

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN…

Análisis de la práctica pedagógica basada en el juego y su influencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de preescolar en la Institución Educativa C.T de Quito.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: María Belén Navarro Ortiz

NOMBRE DEL TUTOR: Isaac Caicedo Vera

SAMBORONDÓN, 4 de Octubre 2025

Resumen

La presente investigación analiza la práctica pedagógica basada en el juego, en la Institución educativa C.T de Quito. Desde un enfoque mixto, se recogen datos por medio de entrevistas y cuestionarios dirigidos a directivos, docentes y padres de familia adicional se realiza observaciones en aulas. Los resultados evidencian que, aunque existe conciencia sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil, su aplicación en eaula en algunos casos se limitada por enfoques tradicionales y escasez de recursos didácticos. Se concluye que la integración intencionada del juego en la enseñanza favorece el aprendizaje significativo, el desarrollo social, emocional y cognitivo, y mejora la calidad educativa. Se destaca la necesidad de formación docente continua y la adecuación curricular para consolidar una pedagogía del juego efectiva, inclusiva y contextualizada en la educación inicial.

Palabras Clave

Pedagogía del juego, educación preescolar, aprendizaje significativo, desarrollo infantil, estrategias lúdicas.

Abstract

This study analyzes the implementation of play based pedagogy implementation of as a central strategy in the teaching-learning process at the preschool level of the C.T. Educational Institution in Quito. Recognizing play as an essential pedagogical tool for children's holistic development, the research explores the perceptions of teachers, administrators, and parents, as well as observed classroom practices. Using a mixed-methods approach (qualitative and quantitative), the findings reveal that although there is theoretical recognition of the value of play, its application in classrooms remains limited due to traditional conceptions and a lack of adequate didactic resources. Results show that the intentional integration of play fosters cognitive, emotional, and social development in students, emphasizing the need to strengthen this methodology

through teacher training, curriculum adaptation, and active community involvement. The study concludes that play-based pedagogy not only enhances educational quality but also promotes more meaningful, inclusive, and contextually relevant learning experiences in early childhood education.

Keywords

Play based pedagogy, preschool education, meaningful learning, child development, playful strategies.

Introducción

El nivel preescolar representa una etapa fundamental en el desarrollo integral de los niños en la primera infancia, donde se sientan las bases para el aprendizaje futuro. Es aquí donde el juego se constituye como un pilar fundamental, siendo una herramienta pedagógica que permite a los niños explorar su entorno, e ir construyendo aprendizajes significativos a lo largo de sus primeros años,

desarrollando de forma positiva sus habilidades motoras, sociales, emocionales y cognitivas. El juego no es solo una necesidad natural de la infancia, si no que a lo largo de la historia se ha demostrado en diferentes enfoques educativos contemporáneos que promueven el aprendizaje activo, significativo y contextualizado.

Como señala Vigotsky (1978), "como en el foco de una lupa, el juego contiene todas las tendencias de desarrollo en foma condensada y es en sí mismo una fuente principal de desarrollo" (Mind in Sciety, capítulo 7)

En Ecuador muchas de las Instituciones Educativas enfrentan el desafío de implementar esta metodología como herramienta principal de aprendizaje en sus aulas, de manera efectiva y sistemática. La Institución Educativa C.T de la ciudad de Quito, se encuentra actualmente en un proceso de fortalecimiento de sus metodologías a nivel de preescolar. Por lo que se plantea la necesidad de investigar, como se está implementando y desarrollando la pedagogía del juego por parte de los

docentes en esta comunidad educativa, que beneficios se observan y que oportunidades de mejora existen para garantizar una enseñanza más integral e inclusiva.

Problematización

En este contexto, resulta pertinente recordar que, tal como señala Piaget (1956), “el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual” (p. 40). Esta afirmación respalda la idea de que el juego no es únicamente una actividad lúdica, sino una herramienta pedagógica esencial que permite al estudiante construir conocimiento, desarrollar sus capacidades cognitivas y potenciar su aprendizaje. Por ello, incluir esta perspectiva teórica resulta fundamental para comprender la relevancia de promover el juego dentro de los procesos educativos actuales. El juego en la primera infancia es fundamental para el desarrollo integral de los niños, este les permite no solo tener espacios lúdicos y de esparcimiento, si no que les estimula y les permite adquirir habilidades, mientras exploran el medio que les rodea, potenciando su creatividad, motivándoles a la resolución de problemas y dándoles la oportunidad

de relacionarse con sus pares. Frobel (1826) “El juego no es solo una forma de diversión para el niño, sino también un medio de expresión y aprendizaje”(p.83). Sin embargo, esta práctica pedagógica suele ser poco puesta en práctica en las aulas, y se sigue evidenciando una educación tradicional la cual arroja resultados limitados en su eficacia en cuanto a tener un aprendizaje significativo en los niños. Se debe tomar en cuenta los procesos cerebrales que involucra la acción de jugar, gran parte del proceso aprendizaje se da en la corteza cerebral dependiendo los estímulos que reciba, el juego produce dopamina la cual se fortalece la memoria corporal y muscular ya que actúa sobre el sistema nervioso, también mientras el niño juega produce serotonina la cual reduce la ansiedad, y la acetilcolina que promueve el estado de atención.

La concepción que tienen los docentes sobre el aprendizaje influye directamente en su práctica pedagógica y en los objetivos que persiguen. Cuando desconocen aspectos fundamentales del proceso de aprendizaje, limitan la creatividad y la exploración en el aula. Persisten aun modelos tradicionales en educación inicial, centrados en la

memorización, lo que desmotiva a los estudiantes y afecta su desarrollo. En este sentido es esencial que los docentes reconozcan el valor del juego como estrategia pedagógica, no solo como actividad recreativa, si no como herramienta que potencia el desarrollo integral y el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta investigación busaca indagar en las concepciones de los docentes de la Institución Educativa C. T de Quito, respecto al juego en el preescolar, y en cómo su aplicación incide en los estudiantes frente a quienes no lo experimentan como parte de su formación. En definitiva, el juego constituye una estrategia innovadora y significativa que, al adaptarse a las necesidades del nivel preescolar, se convierte en un recurso esencial dentro y fuera del aula. Los educadores podemos ser parte de estimular un aprendizaje innovador basado en el juego, obteniendo resultados que favorecen en los niños, apoyados en diversos materiales concretos, materiales del entorno natural, elementos creativos desarrollados por el docente que se adapten incluso a elementos tecnológicos. Es necesario contar con más espacios para que los niños puedan desarrollarse de forma más activa, cubriendo sus necesidades e intereses acorde a su

edad, los juegos han ido cambiando a lo largo de la historia, y hoy se puede evidenciar que ha disminuido el juego en la relación con más niños, los juegos tradicionales, de roles o simbólicos, estos han sido reemplazados por los juegos relacionados con las TICS, por lo que múltiples sociólogos, psicólogos, pedagogos de distintas épocas coinciden en destacar la importancia de implementar en las escuelas la concepción en que se dedique mayor tiempo a desarrollar el aprendizaje por medio del juego, favoreciendo el conocimiento y enriqueciendo el desarrollo con experiencias positivas.

Técnicas para el análisis del problema: **Análisis de la práctica pedagógica basada en el juego y su influencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de preescolar en la Institución Educativa C.T de Quito.**

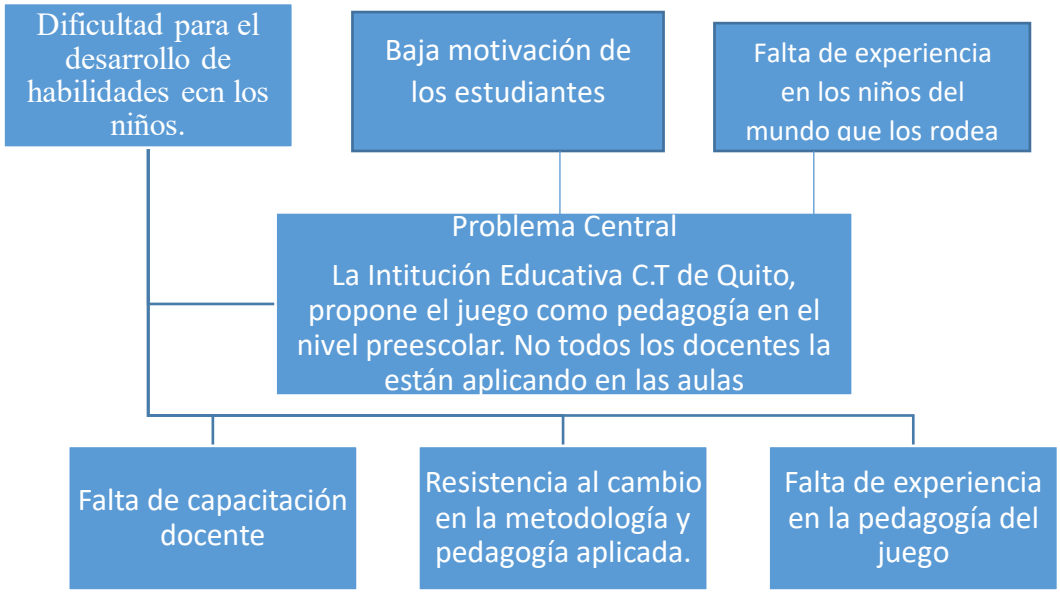


Figura 1

Árbol de problemas de la Institución Educativa C.T. del nivel preescolar.

Planteamiento del problema

El problema a investigar se centra en analizar la aplicación de la pedagogía en nivel preescolar de la Institución Educativa C.T. de Quito del año 2025. Esta metodología

en educación puede mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes y brindar una mejor calidad de educación en las aulas de este colegio.

Preguntas de Investigación

Para abordar esta problemática, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

- ¿De qué manera impacta el juego en el aula en el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Cuál es la percepción de docentes y padres de familia sobre la pedagogía basada en el juego y su influencia en el aprendizaje?
- ¿Cómo se puede evaluar los procesos de aprendizaje a través del juego?

Objetivos

Los objetivos de esta investigación son los siguientes:

Objetivo General

Analizar la práctica pedagógica basada en el juego en la Institución Educativa C.T. de Quito en el nivel preescolar.

Objetivos Específicos

1. Analizar como el juego en el aula impacta en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa C.T de Quito.

2. Conocer la percepción de docentes y padres de familia respecto a la pedagogía basada en el juego y su influencia en el aprendizaje

3. Evaluar los procesos de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en el juego.

Hipótesis

En función de los objetivos planteados, se formula la siguiente hipótesis:

La integración del juego como parte principal de la pedagogía mejorará la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Las opiniones y actitudes de docentes, estudiantes y padres de familia influyen en el aprendizaje significativo de los niños. En los siguientes puntos de la presente investigación, se profundizará en el análisis del juego en la pedagogía y como está siendo impartida por los docentes en el nivel preescolar.

Tabla 1. Formulación de hipótesis de la investigación.

Tabla 1

Hipótesis y variables relacionadas en la investigación

Tipo de Hipótesis	Descripción	Variables Relacionadas
Hipótesis General	La integración del juego como parte principal de la pedagogía, mejorará la calidad del aprendizaje y la enseñanza en el C.T. de Quito.	- Variable independiente: Integración del juego en la pedagogía. - Variable dependiente: Calidad del aprendizaje y la enseñanza.
Hipótesis Específica 1	Las actitudes y opiniones de los docentes influyen en el aprendizaje significativo de los niños.	- Variable independiente: Opiniones y actitudes de los docentes. - Variable dependiente: Aprendizaje significativo de los niños.
Hipótesis Específica 2	Las actitudes y opiniones de los padres de familia influyen en el aprendizaje significativo de los niños.	- Variable independiente: Opiniones y actitudes de los padres de familia. - Variable dependiente: Aprendizaje significativo en los niños.

Revisión de la literatura

Antecedentes

En el contexto nacional (Ecuador), Paredes y Zambrano (2021) realizaron una investigación titulada *La pedagogía del juego como estrategia de enseñanza en el nivel inicial*, en la que analizaron cómo las dinámicas lúdicas fortalecen los procesos

de enseñanza-aprendizaje. Sus hallazgos muestran que el juego, además de motivar a los niños, promueve una construcción activa y participativa del conocimiento en el aula inicial. De manera complementaria, Asencio Torres y Quimí Rodríguez (2024) desarrollaron un estudio en la Unidad Educativa UPSE de Salinas, cuyo objetivo fue potenciar el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 4 a 5 años mediante la implementación de estrategias lúdicas. Los resultados evidenciaron que el juego constituye un recurso eficaz para favorecer la atención, la comprensión y el aprendizaje en la primera infancia, lo que refuerza la pertinencia de su aplicación en el sistema educativo ecuatoriano.

En cuanto a las investigaciones internacionales, se observa un consenso similar. En México, Fernández Patiño (2023) llevó a cabo un estudio de campo en un jardín de niños en el estado de Morelos. Los resultados confirmaron que el aprendizaje basado en el juego incrementa la motivación de los estudiantes y mejora la adquisición de conocimientos en la educación preescolar, resaltando así la vigencia de este enfoque pedagógico en Latinoamérica.

En Estados Unidos, Toub et al. (2018) implementaron un ensayo controlado aleatorizado en programas de educación inicial, en el que introdujeron actividades de juego guiado después de la lectura compartida. Su estudio evidenció que esta metodología favorece de manera significativa el desarrollo del vocabulario infantil, mostrando ventajas frente al juego libre.

Por su parte, en Europa (Noruega), Størksen et al. (2023) evaluaron la efectividad de un currículo de aprendizaje lúdico en más de 1,300 niños de educación inicial. La investigación reveló mejoras significativas en el desarrollo de habilidades matemáticas, aunque no se observaron cambios relevantes en la memoria de trabajo ni en el vocabulario, lo que aporta una perspectiva diferenciada sobre los alcances de esta metodología.

Finalmente, en Australia, Ridgers et al. (2016) analizaron el impacto de ampliar los periodos de juego libre al aire libre en entornos de educación temprana mediante un ensayo controlado aleatorizado. Los resultados mostraron un incremento en la actividad física moderada a vigorosa, lo que no solo repercute en la salud de los

niños, sino que también se relaciona con un desarrollo socioemocional y cognitivo más sólido en la etapa preescolar.

En síntesis, tanto las investigaciones nacionales como internacionales coinciden en que el aprendizaje basado en el juego constituye una estrategia pedagógica fundamental para fomentar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en edad preescolar, reafirmando su importancia en distintos contextos educativos.

Marco Teórico

La pedagogía basada en el juego es una estrategia educativa que destaca al juego como un medio principal y fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños. Este enfoque parte del principio de que los niños aprenden jugando, a través de experiencias lúdicas que desarrollan sus habilidades cognitivas, emocionales, físicas y sociales (Wood, 2013). Ya que, a través del juego, no solo exploran el entorno que

los rodea, si no que van construyendo conocimientos, resolviendo problemas, ejercitando la creatividad.

El juego entonces no debe entenderse solamente como una actividad recreativa, si no como una herramienta pedagógica, en el cual el docente puede guiar, observar y potenciar el aprendizaje en contextos significativos. Por lo tanto, la pedagogía del juego transforma al maestro en mediador del aprendizaje, motivando por medio de la creación de ambientes propicios para que el niño descubra, experimente y resuelva problemas. (Bodrova & Leong, 2007).

Los fundamentos teóricos del juego como herramienta educativa se basan en principios constructivistas, “El juego simbólico es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo” (Vygotsky, 1984, p.74)

Esta cita destaca como el juego simbólico no solo es una actividad lúdica, si no una herramienta fundamental en el desarrollo de funciones psicológicas superiores, como la atención, el lenguaje y la memoria.

Según Bodrova y Leong (2007), el juego dramático estructurado permite a los niños practicar diversas acciones que fomentan el desarrollo cognitivo.

Por su parte Elizabeth Wood (2013), profundiza esta visión al considerar la cultura en el contexto como parte del juego. Esta autora afirma que el juego debe adaptarse a las características socioculturales del entorno en el que se estén desarrollando los niños, por lo cual debe haber una enseñanza flexible tanto del juego libre como el juego estructurado. Por lo que sugiere se debe implementar como parte del currículo de manera transversal, tomando en cuenta su profundo potencial.

Mientras que, en un informe respaldado por la UNESCO, Lester y Rusell. (2010), enfatizan la importancia del juego desde una visión de los derechos de los niños, donde el juego está reconocido, como una necesidad inherente, el cual es esencial para el bienestar emocional, la formación de identidad y la libre expresión. Este

informe destaca, que los ambientes educativos que promueven el juego deben respetar la naturaleza del niño y deben estimular la motivación intrínseca hacia el proceso de aprendizaje.

En nuestro país investigaciones como la realizada por Paredes y Zambrano (2021), la cual se realizó en Instituciones Educativas de Portoviejo, demostró que el uso de material didáctico en el aula mejora significativamente la atención, y la comprensión de conceptos básicos fundamentales para el aprendizaje. Los resultados que muestra esta investigación indican que el juego cuando es planificado y orientado a objetivos pedagógicos aumenta la efectividad en la enseñanza.

Así mismo, Ponce y Guerrero (2020), al analizar el juego como estrategia principal en la pedagogía para fomentar y desarrollar las habilidades sociales en el aula en preescolares de la ciudad de Quito, su investigación llegó a la conclusión que el juego motiva a la cooperación, a la resolución de conflictos, al desarrollo del pensamiento crítico, no solo favorece el pensamiento cognitivo, si no. También la formación en valores y competencias principales para la convivencia.

En el contexto de la Institución Educativa C.T de Quito, la aplicación de una pedagogía basada en el juego representa una gran oportunidad para enriquecer los procesos formativos y educativos a nivel de preescolar. A partir de las evidencias internacionales y nacionales, se puede concluir y afirmar que la aplicación del juego en el currículo de forma planificada y con intención pedagógica permite construir experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas, participativas y que van acorde a las necesidades del desarrollo infantil.

Marco Pedagógico

La pedagogía del juego en educación preescolar se fundamenta en diversos enfoques teóricos y corrientes pedagógicas que, a lo largo de la historia, han identificado al juego como herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños. El juego ha sido concebido como una estrategia que promueve el aprendizaje activo, la exploración y la construcción de conocimientos significativos, esto desde las primeras propuestas pedagógicas hasta las más contemporáneas.

Jean-Jacques-Rousseau, en el siglo XVIII comienza a reconocer el pensamiento pedagógico del juego, y destacó la importancia de respetar la naturaleza y el ritmo de desarrollo en los niños.

Friedich Frobel, es considerado el padre del jardín de infancia, y es quien introduce el concepto de que el juego es la actividad más pura y significativa del niño, diseño material didáctico para fomentar el aprendizaje autónomo basado en actividades lúdicas estructuradas, que permitan al niño manipular elementos y ser creativos.

María Montessori (1936) propuso, en el siglo XX, un enfoque basado en la auto educación donde el niño pueda trabajar con material didáctico diseñado para desarrollar sus destrezas, no usa el término "juego", sin embargo promueve el aprendizaje activo y significativo en un ambiente preparado para estimular el desarrollo cognitivo y sensorial.

Lev Vigotsky, define basado en su teoría de la Zona de Desarrollo Próximo, que el juego es el contexto privilegiado con el cual el niño desarrolla su lenguaje, su pensamiento y las funciones superiores mediante la interacción social, de este aporte

parten las pedagogas Brodova y Leong (2007) en su aporte “Tools of the Mind”, proponiendo al juego planificado como estrategia principal para desarrollar las funciones ejecutivas.

El juego es en la actualidad, reconocido como un derecho infantil. Lester y Russel (2010) priorizan en su informe para la UNESCO, que el juego debe estar en todas las experiencias de aprendizaje de los niños, ya que por medio de este se potencia el bienestar emocional, su autonomía y creatividad. Elizabeth Wood, coincide con este enfoque, ya que destaca una pedagogía del juego situada evaluando el entorno sociocultural.

En Ecuador, el juego también ha sido investigado en distintos entornos escolares. Paredes y Zambrano (2021) en su investigación realizada en Portoviejo, concluyen que los juegos didácticos mejora en los niños los niveles de atención y motivación en el nivel inicial. También los estudios de la investigación realizada en Quito por parte de Ponce y Guerrero (2020), demostraron que el juego dirigido y libre, promueve el desarrollo de habilidades.

Dentro de este enfoque, el docente ya no es un trasmisor de conocimiento, su rol es más bien de facilitador y mediador del aprendizaje, siendo responsable de crear entornos de aprendizaje, donde los niños puedan explorar y experimentar creando conocimiento a su ritmo.

Para la Institución Educativa C.T de la ciudad de Quito, debe existir un claro equilibrio entre el juego libre y el juego guiado. Wood (2013) destaca que los docentes deben ser sensibles al momento de crear entornos de aprendizaje, y al momento de intervenir, proponer y permitir que el niño explore libremente de manera autónoma.

Educación basada en la pedagogía del juego, llevar a cabo esta propuesta pedagógica, implica reinventarse, adquirir material didáctico que vaya con la propuesta de juego, renovar las prácticas docentes, construir una cultura escolar que valore esta práctica pedagógica como una experiencia de vida significativa en el aprendizaje.

Marco Legal

La pedagogía del juego se encuentra respaldada por varios instrumentos legales y normativos, tanto a nivel internacional como nacional, los cuales reconocen el juego como un derecho fundamental en el desarrollo integral de los niños. Esto promueve espacios educativos que están contemplados dentro del marco legal y proporcionan las bases jurídicas para garantizar el juego como parte principal del aprendizaje y formación en los primeros años.

A Nivel Internacional.

El artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, Naciones Unidas, 1989, reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego ya las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Artículo 31.1. Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad"

"The Importance of Play" (2010) – Lester y Russell. Informe de la UNESCO:

Destaca el valor del juego como un componente central del desarrollo humano desde la primera infancia.

Agenda 2030 – Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) N.04 Educación de Calidad

Meta 4.2: “De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y a una enseñanza preescolar de calidad…”

A nivel Nacional, Constitución de la República del Ecuador (2008)

Artículo 44: Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad, y que se garantizarán sus derechos al desarrollo integral, al juego y a la educación.

Artículo 45: Los niños tienen derecho a desarrollarse en entornos familiares, educativos y sociales seguros y afectivos.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)- Reformada en 2021

La LOEI regula el sistema educativo en Ecuador y establece principios pedagógicos que deben regir la educación inicial:

Artículo 40: Dispone que la educación inicial debe garantizar el desarrollo integral del niño/a de 0 a 5 años.

Artículo 41: Reconoce que las metodologías deben ser lúdicas, activas y basadas en el juego, respetando los ritmos individuales de desarrollo.

Currículo de Educación Inicial del Ecuador (MINEDUC,2014)

El currículo oficial establece el juego como eje metodológico del nivel inicial. Reconoce el juego libre y el juego dirigido como formas fundamentales de aprendizaje que estimulan la creatividad, la socialización, la resolución de problemas y la construcción de conocimientos.

Enfoque pedagógico: El juego es considerado una forma privilegiada de aprendizaje que permite al niño explorar, crear, interactuar y desarrollarse integralmente.

Metodología

Objetivo General. El objetivo general de la presente investigación, es analizar la práctica pedagógica basada en el juego en la Institución Educativa C.T de la ciudad de Quito en el nivel preescolar.

Método de Investigación

La investigación se desarrollará bajo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), con un diseño descriptivo y exploratorio.

- **Enfoque cualitativo**: permite comprender las percepciones, actitudes y prácticas pedagógicas de los docentes, directivos y padres de familia, a través del análisis de entrevistas y observaciones de aula.

- **Enfoque cuantitativo:** facilita la medición y análisis de tendencias en las opiniones de los participantes, así como la sistematización de datos obtenidos en cuestionarios y observaciones. Este método resulta pertinente porque posibilita una visión integral del fenómeno estudiado, articulando la

comprensión en profundidad con la validación de hipótesis sobre la relación entre juego y aprendizaje.

Métodos para la Recolección de Información

Las técnicas e instrumentos seleccionados son:

Entrevistas Semiestructuradas: dirigidas a directivos, docentes y padres de familia para explorar actitudes y percepciones sobre la integración del juego en el proceso pedagógico.

- **Observación directa e indirecta:** en aulas de nivel preescolar, para registrar como los docentes incorporan el juego y como responden los niños.
- **Revisión documental:** en base de datos académicos y literatura especializada, con el fin de constatar los procesos los hallazgos con estudios previos sobre el juego como estrategia pedagógica.

Recolección de la Información: Población y Muestra

La población está constituida por la comunidad educativa de la Institución C.T. de Quito en el nivel preescolar. La muestra será no probabilística internacional, integrando tres grupos clave de informantes.

- **Directivos:** 2participantes, responsables de las decisiones pedagógicas y administrativas.
- **Docentes:** 4 participantes, encargados de la práctica pedagógica.
- **Padres de familia:** 4 participantes, fundamentales en el acompañamiento del aprendizaje infantil.

Las observaciones se realizarán en aulas seleccionadas, garantizando el consentimiento informado y la confidencialidad de la información.

Método de Análisis de Datos

El análisis se desarrollará de forma lógica y secuencial, en correspondencia con las preguntas de investigación:

- **Análisis cualitativo:** las entrevistas y observaciones serán transcritas, codificadas y categorizadas para identificar patrones, recurrencias y contrastes en las percepciones y prácticas de los actores educativos**.**

- **Análisis cuantitativo:** los datos obtenidos se representarán en gráficos, identificando tendencias.

- Finalmente se realizará una triangulación entre los datos cualitativos cuantitativos y la revisión documental, con el fin de fortalecer la validez de los hallazgos y obtener una visión integral de la práctica pedagógica basada en el juego en la Institución Educativa C.T de Quito.

Resultados

El objetivo de esta investigación fue analizar la práctica pedagógica basada en el juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de nivel preescolar en la Institución Educativa C.T de Quito. Los resultados se obtuvieron a partir de

entrevistas con directivos, docentes y padres de familia, complementadas con observaciones de aula. A continuación se presentan los principales hallazgos organizados en torno a las preguntas de investigación, integrando las opiniones de los participantes y la interpretación inicial de los datos.

Impacto del juego en el aprendizaje

Tanto directivos como docentes y padres de familia coinciden que el juego genera un impacto positivo en el aprendizaje de los niños. Los directivos resaltan que esta práctica favorece un aprendizaje activo y significativo, los docentes destacan que potencia el desarrollo integral de los estudiantes, aunque dos de ellos reconocen dificultades relacionadas con el tiempo disponible y la disciplina en el aula. Una docente en particular señaló que la falta de herramientas de evaluación la lleva a recurrir a métodos tradicionales. Desde la perspectiva familiar, los padres observaron que el juego ha mejorado la motivación y destrezas de sus hijos, quienes incluso replican actividades lúdicas en casa.

Tabla 1

Percepción de actores sobre el impacto del juego en el aprendizaje

Actor	Percepción positiva	Limitaciones reportadas
Directivos	Aprendizaje activo, motivador	No reportan limitaciones directas
Docentes	Desarrollo integral (cognitivo, social y emocional)	Falta de tiempo, control de aula, dificultad para evaluar
Padres	Motivación, autonomía, entusiasmo al asistir al colegio	Un caso reporta sustitución del juego por tecnología

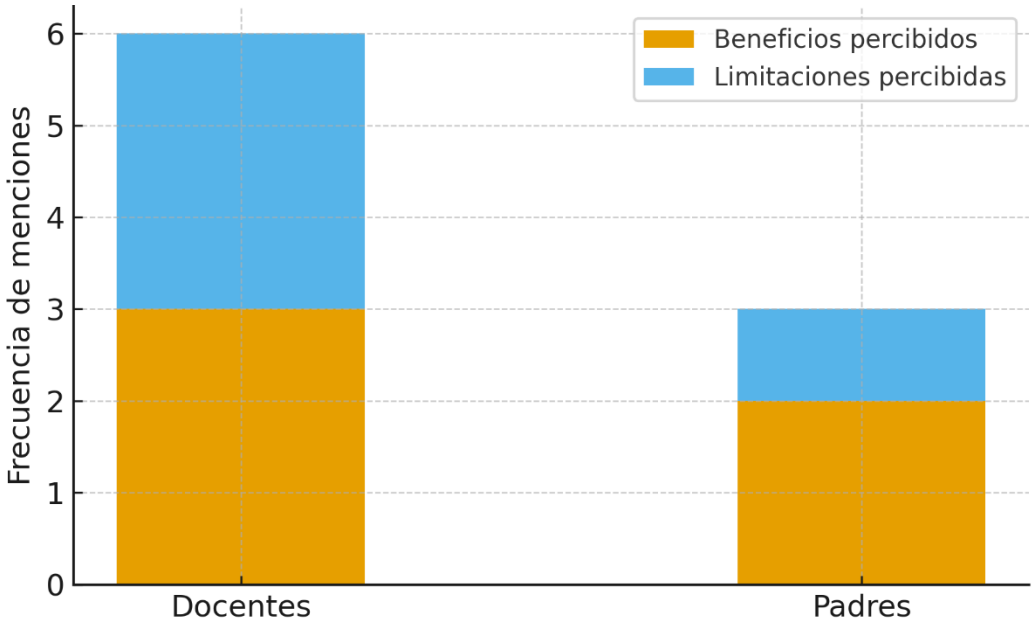
***Nota**. Elaboración propia a partir de entrevistas y observaciones de aula.*

Percepciones de los docentes y padres de familia

Los docentes valoran los beneficios de la metodología para el desarrollo cognitivo, emocional y social. Sin embargo, persisten tensiones vinculadas con la organización del aula, la gestión del tiempo y la evaluación. Estas dificultades reflejan la coexistencia de prácticas tradicionales y lúdicas en la dinámica escolar. Por su parte, los padres coinciden en que el juego fomenta aprendizajes significativos y fortalece la motivación de sus hijos. No obstante, un padre reconoció que reemplaza el juego por el uso de tecnología en el hogar, lo que introduce una tensión entre los discursos escolares y las prácticas familiares.

Figura 1

Percepción de docentes y padres sobre la pedagogía del juego



Evaluación de los aprendizajes a travez del juego

Un hallazgo central es la dificultad que experimentan los docentes para evaluar formalmente los procesos de aprendizaje mediados por el juego. Si bien los directivos reconocen la ecesidad de fortalecer la formación docente en este ámbito, las maestras admitieron que, ante la falta de herramientas, suelen recurrir a practices tradicionales como actividades estructuradas en las mesas de trabajo. Los padres, por su parte, no

refieren mecanismos formales de evaluación, aunque sí identifican progresos observables en la autonomía, motivación y habilidades socioemocionales de sus hijos.

Tabla 2
Percepciones sobre la evaluación de aprendizajes mediados por el juego

Actor	Enfoque principal	Limitaciones identificadas
Directivos	Capacitación docente como estrategia clave	Falta de formación institucionalizada
Docentes	Reconocen avances cualitativos	Dificultad para sistematizar logros; tendencia a volver a evaluación tradicional
Padres	Observar avances en desarrollo integral	No consideran evaluación formal como necesaria

Nota. Elaboración propia a partir de entrevistas y observaciones de aula.

Análisis, Síntesis y Triangulación de la Información

Las entrevistas realizadas a directivos, docentes y padres de familia del C.T de Quito permitió identificar categorías que reflejan tanto puntos de convergencia como tensiones en el uso del juego como metodología. La mayoría de los entrevistados reconoce una valoración positiva, coinciden en que el juego contribuye al desarrollo integral de los niños, potenciando sus dimensiones cognitivas, sociales y

emocionales. Esta coincidencia sugiere que, más allá de los distintos roles, existe una comprensión común sobre el impacto del juego en la formación infantil.

Sin embargo, el análisis revela contradicciones en la implementación práctica del juego en el aula. Desde la perspectiva docente, surgen limitaciones vinculadas con la gestión del tiempo durante la jornada laboral, dificultad para mantener el orden y los retos asociados a la evaluación formal de los aprendizajes. Estas tensiones expresan la persistencia de una lógica escolar tradicional que entra en fricción con enforques más flexibles y lúdicos, lo cual pone en evidencia un desafío estructural en el sistema educativo que es a resistencia a integrar plenamente metodologías innovadoras por falta de capacitación docente.

En este escenario, los directivos plantean la capacitación docente como un mecanismo para superar dichas limitaciones, lo que denota no solo un reconocimiento del problema, si no también una apuesta institucional por fortalecer la práctica pedagógica. Sin embargo, el énfasis en la formación, aunque pertinente, podría

resultar insuficiente si no se acompaña de cambios organizativos más amplios, como la revisión de los tiempos escolares o de los criterios de evaluación.

En cuanto al ámbito familiar, los padres ratifican la importancia del juego como metodología que utiliza el colegio, confirman ver el desarrollo de sus hijos en varios aspectos, sobre todo emocional ya que los niños se sienten motivados a asistir al colegio relacionando el aprendizaje con diversión mediante el juego, al mismo tiempo uno de los padres de familia reemplaza el juego por la tecnología en casa, destacando que apoyarse en la tecnología le ayuda a mantener a su hijo distraído por tiempos largos lo cual le permite trabajar sin tener que supervisarlo a cada momento. La mayoría de las familias acepta replicar el juego en casa, y aceptan que esta metodología les ha permitido a sus hijos desarrollar autonomía e independencia. Esta situación genera un contraste con el discurso escolar y revela cómo las dinámicas socioculturales contemporáneas influyen en la manera en que se conciben y priorizan las prácticas lúdicas en el hogar.

En síntesis, el análisis y la triangulación de las voces recogidas permiten afirmar que, aunque existe un consenso respecto al valor pedagógico del juego, su eficacia real se ve condicionada por factores prácticos, institucionales y socioculturales. La convergencia de percepciones legitima al juego como recurso educativo, pero las divergencias ponen de relieve la necesidad de avanzar hacia un abordaje integral que articule escuela y familia, y que al mismo tiempo cuestione los marcos tradicionales que limitan su implementación efectiva, mediante capacitaciones no solo a docentes si no también a directivos y padres de familia.

Resultados cuantitativos

Numero de entrevistados 10: 2 directivos, 4 docentes y 4 padres de familia.

Los datos se organizaron en porcentajes para mostrar tendencias en cada grupo de informantes:

El 100% de directivos, y el 75% de docentes y padres valoran positivamente la pedagogía del juego con los estudiantes de preescolar del C.T de Quito.

El 75% de docentes y el 25% de padres mencionan limitaciones en su aplicación.

El 100% de directivos y el 50% de docentes destacan la necesidad de capacitaciones como aspecto clave.

Discusión

Los hallazgos de esta investigación muestran una clara convergencia entre las percepciones de docentes, directivos y padres; todos reconocen que el juego favorece el desarrollo integral de los niños, fortaleciendo dimensiones cognitivas, sociales y emocionales. Esta coincidencia dialoga directamente con Vigotsky (1984), quien planteó que el juego simbólico constituye un espacio privilegiado para generar zona de desarrollo próximo, al activar funciones superiores como la memoria, la atención y el lenguaje. Las respuestas recogidas de la entrevista en el C.T de Quito no solo confirman esta premisa, sino que ilustran como, en la práctica, el juego es percibido como un motor que impulsa aprendizajes más allá de los estrictamente académico.

De igual forma, las observaciones realizadas en 4 aulas de la sección Preescolar coinciden con lo señalado por Bodrova y Leong (2007): el juego dramático y estructurado potencia el desarrollo cognitivo y social. Sin embargo, en constaste con esta visión teórica, los docentes entrevistados expresaron limitaciones prácticas vinculadas con la gestión del tiempo, la disciplina en el aula, y sobre todo, con la evaluación de los aprendizajes. Esta tensión evidencia la persistencia de un enfoque escolar tradicional que entra en fricción con metodologías lúdicas, generando incertidumbre entre los maestros sobre cómo valorar el progreso de los niños sin recurrir a esquemas de calificación convencionales.

Aquí se revela un vacío en la literatura, aunque la teoría subraya los beneficios del juego, suele dejar en segundo plano las dificultades concretas que enfrenta el profesorado para sostenerlo como estrategia pedagógica.

En el plano nacional, investigaciones como las de Paredes y Zambrano (2021) y Asencio Torres y Quimí Rodriguez (2024) muestran que las dinámicas lúdicas fomentan la motivación, la atención y la comprensión. Los resultados de este estudio

coinciden con estas conclusiones, pero a la vez las matizan; si bien la motivación y la participación se hacen evidentes, la falta de capacitación docente limita que estos beneficios se traduzcan en aprendizajes evaluables de manera coherente con el carácter lúdico de la metodología. De hecho, los directivos entrevistados reconocieron esta carencia y señalaron la formación docente como vía de solución, lo que refuerza la idea de que la capacitación es un componente estructural indispensable para superar la resistencia y tensiones detectadas.

En el ámbito internacional, Fernández Patiño (2023) y Rodgers et al. (2016) evidencian cómo el juego incrementa la motivación, la adquisición de conocimientos y el desarrollo socioemocional. Los padres de familia de esta investigación coinciden en estas apreciaciones, resaltando especialmente el fortalecimiento de la autonomía y la motivación de sus hijos. También emergen dinámicas socioculturales que introducen matices; algunos hogares reemplazan el juego por el uso de la tecnología como recurso de distracción, lo que refleja un contraste con el discurso escolar y abre un debate sobre el papel de la familia en la consolidación de prácticas lúdicas.

En síntesis, los resultados de esta investigación confirman que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el aprendizaje en educación preescolar, pero también revelan tensiones que la teoría no siempre aborda: la dificultad de las docentes para evaluarlo, la presión de los marcos tradicionales de la escuela y la influencia de prácticas familiares contemporáneas. En este sentido, la principal aportación de este trabajo no es únicamente corroborar los beneficios del juego, ya suficientemente documentados, sino evidenciar que su eficacia depende de condiciones estructurales y formativas; capacitación docente, adecuación curricular y articulación con las familias. Solo a partir de estos ajustes será posible pasar de la valoración teórica del juego a su implementación plena y sostenible en la práctica educativa en el C.T de Quito.

Conclusiones

Los hallazgos obtenidos permiten corroborar el cumplimiento de los objetivos e hipótesis planteados, al evidenciar que el juego constituye una estrategia pedagógica que favorece de manera significativa el desarrollo integral y la motivación por aprender en los niños de esta etapa (Wood, 2013).

En primer lugar, se identificó una **valoración positiva del juego** por parte de los directivos, docentes y padres de familia, quienes reconocen que la metodología lúdica potencia aprendizajes en las dimensiones cognitivas, sociales y emocionales. Estos hallazgos confirman la hipótesis de que el juego es un medio eficaz para generar aprendizajes significativos en la educación inicial, en concordancia con lo expuesto por Vygotsky (1984), quien señala que el juego simbólico constituye la fuente del desarrollo infantil y posibilita la construcción de funciones psicológicas superiores.

En segundo lugar, se evidenciaron **limitaciones prácticas en la implementación**, relacionadas principalmente con la gestión de tiempo, la organización del aula y la dificultad para evaluar el aprendizaje a través de actividades lúdicas. Estas tensiones reflejan la coexistencia de enfoques tradicionales y metodologías innovadoras en la

práctica docente, lo que reafirma la necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas del profesorado. En este sentido, Bodrova y Leong (2007) destacan que el rol del docente como mediador resulta esencial para orientar el juego hacia el logro de aprendizajes estructurados.

Asimismo, los resultados destacan **la capacitación docente como un factor clave**, aspecto especialmente señalado por los directivos, para superar las dificultades en la evaluación y garantizar una aplicación más efectiva del enfoque lúdico. Este hallazgo responde al objetivo de identificar estrategias que fortalezcan la práctica pedagógica basada en el juego, y coincide con lo planteado por Lester y Russell (2010), quienes subrayan que los entornos educativos que promueven el juego deben respetar la naturaleza infantil y potenciar su motivación intrínseca hacia el aprendizaje.

Finalmente, desde la perspectiva de los padres de familia, el juego se reconoce como una práctica que favorece el desarrollo integral de sus hijos, aunque en algunos casos se observa la sustitución del juego por el uso de la tecnología en el hogar. Este contraste revela la necesidad de fomentar una articulación entre escuela y familia, que

permita mantener la coherencia en los procesos de aprendizaje. Investigaciones nacionales como las de Paredes y Zambrano (2021) y Ponce y Guerrero (2020) refuerzan esta conclusión, al demostrar que el juego planificado no solo mejora la atención y comprensión de los niños, sino que también fomenta habilidades sociales, pensamiento crítico y valores de convivencia.

En conclusión, los resultados permiten afirmar que la práctica pedagógica basada en el juego influye de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes de preescolar, cumpliendo con los objetivos e hipótesis formulados. No obstante, se hace imprescindible atender las limitaciones señaladas mediante procesos de capacitación docente y una mayor integración con las familias, de modo que el juego se consolide como un eje central de la educación inicial.

- **Referencias**

Benítez, M. (marzo, 2009). Innovación y experiencias educativas. El Juego como Herramienta Educativa. 16. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20IS ABEL_BENI TEZ_1.pdf

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Pearson.

Concepción de Infancia. Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte. Recuperado de http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewArticle/1687/4634

Clementi, JA. (2014). Directrices motivacionales para comunidades de práctica basadas en gamificación. Recuperado de: https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/128683/328203.pdf?sequence=1&isAllowed=y

El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de una institución educativa particular del Distrito de Castilla, Piura. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=

El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf

Fardo, M. La gamificación como método: Estudio de elementos de juegos aplicados en procesos de enseñanza y aprendizaje. Rio Grande del Sur.

Guía de Implementación del Currículo de Educación Inicial 2014

Lester, S., & Russell, W. (2010). *The importance of play: A report on the value of children's play*. UNESCO.

Paredes, M., & Zambrano, A. (2021). La pedagogía del juego como estrategia de enseñanza en el nivel inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación y Conocimiento Académico*, 5(2), 98-112.

Ponce, C., & Guerrero, M. (2020). El juego como estrategia para desarrollar habilidades sociales en educación inicial. *Revista Científica de Educación Inicial*, 2(1), 45-60.

Wood, E. (2013). *The pedagogy of play: A cultural perspective*. In L. Brooker & M. Blaise (Eds.), *The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood*. SAGE Publications