite establecer vínculos y aprenden a convivir en un entorno grupal, los niños negocian reglas, resuelven conflictos y desarrollan habilidades comunicativas. En este proceso, el docente

cumple un papel de mediador, orientando las interacciones y promoviendo valores como el respeto, la cooperación y la empatía (Brock, 2019)

Diversos estudios demuestran que las actividades lúdicas favorecen la expresión oral, el enriquecimiento del vocabulario y la comprensión del lenguaje, contribuyendo a un mejor desempeño académico en etapas ulteriores (Rowe, 2021)

Para que el juego cumpla su función pedagógica efectiva, es necesario planificar con objetivos claros, diseñar experiencias lúdicas que respondan a intenciones educativas específicas. Esto envuelve la selección de materiales adecuados, organización del espacio, establecimiento de reglas y promover la participación de todos los niños/niñas. (Leggett, 2013)

En la coyuntura presente, con la incorporación de tecnologías digitales, el juego ha adquirido nuevas formas. Los recursos digitales interactivos, pueden complementar las experiencias de aprendizaje, utilizados de forma equilibrada y adecuada mediación pedagógica (Cabero Almenara, 2022). Es fundamental evitar que la tecnología sustituya el juego físico y la interacción directa, esenciales para el desarrollo psicomotor y socioemocional del niño/niña.

La implementación del juego se ve influenciada por factores institucionales y contextuales; disponibilidad de recursos, la formación docente y políticas educativas, la falta de capacitación en metodologías activas son limitantes para integrar el juego de manera efectiva en el aula. El apremio por cumplir con los contenidos curriculares tradicionales lleva a priorizar actividades en menoscabo de estrategias innovadoras. Resulta necesario una transformación en la cultura educativa, en la que el juego sea reconocido como un elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial.

La presente investigación es justificada en la necesidad de fortalecer el rol del docente como guía del aprendizaje a través del juego, reconociendo su importancia en el desarrollo integral de los niños, contribuyendo y proporcionando al ámbito educativo de elementos teóricos y prácticos que orienten la implementación de estrategias lúdicas en la educación inicial, a través de la relación social y siendo mediador del desarrollo del sujeto. (Vygotsky, 1978)

Por eso el objetivo general del estudio es analizar el rol del docente como facilitador del aprendizaje a través del juego en niños de educación inicial. De manera específica, se propone identificar las estrategias lúdicas utilizadas en el aula, examinar su influencia en el aprendizaje y analizar la mediación pedagógica del docente en su implementación.

A saber, la educación inicial tiene el desafío de adaptarse, promover enfoques pedagógicos que beneficien el desarrollo integral del niño. El juego, ofrece una oportunidad de transformación, generando experiencias de aprendizaje más significativas, dinámicas, su efectividad depende en mayor medida del rol del docente, con una función activa como intermediario del aprendizaje, orientando el juego hacia el logro de objetivos educativos y contribuyendo al desarrollo pleno de los niños/niñas en sus primeros años de vida. (Valdez, 2025)

## ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esta investigación la desarrollamos bajo un enfoque cualitativo, orientado a comprender en profundidad el rol del docente. Este enfoque resulta pertinente para analizar fenómenos educativos complejos con una perspectiva interpretativa, considerando las interacciones, significados y dinámicas que emergen en escenarios naturales como el aula. El interés no se centra en la medición de variables, sino en la comprensión de los procesos pedagógicos y las experiencias que se construyen en torno al aprendizaje lúdico (Hernández-Sampieri, 2020).

El estudio está enmarcado en un nivel descriptivo-analítico, busca caracterizar las prácticas pedagógicas relacionadas con el uso del juego y, al mismo tiempo, interpretar su incidencia en los procesos de aprendizaje de los niños/niñas. Esto nos permite no solo describir, sino además establecer relaciones entre las acciones del docente y las respuestas de los niños/niñas, aportando una visión integral del fenómeno educativo (Bisquerra Alzina, 2022)

Desde el diseño metodológico, se adopta un enfoque no experimental de corte transversal. Este diseño se caracteriza por la observación de los fenómenos en su contexto natural, sin manipulación de variables, lo que permite analizar las prácticas docentes tal como se desarrollan en la realidad educativa. El corte transversal implica que la recolección de datos se realizó en un momento específico del proceso educativo.

El contexto de estudio estuvo conformado por dos grupos de niños/niñas de educación inicial, en número de 38, 13 niños y 8 niñas en el grupo 1, 12 niñas y 5 niños en el grupo 2; en edades comprendidas entre los 3 y 5 años, etapa en la que el juego constituye el principal medio de aprendizaje, se consideró la participación del docente como actor clave en el proceso educativo, dado que su mediación resulta determinante en la planificación, implementación y evaluación de las actividades lúdicas.

Para la recolección de la información fue empleada como técnica principal la observación directa, lo que permitió analizar de manera contextualizada las interacciones pedagógicas, el comportamiento de los niños y el uso del juego dentro del aula. Para garantizar mayor organización y solidez, tomamos como referencia la guía STROBE (Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology), nos permitió estructurar fases de observación desarrolladas dentro del aula, una descripción coherente de las experiencias registradas durante las actividades lúdicas. (von Elm & et al., 2007)

La observación se llevó a cabo en seis sesiones previamente planificadas, lo que permitió identificar patrones recurrentes en la dinámica educativa, así como variaciones en función de las estrategias utilizadas por el docente. Este tipo de técnica es ampliamente utilizada en investigaciones cualitativas, ya que permite registrar comportamientos en escenarios naturales sin alterar su desarrollo (Anguera, 2019)

Como instrumento se utilizó una guía de observación estructurada, diseñada en función de las categorías de análisis definidas para el estudio. Las categorías de análisis se organizaron en dos ejes principales, en coherencia con los objetivos de la investigación:

- Estrategias lúdicas: que comprende subcategorías como el tipo de juego (simbólico, didáctico, motriz), la participación del niño, el uso de recursos didácticos y la organización de actividades.
- Rol del docente: que incluye aspectos como la mediación pedagógica, la orientación del juego, la generación de ambientes de aprendizaje y el acompañamiento durante las actividades.

Estas categorías permitieron estructurar la información de manera sistemática, facilitando la interpretación de los datos desde una perspectiva integral.

Adicionalmente, se emplearon métodos teóricos como el analítico-sintético y el inductivo-deductivo. El método analítico-sintético permitió descomponer el fenómeno de estudio en sus elementos esenciales, para luego integrarlos en una comprensión global del rol del docente y del uso del juego en el aprendizaje.

Por su parte, el método inductivo-deductivo facilitó la identificación de patrones a partir de la observación, así como la formulación de interpretaciones fundamentadas en el marco teórico.

La investigación respeto los principios éticos establecidos para estudios con población infantil, garantizando el bienestar, la confidencialidad y la participación voluntaria de los niños/niñas, se obtuvo el consentimiento informado por escrito de los padres o representantes legales, explicándoles el propósito, los procedimientos, los beneficios esperados y la posibilidad de retirarse en cualquier momento sin consecuencias.

Nos aseguramos con la aprobación de los niños, adaptando la explicación a su nivel de comprensión, promoviendo su participación voluntaria y respetuosa. La información recolectada fue tratada de manera confidencial, utilizando códigos para proteger la identidad de los participantes.

En cuanto a la validez metodológica, la guía de observación fue sometida a un proceso de validación por juicio de expertos, contando con la revisión de tres profesionales en el área de educación inicial, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los indicadores. Realizándose una prueba piloto que permitió ajustar el instrumento antes de su aplicación definitiva.

El estudio fue revisado y aprobado por un comité de ética institucional, el cual verificó el cumplimiento de los principios éticos y metodológicos correspondientes a investigaciones con menores de edad.

**Tabla 1**

Categoría	Subcategorías	Indicadores evaluados	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo
<b>Rol del docente como facilitador</b>	Mediación pedagógica	Orienta actividades lúdicas, acompaña el aprendizaje, motiva la participación	Participa activamente y guía el juego de manera constante	Orienta y participa parcialmente las actividades	Escasa mediación durante las actividades
	Estrategias didácticas	Uso de juegos, dinámicas grupales, recursos interactivos	Implementa estrategias lúdicas variadas y planificadas	Utiliza algunas actividades recreativas sin continuidad	Predominio de metodologías tradicionales
	Clima de aula	Confianza, interacción y participación	Ambiente participativo y motivador	Participación moderada y	Ambiente poco dinámico
<b>Juego como estrategia de aprendizaje</b>	Participación	Interés, integración y motivación actividades	Participación en constante espontánea	Participación y ocasional	Escasa participación
	Desarrollo cognitivo	Atención, memoria y resolución problemas	Resuelve de actividades con autonomía	Requiere apoyo parcial	Presenta dificultades frecuentes
	Desarrollo socioemocional	Cooperación, interacción y expresión emocional	Interactúa y positivamente con sus pares	Interacción limitada	Dificultades para relacionarse
<b>Aprendizaje en educación inicial</b>	Comprensión de actividades	Seguimiento instrucciones comprensión	de Comprende y ejecuta actividades correctamente	y Comprende parcialmente	Requiere acompañamiento constante
	Expresión creatividad	Expresa ideas y mediante el juego actividades lúdicas	Expresa ideas y con seguridad	Expresa ideas y de limitada	Presenta inseguridad para expresarse
	Autonomía en el aprendizaje	Iniciativa y toma de decisiones	Realiza actividades con independencia	Necesita orientación ocasional	Dependencia constante del docente

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 2**

<b>Categoría</b>	<b>Hallazgo emergente</b>	<b>Evidencia observacional</b>
Rol del docente	La mediación pedagógica favorece la participación de los niños.	Los niños mostraron mayor disposición a integrarse cuando recibían orientación, motivación y acompañamiento durante el juego.
Juego y aprendizaje	El juego facilita aprendizajes significativos a través de la experiencia.	Los niños participaron en actividades basadas en dinámicas lúdicas más que en tareas dirigidas de carácter tradicional.
Desarrollo cognitivo	El juego estimula procesos de atención, comprensión y creatividad.	Durante las actividades se observaron intentos de resolución de problemas, formulación de ideas y exploración de diferentes alternativas.
Desarrollo socioemocional	Las experiencias lúdicas fortalecen la interacción y la confianza.	Los niños incrementaron progresivamente la comunicación y cooperación con sus compañeros
<b>Categoría</b>	<b>Hallazgo emergente</b>	<b>Evidencia observacional</b>
Autonomía	La participación favorece la toma de decisiones y la iniciativa personal.	Los niños mostraron más independencia al seleccionar materiales, proponer acciones y asumir pequeños retos dentro del juego.

**Fuente: Elaboración propia**

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de los resultados obtenidos permite comprender de manera integral cómo el rol del docente influye en la implementación del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, se identificaron patrones significativos relacionados con la participación de los niños, la dinámica de las actividades lúdicas y la mediación pedagógica del docente, lo que permitió interpretar el fenómeno desde una perspectiva amplia e integradora.

Se evidencia que el uso del juego dentro del aula favorece de manera notable la participación de los niños/niñas. Durante las sesiones observadas las actividades lúdicas generaron mayor interés, motivación y disposición para el aprendizaje, en comparación con aquellas de carácter más tradicional.

Este comportamiento puede explicarse a partir del carácter intrínsecamente motivador del juego, el cual permite que el niño aprenda desde la experiencia, la curiosidad y la exploración. Estos resultados coinciden con estudios contemporáneos que destacan el impacto del

aprendizaje lúdico en el desarrollo de funciones cognitivas como la atención, la memoria y la resolución de problemas (Diamond, 2013) (Zosh & et al, 2017).

Cuando la intervención docente es limitada o poco estructurada, el juego pierde su potencial formativo y se reduce a una actividad recreativa sin objetivos claros. Esto pone en evidencia que el valor educativo del juego depende de la manera en que es mediada por el docente. La figura del docente resulta clave para transformar el juego en una experiencia pedagógica significativa (Darling-Hammond et al., 2020).

Durante las actividades lúdicas, hubo un incremento en la interacción entre pares, así como en la expresión de emociones y la resolución de conflictos, también se observó

mayor disposición para compartir, cooperar y respetar turnos, lo que contribuye al fortalecimiento de habilidades sociales fundamentales. (Condo Reyes, 2024)

En este contexto, el aula se configura como un espacio de aprendizaje integral, donde no

solo se desarrollan habilidades cognitivas, sino también competencias socioemocionales que son esenciales para la vida en sociedad. Estos hallazgos coinciden con investigaciones que destacan el papel del juego en el desarrollo emocional y social en la infancia (Bodrova, 2015)

En las primeras jornadas de observación se pudo notar que varios niños participaban con cierta timidez dentro de las actividades propuestas. En una de las notas de campo se registró que “al iniciar la actividad de rondas, tres niños se mantuvieron apartados observando al grupo antes de integrarse poco a poco”. Esta situación permitió identificar una participación inicial limitada y cierta inseguridad frente a las dinámicas grupales.

En momentos preferían responder con frases cortas o asentían con la cabeza cuando la docente realizaba preguntas relacionadas con el juego. En los registros se describió que “durante la actividad de dramatización, algunos niños hablaban en voz baja y buscaban la aprobación de la maestra antes de intervenir”. Estas conductas reflejaban una necesidad constante de acompañamiento y confianza para participar activamente.

Los niños que participan en juegos simbólicos, narrativos o colaborativos muestran una mayor capacidad para expresarse, ampliar su vocabulario y comprender instrucciones. Esto confirma que el juego constituye un contexto propicio para el desarrollo de habilidades comunicativas, las cuales son fundamentales en el proceso educativo (Rowe, 2021)

Desde una perspectiva interpretativa, se puede afirmar que el aprendizaje en la educación inicial se potencia cuando el docente logra integrar el juego como parte estructural de su práctica pedagógica.

Los resultados obtenidos evidencian que, en el contexto observado, los niños presentan inicialmente niveles limitados de participación en las actividades de aula, lo que se manifiesta

en dificultades para involucrarse activamente, mantener la atención y establecer interacciones sostenidas con sus pares.

A partir de la triangulación y con el propósito de otorgar mayor solidez a los resultados obtenidos, durante el proceso investigativo se analizó el fenómeno desde diferentes perspectivas para evitar que las interpretaciones dependieran únicamente de una sola fuente de evidencia. Más que buscar una comprobación mecánica de los datos, la triangulación favoreció una comprensión más profunda de cómo el juego y la mediación docente influyen en el aprendizaje de los niños de educación inicial, se examinó la relación existente entre las categorías de análisis definidas para el estudio. Este ejercicio permitió comprender que los distintos aspectos observados no se presentan de manera aislada, sino que mantienen una estrecha interdependencia.

Con esta metodológica aplicada, fue posible determinar el estado actual del fenómeno investigado, identificándose las siguientes regularidades en relación con el rol del docente y el aprendizaje a través del juego:

- Limitada participación de los niños en actividades tradicionales, caracterizada por bajo nivel de motivación e involucramiento.
- Escasa implementación de estrategias lúdicas estructuradas que promuevan el aprendizaje significativo.
- Interacciones sociales incipientes, evidenciadas en dificultades para cooperar, comunicarse y participar en dinámicas grupales.
- Presencia de avances progresivos en la participación, motivación e interacción cuando se incorporan actividades basadas en el juego.

Estos resultados ponen de relieve la necesidad de implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego, que favorezcan la participación, la interacción social y el desarrollo integral de

los niños. En este sentido, el aprendizaje en la educación inicial requiere metodologías que respondan a las características propias de la infancia, promoviendo experiencias dinámicas, significativas y contextualizadas (Hirsh-Pasek, 2020).

Se evidenció que la simple presencia del juego en el aula no garantiza aprendizajes significativos; por el contrario, su impacto depende en gran medida de la mediación pedagógica. El docente debe asumir un rol activo en la planificación, implementación y evaluación de las actividades lúdicas, asegurando que estas respondan a objetivos educativos claros. Los niños que participan en actividades lúdicas estructuradas tienden a mostrar mayores niveles de empatía, cooperación y regulación emocional. Esto se debe a que el juego proporciona un espacio seguro donde los niños pueden explorar sus emociones, expresar sus sentimientos y aprender a relacionarse con los demás.

La observación directa facilitó la identificación de patrones de comportamiento relacionados con la comunicación, la participación y la autoestima, lo que permitió establecer relaciones significativas entre las variables estudiadas. Este enfoque permitió evidenciar que el aprendizaje en la educación inicial no puede ser comprendido únicamente desde indicadores cuantitativos, sino que requiere una mirada interpretativa que reconozca la complejidad del desarrollo infantil.

## CONCLUSIONES

El análisis desarrollado a lo largo de la investigación permite afirmar que el juego, cuando es incorporado de manera intencional dentro del proceso educativo, se consolida como una de las estrategias pedagógicas más eficaces para favorecer el aprendizaje en la educación inicial.

Uno de los hallazgos más relevantes del estudio radica en la confirmación de que el aprendizaje mediado por el juego favorece la participación

del niño. A diferencia de las metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos, las estrategias lúdicas promueven un rol protagónico del estudiante, permitiéndole explorar, experimentar y aprender a partir de la acción. Este enfoque no solo incrementa la motivación, sino que también potencia procesos como la atención, la resolución de problemas y el pensamiento creativo.

Aunque los docentes valoran la importancia de la lúdica, su implementación no siempre se realiza de manera planificada, sistemática ni con una clara intencionalidad pedagógica. En muchos casos, el juego continúa siendo utilizado como un recurso

complementario o como una actividad de cierre, lo que limita su potencial transformador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La mediación docente se configura como un elemento clave. No basta con incorporar juegos en el aula; es necesario que el docente guíe la experiencia, propicie la reflexión y establezca conexiones entre la actividad lúdica y los aprendizajes esperados.

La investigación también evidencia que las metodologías activas, particularmente aquellas basadas en el juego favorecen la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos y motivadores.

Se identifican limitaciones que dificultan la implementación efectiva del juego en la educación inicial. Entre ellas destacan la falta de capacitación docente, la escasez de recursos didácticos y la persistencia de enfoques tradicionales que priorizan la memorización sobre la experiencia.

El estudio permite reconocer que el juego no solo favorece el aprendizaje individual, sino que también fortalece la interacción social. A través de actividades lúdicas, los niños aprenden a trabajar en equipo, respetar normas, resolver conflictos y construir relaciones con sus pares.

El aprendizaje a través del juego promueve la autonomía del niño. Al participar en actividades donde puede tomar decisiones, explorar alternativas y asumir roles, el niño desarrolla una mayor independencia y confianza en sus capacidades.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anguera, M. T. (2019). Posibilidades y relevancia Bodrova, E. C. (2015). Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education. (3rd ed.). Pearson.
- Bisquerra Alzina, R. (2022). Metodología de la investigación educativa. [https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=Cid=VSb4\\_cVukkcC](https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=Cid=VSb4_cVukkcC)
- Bodrova, E. C. (2015). Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education. (3rd ed.). Pearson.
- Brock, A. D. (2019). Perspectives on play: Learning for life.. Routledge. [https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=Cid=Hd\\_bAAAAQBAJ\\_Coi=fndCpg=PP1Cdq=Brock,+A.+D.+\(2019\).+Perspectives+on+play:+Learning+for+life..+RoutledgeCots=mR2c\\_R9e09Csig=M55rgqaCljtDlO3pjaPISpUeYbsCredir\\_esc=y#v=onepageCqCf=false](https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=Cid=Hd_bAAAAQBAJ_Coi=fndCpg=PP1Cdq=Brock,+A.+D.+(2019).+Perspectives+on+play:+Learning+for+life..+RoutledgeCots=mR2c_R9e09Csig=M55rgqaCljtDlO3pjaPISpUeYbsCredir_esc=y#v=onepageCqCf=false)
- Cabero Almenara, J. C. (2022). Tecnologías digitales y educación infantil: posibilidades y limitaciones. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 22(70), 1–15.
- Condo Reyes, E. e. (2024). El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial.” . 593 DIGITAL PUBLISHER CEIT Учредители: CEIT SA 9.6 (: 1365-1377.
- Darling-Hammond, L. e., C et al. (2020). “Implications for educational practice of the science of learning and development.”. *Applied developmental science* 24.2 (: 97-140. <https://doi.org/https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Diamond, K. E. (2013). “Synthesis of IES Research on Early Intervention and Early Childhood Education. NCSER 2013-3001.”. National Center for Special Education Research ). <https://doi.org/https://eric.ed.gov/?id=ED544212>
- Hernández-Sampieri, R. C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mcgraw-hill. [https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n.\\_Rutas\\_cuantitativa\\_cualitativa\\_y\\_mixta-libre.pdf?1601784484=Cresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LA\\_S\\_RUTA.pdf&Expires=](https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=Cresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LA_S_RUTA.pdf&Expires=)
- Hirsh-Pasek, K. Z. (2020). A new path to education reform: Playful learning promotes 21st-century skills in schools. . Brookings Institution.
- Leggett, N. a. (2013). “A fine balance: Understanding the roles educators and children play as intentional teachers and intentional learners within the Early Years Learning Framework.” . *Australasian Journal of Early Childhood* 38.4 (: 42-50.
- Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. Norton.
- Rowe, M. L. (2021). A longitudinal investigation of the role of quantity and quality of child-directed speech in vocabulary development. *Child Development*, 83(5), 17c2–1774. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01805.x>.
- Valdez, M. A. (2025). “El rol del juego como estrategia metodológica en la construcción de aprendizajes en educación Inicial.” . *Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias* 2.3 (: 1329-1349.

von Elm, E. A., C et al. (2007). The Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology (STROBE) statement: Guidelines for reporting observational studies. *PLoS Medicin.*

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.

[https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=Cid=RxjjUefze\\_oCCo&i=fndCpg=PA1Cdq=ygotsky,+L.+S.+\(1978\).+Mind+in+society:+The+development+of+higher+psychological+processes.+Harvard+University+Press&ots=okDVWZnZavCsig=oaGZmAZOMtHqwdWJcfW\\_IW6ims4Credir\\_esc=y#v](https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=Cid=RxjjUefze_oCCo&i=fndCpg=PA1Cdq=ygotsky,+L.+S.+(1978).+Mind+in+society:+The+development+of+higher+psychological+processes.+Harvard+University+Press&ots=okDVWZnZavCsig=oaGZmAZOMtHqwdWJcfW_IW6ims4Credir_esc=y#v)

Weisberg, D. S.-P. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182. .

<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0963721416645512>

Zosh, J. M., C et al. (2017). Learning through play: A review of the evidence.

<https://doi.org/https://www.ucviden.dk/ws/portalfiles/portal/195855686/LEGO-Foundation--Learning-through-play---review-of-evidence-2017.pdf>