



**UPSE**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**El papel del juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los  
estudiantes de educación básica nivel elemental.**

**AUTORA**

**FERNANDA ESTEFANÍA PARRALES COELLO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD  
EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTOR**

**Lic. David Marinely Sequera, PhD.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2026**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. William González Pancahana, PhD.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. David Marinely Sequera, PhD  
TUTOR**

---

**Lic. José Luis Cazárez  
Valdiviezo, PhD.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Yuri Wladimir Ruiz  
Rabasco, PhD.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por FERNANDA ESTEFANÍA PARRALES COELLO, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

LIC. David Marinely Sequera, PhD.  
C.I. 0151664638  
**TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, Fernanda Estefanía PARRALES Coello**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA NIVEL ELEMENTAL. Previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 23 días del mes de marzo del año 2026

---

**FERNANDA PARRALES COELLO**  
C.I. 0925407363  
**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, **FERNANDA ESTEFANÍA PARRALES COELLO**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 23 días del mes de marzo del año 2026

---

**FERNANDA PARRALES COELLO**  
C.I. 0925407363  
**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E  
IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA NIVEL ELEMENTAL, presentado por el estudiante, Fernanda PARRALES fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 3 %, por lo que se aprueba el

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
*magister*

**TFINAL UPSE FERNANDA PARRALES  
- FINAL -**

3%

Textos  
sospechosos

**0% Similitudes**  
0% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes  
mencionadas

**< 1% Idiomas no reconocidos**

**3% Textos potencialmente  
generados por la IA**

**Nombre del documento:** TFINAL UPSE FERNANDA PARRALES - FINAL  
- .docx

**ID del documento:** 503e5f6749ce8646db2910b0e78d55d58b81a399

**Tamaño del documento original:** 80,12 kB

**Depositante:** David Marinely Sequera

**Fecha de depósito:** 23/11/2025

**Tipo de carga:** interface

**fecha de fin de análisis:** 23/11/2025

**Número de palabras:** 7330

**Número de caracteres:** 49.109

Ubicación de las similitudes en el documento:

---

LIC. David Marinely Sequera, PhD.  
C.I. 0151664638  
**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

El logro de culminar este proceso académico es gracias a la Universidad Península de Santa Elena a sus docentes de la maestría en Educación Básica por el compromiso en mi formación académica. Agradezco de manera incondicional al Dr. David Marinelly Sequera por su guía en este trabajo, acompañamiento y recomendaciones durante el proceso de este ensayo. Finalmente agradezco a mi familia cuya motivación fue el pilar fundamental para alcanzar este logro.

*Fernanda Parrales*

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios por ser mi guía constante y darme la fortaleza para culminar esta maestría. A mi madre, por su amor incondicional y consejos. A mi esposo por su comprensión, apoyo y paciencia durante este camino lleno de aprendizajes.

*Fernanda Parrales*

## ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO .....	II
CERTIFICACIÓN .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN .....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
Resumen.....	12
Abstract.....	13
INTRODUCCIÓN .....	14
ESTADO DEL ARTE.....	16
Enfoques teóricos del juego en la educación.....	16
Conceptos fundamentales .....	16
Comparación entre autores.....	17
Aportes contemporáneos.....	18
Vacíos de información .....	18
Problemas de enseñanza – aprendizaje relacionados con el juego en la práctica escolar	19
Contraindicaciones entre teoría y práctica .....	20
Necesidades de mejora.....	20
Síntesis crítica .....	21

SITUACIÓN PROBLÉMICA (CASO PEDAGÓGICO).....	10 22
MARCO METODOLÓGICO.....	26
Enfoque de investigación .....	26
Tipo y nivel de investigación .....	26
Diseño de la investigación.....	26
Población y muestra .....	27
Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
Procedimiento de análisis de datos.....	28
Matriz de categorización o análisis cualitativo .....	28
Análisis interpretativo .....	30
RESULTADOS.....	31
Resultados Obtenidos.....	31
Análisis e interpretación de resultados.....	32
Discusión de resultados.....	33
Matriz de categorización .....	33
Matriz de triangulación de datos.....	35
PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	37
Actividades Sugeridas.....	38
Metodología de aplicación: .....	38
Evaluación.....	39
Conclusión de la propuesta.....	39
CONCLUSIONES .....	40
RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS.....	42

ANEXOS .....	11
	43

## Resumen

El presente ensayo académico examina el papel del juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes de educación básica del nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa” de Naranjito durante el período lectivo 2025 – 2026. La investigación mostró que el juego es un recurso educativo clave para potenciar el aprendizaje significativo la creatividad, la atención y el control emocional de los estudiantes del mencionado nivel. Se desarrolló mediante un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, con una población conformada por los docentes y estudiantes de segundo, tercer y cuarto año de educación básica. Para la recolección de información se emplearon entrevistas a las docentes y una guía de observación aplicada en el aula, cuyos datos se analizaron mediante procesos de categorización. Los resultados arrojaron que el juego no solo incentiva el razonamiento analítico, sino que también fomenta el equilibrio emocional y la armonía en el salón de clases generando una convivencia positiva, aunque su aplicación es limitada por la falta de planificación. Se concluye que la incorporación paulatina del juego en el aula promueve aprendizajes significativos fortaleciendo el desarrollo integral del estudiante.

**Palabras clave:** juego, desarrollo cognitivo, educación básica.

## **Abstract**

This academic essay examines the role of play in the cognitive and emotional development of elementary school students at the "La Dolorosa" Educational Unit in Naranjito during the 2025-2026 school year. The research showed that play is a key educational resource for enhancing meaningful learning, creativity, attention, and emotional control among students at the aforementioned level. The research was conducted using a descriptive qualitative approach, with a population comprised of teachers and students in the second, third, and fourth years of elementary education. Data were collected through interviews with teachers and a classroom observation guide, the data of which was analyzed using categorization processes. The results showed that play not only encourages analytical reasoning but also fosters emotional balance and harmony in the classroom, generating positive coexistence, although its application is limited by a lack of planning. It is concluded that the gradual incorporation of play in the classroom promotes meaningful learning, strengthening students' comprehensive development..

**Keywords:** play, cognitive development, elementary education.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, el juego es una práctica fundamental que se da en los procesos de aprendizaje desde la infancia y se concibe en la literatura como el principal medio de desarrollo cognitivo (memoria, atención, resolución de problemas y pensamiento) y desarrollo socioemocional (empatía, regulación emocional y habilidades sociales). Como lo menciona (Alotaibi M., 2024) considera que los estudios empíricos, así como los meta análisis señalan que los enfoques basados en juegos como la práctica del juego guiado muestran efectos de pequeños a grandes sobre los resultados cognitivos y socioemocionales en estudiantes menores de ocho años, sugiriendo su aplicabilidad en el nivel elemental de educación básica.

Según el estudio de (Hosokawa, R., 2024) indica que la evidencia de la investigación acerca de intervenciones escolares y programas de aprendizaje socioemocional a partir de juegos indica que dichas situaciones no sólo favorecen las competencias emocionales (reconocimiento de emociones, autocontrol y resolución de conflictos) sino que también propician la inclusión y el vínculo de los pares, características que tienen vital importancia para el clima de la clase y la adaptación a ésta.

Esta investigación se hace para sintetizar como el papel del juego es importante para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes de educación básica nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa” del cantón Naranjito. Se observa que las docentes del mencionado nivel siguen manteniéndose con las prácticas tradicionales, dejando el juego para espacios recreativos, limitando las oportunidades del aprendizaje significativo de los estudiantes de 2do, 3ero y 4to año básico. En base a lo expuesto se plantea la siguiente problemática: ¿De qué manera incide el uso del juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa”?

El objetivo de este trabajo académico es analizar la importancia del juego como recurso pedagógico para fortalecer el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa” identificando las percepciones de los docentes y las prácticas actuales que se brindan dentro del aula.

Este ensayo académico es relevante debido a que el juego planificado pedagógicamente favorece un aprendizaje profundo y un equilibrio en su formación emocional convirtiéndose en una estrategia didáctica para la educación básica de la institución educativa en mención.

## **ESTADO DEL ARTE**

Durante los últimos diez años y de forma particularmente notable en análisis y meta análisis divulgados entre el 2020 y 2025. (Skene K, , 2022) indica que la disciplina ha reforzado la noción de que el juego no solo es un pasatiempo, sino que también es una herramienta educativa que optimiza procesos cognitivos (memoria operativa, atención, pensamiento lógico, resolución de problemas) y socioemocionales (gestión emocional, empatía, desarrollo de habilidades sociales) si se incorpora de manera consciente y que sean guiadas en contextos educativos. Estudios sobre el juego dirigido, el aprendizaje basado en juegos y los programas de aprendizajes muestran efectos positivos sobre el aprendizaje y las competencias socioemocionales, aunque con diferencias según el diseño y estructura de la intervención, la capacitación del docente y las técnicas utilizadas.

### **Enfoques teóricos del juego en la educación**

Desde la perspectiva de algunas bases teóricas como la de Vigotsky (1979) indica que el juego será constituido como una zona de desarrollo próximo que permite al niño avanzar cognitivamente a través de la interacción social mientras que Piaget (1962) considera una forma natural de asimilación del entorno, donde el aprendizaje va a ocurrir mediante la acción. Es decir que los juegos estimulan las funciones ejecutivas como la flexibilidad cognitiva y la memoria del trabajo.

### **Conceptos fundamentales**

Según (Skolnick, D. & Hirsh, K., 2016) indica que el juego libre se trata de una actividad que nace del propio niño, donde él decide qué hacer y cómo jugar, estableciendo sus propias normas y llevando las reglas del juego. Este tipo de juego estimula la imaginación y permite que los niños interpreten roles a su manera.

Mientras que (Fisher K, & Golinkoff R., 2013) mencionan que el juego guiado es un punto intermedio entre dar instrucciones directas y dejar total libertad al niño. Aquí el profesor crea un ambiente propicio y sugiere metas o ideas, pero sin quitarle al niño la posibilidad de tomar sus propias decisiones. Esto anima a explorar de forma orientada y a crear su propio entendimiento de las cosas. Algunos investigadores lo ven como una buena manera de aprender conceptos.

El aprendizaje basado en juegos consiste en usar juegos, tanto de mesa como en formato digital con fines educativos. Menciona (Alotaibi M., 2024) que los estudios más recientes indican que pueden ser útiles para motivar a los estudiantes y mejorar su capacidad de aprendizaje, aunque los resultados varían según cómo esté diseñado el juego y cómo se use en clase.

Según (Hosokawa, R., 2024) indica que el aprendizaje socioemocional a través del juego son programas que utilizan juegos para enseñar a los niños a manejar sus emociones, resolver problemas y trabajar en equipo. Las pruebas más recientes demuestran que son eficaces, sobre todo en los primeros años de vida.

### **Comparación entre autores**

En el desarrollo cognitivo se hace la siguiente comparación entre los autores (Fisher K, & Golinkoff R., 2013) enfatizan la eficiencia del juego guiado que sirve para los aprendizajes conceptuales mientras que (Alotaibi M., 2024) extiende el argumento a los juegos digitales pero advirtiendo que los resultados van a depender de la calidad pedagógica del juego y de la integración curricular que mantengan. Es decir, que Fisher trabaja más en la forma pedagógica del juego mientras que Alotaibi se mantiene en los soportes tecnológicos.

Por otro lado en el desarrollo socioemocional (Hosokawa, R., 2024) prioriza más la evidencia de programas de juegos estructurados que argumentan que el juego sea espontáneo favoreciendo el desarrollo emocional ya que mediante la práctica de roles y sobre todo la resolución de conflictos se da de manera exitosa debido a que existen acuerdos en que ambas vías van a ser complementarias si se pronuncian positivamente.

Mientras que en la formación docente algunos estudios (Hosokawa, R., 2024) reporta que los juegos interactivos permiten mejorar la implementación de bloques curriculares señalando el tiempo de las barreras estructurales que existen pero que con un formato de currículo rígido y que se da por presión de resultados se mejoraran los resultados ya que el docente debe desarrollarse profesionalmente innovando su proceso de pedagogía en integraciones de juegos.

### **Aportes contemporáneos**

Investigaciones recientes de (Posligua, L. & Zambrano, R. , 2025) mencionan que el aprendizaje lúdico permite mejorar la atención y sobre todo la empatía, pero si difieren en la aplicación, por otro lado, algunos autores proponen el juego libre como un espacio espontáneo de aprendizaje enfatizando la planificación docente que sea mediadora en el desarrollo cognitivo.

### **Vacíos de información**

(Skene K, , 2022) menciona que existen muchas revisiones sobre la heterogeneidad metodológica donde encuentran la diversidad de diseños que se dan en las intervenciones breves versus las intervenciones programadas que son prolongadas dificultando comparaciones y meta análisis reduciendo la capacidad de generar contextos distintos.

Según (Alotaibi M., 2024) existen pocas evaluaciones que se dan a mediano y largo plazo donde documenten la permanencia de los beneficios cognitivos y socioemocionales

que se dan en el transcurso escolar debido a la falta de resultados sobre los efectos sostenidos en el rendimiento académico que se da a largo plazo.

Dentro del contexto ecuatoriano se puede mencionar que el (Ministerio de Educación, 2019) implementa políticas curriculares que promueven la educación integral, pero no se hace énfasis o no se detallan claramente las orientaciones metodológicas sobre el uso del juego. Según (Vela, V., 2025) señala que las aplicaciones del juego depende de la iniciativa que el docente tenga, más no de los lineamientos institucionales, haciendo que este vacío pedagógico limite su impacto en el desarrollo emocional y cognitivos de los estudiantes.

Por otro lado, (Montoya, C. & Losada, P., 2024) indica que se requieren instrumentos que permitan medir la calidad del juego que el docente implemente, ya que no solo es la presencia del juego, sino que debe resaltar la variabilidad de los instrumentos e insumos de evaluación para que no sea una evaluación insuficiente de la implementación del docente.

### **Problemas de enseñanza – aprendizaje relacionados con el juego en la práctica escolar**

Existen varios factores que incurren como son el tiempo y el currículo debido a la presión que se mantiene por cubrir los contenidos escolares haciendo que se reduzca el tiempo disponible para las actividades lúdicas, es ahí donde los docentes reportan tensión entre lo que se dice enseñar para la prueba y tener tiempo de juego.

Por otro lado, muchos docentes no cuentan con estrategias que permitan interactuar con juegos dirigidos hacia los objetivos de clase, sino que los hacen de una forma tradicional haciendo de esto que los recursos sean limitados y no aprovechen los espacios seguros y equipos digitales que tienen en las instituciones educativas. Por último, las evaluaciones inadecuadas que preparan los docentes debido a que son pruebas estandarizadas que no logran captar las habilidades desarrolladas a través del juego.

## **Contraindicaciones entre teoría y práctica**

Como lo menciona (Skene K, , 2022) en su investigación que la teoría tiene una amplia evidencia de efectividad versus la práctica que es una implementación pobre debido a la limitación por el currículo, recursos, formación y sobre las expectativas sociales que mantiene el aprendizaje. Esta brecha es notificada por las distintas investigaciones académicas que muestran efectos positivos y otros efectos negativos.

Los juegos libres versus los juegos que tienen objetivos curriculares son actividades lúdicas que permiten que algunos docentes mantengan un contraste con las evidencias de juegos guiados, pero existen contradicciones cuando no hay una formación que muestre como plasmar los juegos interactivos y didácticos en juegos de aprendizaje, observables y sobre todo evaluables. Existen brechas de acceso como la tecnología y equidad que generan desigualdades y por ende requieren soluciones en la creación de políticas educativas para tener acceso a los equipos tecnológicos y se puedan plasmar los diferentes juegos interactivos.

## **Necesidades de mejora**

Los diversos estudios en diferentes contextos latinoamericanos y locales que evalúen las intervenciones adaptadas en diseños longitudinales permiten medir la persistencia de los efectos positivos y negativos que se dan tras utilizar el juego como estrategia de enseñanza – aprendizaje.

Se debe desarrollar y validar herramientas que permitan medir la calidad del juego en las aulas y que exploren los resultados socioemocionales y cognitivos en todos los contextos locales. La formación de los docentes en pedagogía debe ser primordial para que puedan desarrollar programas prácticos en pedagogía lúdica y así poder implementarlos y que los resultados sean interactivos, continuos y positivos.

Las políticas escolares deben permitir en tiempo y espacio reconfigurar los horarios curriculares para poder integrar bloques de juegos intencionales sin incurrir en quitar tiempo a las otras materias, de esta manera se podrá tener un estudio en escala y una relación de costo – efectividad sobre las intervenciones de las prácticas escolares sin perder la fidelidad de cada materia.

### **Síntesis crítica**

Dentro de los autores revisados se verifican que coinciden tanto en el valor formativo del juego, pero discrepan en el grado de intencionalidad pedagógica y el acompañamiento docente que es necesario. En el contexto ecuatoriano existe una brecha significativa entre la teoría y la práctica evidenciado la necesidad de que en las instituciones educativas profesionalicen el uso del juego como una estrategia de aprendizaje y no solo como una actividad recreativa.

## **SITUACIÓN PROBLÉMICA (CASO PEDAGÓGICO)**

Este caso de estudio se realiza durante las prácticas docentes en la Unidad Educativa “La Dolorosa” del cantón Naranjito durante el presente período lectivo 2025 – 2026, se observó una situación persistente en los años básicos del nivel elemental relacionada a la limitada utilización del juego como herramienta pedagógica dentro del aula de clase. Es de conocimiento que las teorías actuales destacan sobre la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, pero sin embargo esta situación recae en métodos tradicionales que son centrados en las fichas impresas, memorización, evaluaciones de resultados y lo que se reduce en las oportunidades de un aprendizaje significativo.

En una observación al tercer año de educación básica la docente empezó la clase de matemática solicitando que los estudiantes copien de la pizarra las operaciones aritméticas como sumas y restas. Algunos alumnos estaban inquietos y no se concentraban, otros levantaban la mano y pedían permiso, otros compartían materiales y la docente insistía en que hagan silencio y se sienten. Los estudiantes copiaron los ejercicios y se pusieron a resolver de forma mecánica sin mostrar comprensión de cómo se realiza la suma o resta. Al finalizar la clase el ambiente era de cansancio y desmotivación, por ello, se permitió una pequeña actividad lúdica en este caso con bloques de construcción que representaban las operaciones y con este recurso el curso se activó los niños colaboraron entre sí y comprendieron de una mejor manera los conceptos y realización de las operaciones.

Esta práctica evidenció que si existe una contradicción entre la teoría y la práctica pedagógica debido a que (Skene K, , 2022); (Alotaibi M., 2024); (Hosokawa, R., 2024) afirman que el juego estructurado y guiado permite promover la atención, comprensión conceptual y la autorregulación emocional que debe mantener el docente ya que en la práctica escolar hace que esta brecha genere desmotivación hacia su participación activa.

En el ámbito emocional se observó que los estudiantes que presentan mayor dificultad académica eran los que menos participaban en las actividades grupales, mostrando

frustración e inseguridad. El no existir dinámicas lúdicas que permitan promover la cooperación entre ellos y la empatía hace que el reconocimiento de las emociones sea un impedimento para fortalecer el clima del aula. Según (Hosokawa, R., 2024) indica que las estrategias que son basadas en juegos sociales permiten contribuir a mejorar las regulaciones emocionales y promover el vínculo entre pares.

Las guías de observación que se aplicaron en las dos aulas que se ingresaron arrojaron los siguientes aspectos:

- ✓ El 80% de las sesiones observadas las docentes no mostraban en sus planificaciones contenido lúdico estructurado.
- ✓ Se evidenció que los estudiantes que mostraban escasa motivación y dificultad para mantener la concentración eran los que tienen menor rendimiento académico.
- ✓ En un aula se evidenció que la docente si hace dinámicas cooperativas, pero no hace vinculación directa con el contenido de la clase.
- ✓ Existieron reacciones emocionales positivas como alegría y cooperación en los niños cuando se presentaron juegos o dinámica de grupo.

De acuerdo a las entrevistas que se realizó a las tres docentes del nivel elemental se pudo evidenciar las siguientes percepciones y desafíos. La docente de segundo año nos indicó que el juego si es importante, pero la verdad que a veces el tiempo no le alcanza para poder alcanzarlo dentro de la planificación semanal ya que deben cumplir con todos los contenidos académicos del libro. Por otro lado, la docente de tercer año básico menciona que a los niños si les encanta jugar, pero no siempre sabe cómo relacionar el juego con los objetivos de aprendizaje. Finalizamos con la docente de cuarto año básico donde cree que el juego ayuda a que los estudiantes se relajen y aprendan mejor, pero si considera que necesitan capacitación y materiales por parte de la institución educativa.

A partir de este análisis cualitativo se plasma la evidencia empírica del análisis de la observación y entrevista a los docentes en tres puntos importantes:

1. **Estrategias lúdicas no planificadas:** Las docentes emplean juegos de manera espontánea sin un objetivo de aprendizaje.
2. **Impacto emocional positivo, pero no fortalecido:** Cuando los docentes incorporan juegos en sus clases los estudiantes muestran satisfacción y tienden a tener mayor participación en clase, pero estas dinámicas no son recurrentes.
3. **Necesidad de capacitación docente:** Los docentes necesitan que se les otorgue acompañamiento pedagógico y también se les dote de algunos materiales didácticos que servirán en el juego como una estrategia sistemática.

Frente a esta situación se plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye la implementación del juego en las prácticas pedagógicas para contribuir al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa”?

Esta interrogante refleja la necesidad de que los docentes deben transformar sus prácticas incorporando en sus planificaciones estrategias lúdicas, guiadas y que mantengan relevancia con los temas a estudiar. Permitiendo que el docente promueve una pedagogía activa y motivadora donde el juego sea un medio de aprendizaje y de desarrollo.

Se plantea el siguiente objetivo general en base a la problemática planteada. Analizar los principales enfoques pedagógicos sobre el papel del juego en el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes del nivel elemental e identificar las necesidades de mejora en los diversos procesos de enseñanza.

De acuerdo a este objetivo se plantean los siguientes objetivos específicos que servirán para este estudio:

- Identificar los conceptos y vacíos de información presentes en las prácticas del juego dentro del contexto educativo en el nivel elemental.

- Comparar los distintos estudios de los autores que aborden el juego como estrategia de aprendizaje destacando las principales problemáticas.
- Determinar las mejoras en las prácticas pedagógicas de los docentes optimizando estrategias de juego como recurso didáctico.

Se puede determinar que la situación problémica en este caso de estudio revela la necesidad de reevaluar el juego como instrumento educativo que es capaz de promover aprendizajes positivos, autorregulando el estado emocional y la motivación del estudiante. En sí este diagnóstico que se obtuvo en base a la observación indirecta y a las entrevistas con las docentes constituyeron una base para la elaboración de una propuesta pedagógica de intervención que sea orientada al fortalecimiento de los docentes mediante estrategias lúdicas planificadas y sean sostenibles en el tiempo de ejecución de las clases.

## MARCO METODOLÓGICO

### **Enfoque de investigación**

Este caso de estudio se enmarca dentro de un enfoque cualitativo ya que busca entender la importancia del juego como herramienta lúdica en el desarrollo del área cognitiva y emocional de los estudiantes del nivel elemental y también desde la perspectiva de los docentes y de la observación directa en el ámbito escolar. Permitiendo interpretar experiencias y priorizando la comprensión de los estándares educativos.

### **Tipo y nivel de investigación**

El tipo de investigación de este caso de estudio es descriptivo – interpretativo debido a que pretende describir todas las características del uso del juego en el aula y poder identificar cómo influye en los distintos procesos de enseñanza – aprendizaje del nivel elemental.

### **Diseño de la investigación**

Para este estudio de caso el diseño es de caso pedagógico ya que es aplicado en la Unidad Educativa “La Dolorosa” del cantón Naranjito en el presente período lectivo 2025 – 2026. Este diseño permite que se examine a profundidad esta situación educativa específica del uso del juego como recurso en el aprendizaje de los primeros años de su formación académica. Este estudio se plasmará en tres fases:

- 1. Fase de diagnóstico:** Se da la exploración del contexto de las clases y de las prácticas docentes mediante las observaciones directas y entrevistas a las docentes
- 2. Fase de análisis e interpretación:** Se organiza, sintetiza y categoriza la información que se recolectó.
- 3. Fase de propuesta de intervención:** Se realiza una propuesta de solución pedagógica fundamentada en la problemática planteada.

## **Población y muestra**

La población está conformada por los estudiantes del nivel elemental (2do, 3ero y 4to año de educación básica) de la Unidad Educativa “La Dolorosa” junto con los respectivos docentes quienes fueron seleccionados por contacto directo de acuerdo a su experiencia en el desarrollo y aplicación de estrategias lúdicas dentro del salón de clase. No se vio en la necesidad de utilizar insumos cuantitativos dado que el propósito fue en sí comprender las prácticas docentes y sus percepciones en torno al tema mencionado.

## **Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos**

El método inductivo – descriptivo permitió a partir de la observación directa los hechos particulares que se suscitaron como el comportamiento de los estudiantes permitiendo llegar a las interpretaciones generales sobre la relación que se mantienen entre el aprendizaje y el juego.

Las técnicas fueron entrevista semiestructurada dirigida a las tres docentes de los grados estudiados permitiendo conocer desde sus experiencias las percepciones y conocimientos el nivel de aplicación de la técnica del juego como un recurso didáctico así también que nos indiquen cuales son las dificultades y beneficios observados en sus clases diarias.

La técnica de observación no participante en el aula se da mediante una guía estructurada que permite registrar las dinámicas de juego, las interacciones entre los docentes y estudiantes y las reacciones que tienen los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades emocionales y cognitivas durante las actividades realizadas.

### **Procedimiento de análisis de datos**

El procedimiento de análisis de la información se desarrolló en cinco etapas que nos permitirán sintetizar y procesar correctamente los datos obtenidos. A) Las entrevistas que se realizaron a las docentes se transcribieron textualmente y las observaciones directas fueron plasmadas en una ficha descriptiva. B) Se realizó una codificación inicial donde se pudo identificar comportamientos significativos en los estudiantes como por ejemplo motivación, atención y aprendizaje activo. C) Estos códigos se agruparon en categorías analíticas que permitieron ordenar los resultados en categorías y estas son: uso pedagógico de la técnica del juego, desarrollo cognitivo y emocional, limitación y dificultad del docente y percepción institucional sobre el juego. D) Se analizaron e interpretaron los datos conforme a las teorías estudiadas o relevantes (Vygotsky, Ausubel y Piaget) para relacionar la práctica docente observada con los fundamentos teóricos del aprendizaje y del desarrollo socioemocional. E) Por último se correlaciona los resultados de las entrevistas y de las observaciones con el contenido bibliográfico para de esta manera formar una triangulación y garantizar la coherencia y validez interpretativa que se dé a los resultados.

Se respetó los principios de consentimiento informado, confidencialidad y anonimato durante todo el proceso investigativo de este caso de estudio, las docentes que participaron fueron informadas sobre todo el proceso, objetivos de estudio y la participación de cada una de ellas fue de manera voluntaria, donde los datos que se obtuvieron se utilizaron netamente con fines académicos preservando la integridad de la institución educativa.

### **Matriz de categorización o análisis cualitativo**

En esta matriz se recoge los datos de la entrevista realizada a las docentes y la guía de observación que se realizó en el aula vinculándolas con evidencias empíricas en categorías analíticas que van con el tema de caso de estudio. Se detalla en la siguiente tabla.

<b>MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN</b>				
<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Unidad de análisis (conducta observada)</b>	<b>Fuente</b>	<b>Interpretación o Significativo</b>
<b>Uso pedagógica del juego</b>	Estrategias lúdicas en el aula	En algunas clases uso juegos para reforzar la lectura o matemática, pero depende del tiempo y de los recursos.	Entrevista Docente 1	El juego se emplea de forma ocasional, sin planificación sistemática y se evidencia una intención pedagógica pero falta de integración curricular.
	Planificación didáctica lúdica	Se observaron juegos con material concreto sin un propósito de aprendizaje explícito	Observación en el aula de segundo año básico	El juego se utiliza más como una actividad recreativa que como una estrategia de aprendizaje estructurada.
<b>Desarrollo Cognitivo</b>	Atención y concentración	Durante la actividad con rompecabezas, los estudiantes mostraron mayor concentración que en tareas tradicionales	Guía de observación	El juego estimula la atención sostenida, lo que favorece procesos cognitivos básicos
	Resolución de problemas	Con los juegos de lógica los niños aprenden sin darse cuenta que están pensando y razonando	Entrevista docente 2	El docente reconoce el valor del juego en la formación del pensamiento lógico
<b>Desarrollo emocional</b>	Expresión y autorregulación emocional	Algunos estudiantes mostraron frustración ante la pérdida en un juego, mientras otros se motivaron a intentarlo nuevamente.	Observación al aula del tercer año de educación básica	El juego promueve el manejo de emociones y la resiliencia frente a desafíos
	Relaciones interpersonales	A través del juego noto que los niños se ayudan más y comparten mejor los materiales.	Entrevista docente 3	Se refuerzan habilidades sociales y cooperación, esenciales para el desarrollo emocional

<b>Dificultades y limitaciones docentes</b>	Falta de formación lúdica	En la universidad no nos enseñaron mucho sobre cómo planificar juegos educativos.	Entrevista docente 1	Existe una necesidad de capacitación docente en técnicas didácticas referentes al juego.
	Recursos y tiempo	Las clases observadas mostraron escaso uso de materiales didácticos por falta de tiempo o apoyo institucional.	Guía de observación	Las limitaciones institucionales condicionan la implementación sistemática del juego.
<b>Percepción institucional sobre el juego</b>	Valoración institucional	La escuela apoya las ferias lúdicas pero no lo considera parte del currículo diario	Entrevista docente 2	Se reconoce el valor del juego, pero aún no se integra plenamente a la práctica pedagógica formal

### **Análisis interpretativo**

De acuerdo a esta matriz de categorización se concluye que la técnica del juego si tiene un potencial significativo en el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes, pero lamentablemente su aplicación en la institución educativa en mención presenta limitaciones metodológicas y estructurales. Esta evidencia empírica refleja que los docentes si valoran el juego, aunque requieren procesos de formación, recursos y tiempo para poder ejecutarlo con un enfoque pedagógico. Estas categorías vienen a ser insumos para la propuesta de intervención pedagógica orientada en sí a fortalecer la planificación y la articulación con los objetivos curriculares.

## RESULTADOS

### Resultados Obtenidos

Los resultados que se obtuvieron dentro de la aplicación de los instrumentos cualitativos como las entrevistas a las docentes y las observaciones directas que se realizaron a los estudiantes en las aulas permitieron obtener gran información relevante sobre como el uso del juego incide dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje en el nivel elemental de la mencionada institución educativa durante el presente periodo lectivo.

A partir del análisis y síntesis de las categorías que se evidenciaron que el uso del juego como estrategia pedagógica es limitado y que su implementación y proceso depende de la iniciativa que el docente tenga. Dentro de las observaciones realizadas, las actividades lúdicas se reflejaron solo en algunos momentos para motivar o relajar a los estudiantes, pero sin ninguna intención cognitiva.

Cabe mencionar que la docente de tercer año de educación básica en la entrevista mencionó que “el juego es importante, pero no siempre sé cómo vincularlo con los objetivos de aprendizaje y el tiempo de clase es muy corto”. Así mismo se constató que los docentes si reconocen los beneficios del juego, especialmente en el ámbito emocional, pero si expresan dificultades cuando tienen que estructurarlo dentro de una planificación didáctica y esto se vio reflejado en la respuesta de la docente de segundo año básico durante la entrevista “los niños se sienten felices cuando jugamos, pero a veces lo hacemos solo al final de la clase como premio”.

En el transcurso de la observación en el aula se notó que las clases están basadas en la exposición verbal y en ejercicios que no llamaban la atención ni motivación de los estudiantes, sin embargo, cuando la docente realizo actividades lúdicas como adivinanzas o juegos los estudiantes si mostraron mayor participación, concentración y alegría mostrando un ambiente emocional ya que los estudiantes colaboraban entre sí y expresaban gran entusiasmo, pero estos momentos fueron muy pocos y no sostenidos con el contenido de la

clase lo que impide que en sí el juego actúe como un verdadero mediador pedagógico del aprendizaje.

### **Análisis e interpretación de resultados**

El análisis cualitativo se basa en la matriz de categorización que permitió establecer tres hallazgos principales que son:

1. Dominio de las prácticas tradicionales: es cuando el docente del nivel elemental mantiene un enfoque totalmente centrado en la transmisión de contenidos y la repetición de las tareas escritas. Pese a que el juego es reconocido no se articula de manera correcta dentro de las planificaciones semanales evidenciando una barrera entre el discurso teórico y el aprendizaje que hay en la práctica educativa lo que coincide con lo que menciona (Skolnick, D. & Hirsh, K., 2016) que sostiene que el juego no debe ser considerado como una pausa en el aprendizaje sino más bien una forma natural de aprendizaje que active la memoria y el pensamiento reflexivo”.
2. Impacto positivo del juego en el estado emocional y cognitivo de los estudiantes: Después de la realización de las entrevistas y de las observaciones se verificó que el juego si mejora la disposición del aprendizaje, el control de sus emociones y la atención ya que en el transcurso del desarrollo del juego los estudiantes mostraron conductas de cooperación, empatía y cumplimiento de las reglas del juego. Como lo menciona (Alotaibi M., 2024) que el juego favorece la construcción de la inteligencia emocional al permitir que el estudiante experimente sus emociones. Esta investigación demostró que el juego no solo permite estimular el desarrollo cognitivo, sino que también ayuda al fortalecimiento de la convivencia escolar.
3. Necesidad del fortalecimiento docente e institucional: Las docentes entrevistadas indicaron que existe falta de recursos didácticos, capacitación y que el tiempo de clase no avanza para la realización de juegos. Por eso, esta situación limita la implementación constante de las estrategias lúdicas. Esto concuerda con la teoría

de aprendizaje significativo de Ausubel donde menciona que en el aprendizaje debe haber una conexión entre los conocimientos previos y la nueva información que va a recibir el estudiante, en este caso el juego representa el medio idóneo para crear una conexión.

Por lo que se considera que la problemática identificada no solo radica en la ausencia de las actividades lúdicas sino más bien en la falta de acompañamiento pedagógico para poderlas emplear de una manera efectiva.

### **Discusión de resultados**

Los resultados que se han obtenido han confirmado que el uso planificado del juego si favorece el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes del nivel elemental pero su aplicación es limitada debido a la falta de planificación docente. Por ello, esta investigación reafirma que el juego si debe asumirse como un recurso didáctico y más no como un juego recreativo.

La integración de esta metodología ayuda al fortalecimiento de la creatividad, memoria a ayuda a que el estudiante tenga un aprendizaje más significativo. Todos estos estudios referentes al juego se basan a las expresiones de (Hosokawa, R., 2024) afirmando que las experiencias lúdicas que son planificadas permiten promover un ambiente de cooperación. En síntesis, este análisis permite concluir que los docentes si necesitan urgentemente una formación en metodologías lúdicas para poder consolidar el juego como un motor del desarrollo emocional y cognitivo.

### **Matriz de categorización**

En la siguiente matriz se muestran los resultados según las fases o categorías que se han presentado en las entrevistas y observaciones realizadas.

**MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE RESULTADOS**

Categoría	Indicadores de análisis	Evidencia empírica	Análisis / Resultados
<b>Concepciones docentes sobre el juego educativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración del juego como estrategia de aprendizaje</li> <li>• Frecuencia y planificación del uso del juego</li> <li>• Percepción del impacto en el aprendizaje</li> </ul>	<p>El juego ayuda mucho a que los estudiantes aprendan sin darse cuenta, pero la verdad a veces no tenemos tiempo para incluirlo en las clases. (Docente 1, entrevista )</p>	<p>Se considera que las docentes si reconocen el valor pedagógico del juego, pero ellas registran que la aplicación es de vez en cuando evidenciando una contradicción entre la teoría y la práctica. Coincidiendo con la teoría de Piaget que plantea que el juego es esencial en la construcción del conocimiento, pero si requiere una orientación planificada.</p>
<b>Estrategias pedagógicas y tipos de juegos aplicados en el aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variedad de juegos utilizados</li> <li>• Participación y motivación estudiantil</li> <li>• Disponibilidad de materiales didácticos</li> </ul>	<p>Durante la clase de la materia de lenguaje, los estudiantes formaron palabras con tarjetas de sílabas mostrando entusiasmo y cooperación durante toda la actividad. (Guía de observación)</p> <p>A veces improvisamos juegos porque no tenemos tiempo o materiales para prepararlos. (Docente 2, entrevista)</p>	<p>Se aplican los juegos didácticos y cooperativos que permiten favorecer la participación, pero la planificación es limitada debido a los recursos que no tienen. Esto hace referencia a la teoría de Bruner que el aprendizaje se potencia cuando el estudiante es activo en su proceso de formación, lo cual se logra mediante la interacción lúdica.</p>
<b>Impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios en la atención, motivación y trabajo en grupo</li> <li>• Comportamiento emocional durante el juego</li> <li>• Interacción social entre pares</li> </ul>	<p>Cuando juegan, los niños se ayudan entre ellos y así aprenden más rápido, especialmente los que son tímidos. (Docente 3, entrevista)</p> <p>En las clases con juegos se observó un clima de alegría y cooperación en las clases tradicionales existe menor participación. (Guía de observación )</p>	<p>El juego permite promover un ambiente positivo fortaleciendo la autoestima y estimulando la atención y colaboración. Estos resultados van alineados con la teoría de Vygotsky afirmando que el juego impulso el desarrollo de funciones psíquicas superiores y permiten la regulación emocional dentro de la zona de desarrollo próximo.</p>

### Matriz de triangulación de datos

Esta tabla permite mostrar cómo los resultados obtenidos por los dos instrumentos que fueron aplicados (entrevista a docentes y guía de observación en el aula) se relacionan entre sí y con la teoría analizada permite realizar una interpretación integral para que tenga validez nuestra información.

**Tema:** El papel del juego en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes de educación básica nivel elemental.

**Institución educativa:** Unidad Educativa “La Dolorosa”

**Año lectivo:** 2025 – 2026

**Nivel:** Elemental (2do, 3ero y 4to año básico)

Categoría de análisis	Evidencias de la entrevista a docentes	Evidencias de la observación en el aula	Relación con la teoría/interpretación global
<b>Valoración del juego como estrategia pedagógica</b>	Las docentes consideran que el juego si motiva y facilita el aprendizaje, aunque les falta tiempo para poderlo aplicarlo de manera correcta	Se observó entusiasmo estudiantil durante la actividad lúdica y coherencia entre el juego y los contenidos curriculares	Esto coincide con la teoría de Piaget donde señala que el juego es esencial en la construcción del conocimiento infantil. Esta aplicación si depende de una planificación adecuada confirmando la barrera existente entre la teoría constructivista y la práctica docente.
<b>Tipos de juegos aplicados y estrategias utilizadas</b>	Predomina el uso de juegos didácticos y también de memoria, palabras y sumas para poder reforzar los contenidos. Las docentes adaptan las actividades según al tema.	Se observaron juegos lúdicos y didácticos con un enfoque cooperativo donde los estudiantes trabajaron en grupos pequeños y participaron activamente entre ellos.	Los resultados evidencian que el juego didáctico si favorece la participación activa y según la teoría de Bruner este aprendizaje es más efectivo cuando el

			estudiante mismo construye el conocimiento a través de la acción.
<b>Impacto cognitivo y emocional del juego</b>	Las docentes destacan las mejoras en la concentración, el trabajo en grupo y la confianza de los niños más tímidos	Se registraron emociones positivas, cooperación entre pares y atención sostenida durante la actividad.	Según la teoría de Vygotsky indica que el juego si impulsa el desarrollo socioemocional y cognitivo ya que permite que el niño explore sus emociones esto hace que esta evidencia empírica se respalde en esta teoría.
<b>Limitaciones en la práctica lúdica</b>	Si se mencionan limitaciones por falta de tiempo y por falta de materiales	Se observó la improvisación de algunos materiales y ausencia de recursos visuales.	Las limitaciones estructurales si afectan la frecuencia y la calidad del uso del juego, pero si es necesario fortalecer la capacitación docente y tener materiales adecuados.

### **Análisis de esta matriz de triangulación de datos**

La integración de estos dos instrumentos fuentes de información (entrevista y observación) permitió corroborar que efectivamente el juego contribuye positivamente al desarrollo emocional y cognitivo pero su efectividad siempre dependerá de una planificación estructurada y de la formación que el docente realice en metodologías lúdicas. Este proceso de triangulación de datos permitió conocer que el juego aún no se consolida como estrategia metodológica permanente debido a las limitaciones de la institución educativa y de la falta de recursos o materiales pedagógicos.

## PROPUESTA DE SOLUCIÓN

En base a los resultados obtenidos de la problemática planteada se plantea la siguiente propuesta de solución con el tema “Aprender jugando” se vinculan estrategias lúdicas que permitan fortalecer el desarrollo cognitivo y emocional en el aula de clase.

Se analizó los resultados obtenidos del caso de estudio y se identificó que los docentes del nivel elemental reconocen la importancia de la técnica del juego en el aprendizaje, pero su aplicación en el aula es limitada. Estas actividades se emplean en momentos recreativos y más no como estrategia pedagógica. Debido a ello se busca fortalecer el uso del juego como una herramienta didáctica que permita promover el desarrollo integral de los estudiantes del mencionado nivel.

Esta propuesta tiene el propósito de transformar todas estas prácticas educativas que son tradicionales en experiencias inclusivas y dinámicas donde los estudiantes aprendan a través del juego, de la exploración, la imaginación y sobre todo la cooperación para potenciar las funciones cognitivas y el desarrollo de las habilidades emocionales.

El objetivo general de esta propuesta es implementar estrategias lúdicas que integren al juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de potenciar el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa”

Los objetivos específicos de esta propuesta son los siguientes:

- Aplicar actividades lúdicas que promuevan la creatividad, atención y resolución de problemas.
- Favorecer la expresión, regulación emocional, el trabajo en equipo y el respeto mutuo a través del juego cooperativo.

## Actividades Sugeridas

Semana	Actividad	Área	Propósito principal
1	Adivina y actúa: Dramatización de emociones	Lengua y Literatura	Desarrollar la expresión oral y la comprensión emocional.
2	Construyamos juntos: Torres con material reciclado	Matemática/ Ciencia	Fomentar la cooperación y el pensamiento lógico
3	El tesoro del conocimiento: Búsqueda de pistas con preguntas académicas	Interdisciplinaria	Reforzar aprendizajes de forma lúdica y motivadora
4	Cuento cooperativo: Crear historias grupales	Lengua y Literatura	Estimular la creatividad y la comunicación
5	Circuito de desafíos: juegos con reglas motoras y cognitivas	Educación Física/ Matemáticas	Promover la coordinación, la atención y la concentración.
6	Emocionarte: Expresión de emociones a través del arte	Educación Cultural y Artística	Favorecer la autorregulación emocional y la autoestima.

### Metodología de aplicación:

Esta propuesta está diseñada bajo un enfoque constructivista y socioemocional donde el docente debe actuar como guía y mediador de este aprendizaje. Esta propuesta se aplicará durante un período de seis semanas, el docente debe incorporar actividades lúdicas en las áreas de lengua y literatura, ciencias naturales, matemática y educación cultural y artística.

Se desarrollarán tres tipos de juegos que se detallan a continuación y en cada actividad será guiada por una propuesta pedagógica específica que permita al estudiante reconocer lo aprendido y así pueda expresar lo que sintió por medio de sus emociones.

El juego simbólico será representado a través de cuentos o simulaciones de roles, mientras que el juego de reglas se dará por medio de competencias grupales, juegos de mesa educativos y retos matemáticos y por último el juego cooperativo se realizará por medio de dinámicas de trabajo en equipo para resolver problemas.

### **Evaluación**

Todas las evaluaciones se realizarán por medio de una rúbrica que estará centrada en los siguientes criterios: a) participación activa: es el grado de intensidad o implicación con que el estudiante participa en las actividades lúdicas. b) desarrollo cognitivo: aquí están más centradas las evidencias de atención, creatividad, memoria y resolución de problemas y c) desarrollo emocional y social: son las expresiones de las emociones, respeto y cooperación hacia sus demás compañeros.

Los docentes complementarán esta evaluación con registros anecdóticos y observaciones reflexivas que se vean enfocadas más en el proceso que en el resultado final, lo que se quiere es que ellos experimenten el juego como una herramienta lúdica y que a través de ello pueden ver los avances en cada uno de ellos.

### **Conclusión de la propuesta**

La propuesta plantea específicamente un modelo de enseñanza donde el juego se convierte en un eje articulador de aprendizaje permitiendo a los estudiantes aprender de forma activa, divertida y significativa. Esta implementación en la Unidad Educativa “La Dolorosa” busca no solo mejorar dichos procesos emocionales y cognitivos, sino que también busca transformar la práctica docente para promover un ambiente más inclusivo y participativo.

## CONCLUSIONES

Este caso de estudio permitió constatar que específicamente el juego constituye una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo emocional y cognitivo en los estudiantes del nivel elemental de la institución educativa. Por medio de las entrevistas y la observación realizada se evidenció que las actividades lúdicas generan un ambiente motivador que permiten promover la participación activa fortaleciendo la atención y el trabajo colaborativo en el aula.

Los resultados obtenidos mostraron que las docentes reconocieron que el juego si tiene un valor educativo y que su aplicación es limitada por la falta de tiempo y materiales. También dentro de la observación se evidenció que se realizan actividades recreativas esporádicas demostrando la necesidad de integrar el juego como una parte estructural en la planificación semanal y no como una práctica recreativa.

La triangulación de estos datos permitió constatar las percepciones que mantienen las docentes con la evidencia empírica, reafirmando que el juego si incide directamente en el desarrollo integral del estudiante donde demuestra su proceso de autonomía, pensamiento crítico y el desarrollo de las habilidades socioemocionales. Todo este proceso evidenció la vigencia que aún existe en los postulados de la educación como Piaget, Vygotsky y Bruner quienes destacaron las funciones social, afectiva y constructiva del juego en el aprendizaje infantil.

Concluimos que la incorporación del juego en la práctica pedagógica si requiere de una formación continua del docente, disponibilidad de los materiales o recursos didácticos garantizando un enfoque dinámico, inclusivo y significativo en el proceso de aprendizaje demostrando que cuando se combina la teoría con la observación se logra fortalecer las prácticas docentes que son orientadas al desarrollo integral de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

Se sugiere a los docentes del nivel elemental integrar de manera estructurada dentro de sus planificaciones semanales los contenidos con juegos interactivos y académicos que favorezcan el aprendizaje activo. A las autoridades institucionales deben promover espacios de capacitación orientados al uso del juego como herramientas metodológicas fortaleciendo las competencias y la innovación educativa en el aula.

Se debe incentivar a los padres de familia que deben valorar el juego como un medio de aprendizaje favoreciendo en el hogar actividades que estimulen la imaginación, expresión emocional y comunicación en los niños. A los futuros posgradistas o investigadores deben profundizar los estudios que permitan analizar el impacto del juego en otras instituciones educativas y en las diversas áreas de estudio del conocimiento para integrar variables tecnológicas e inclusivas.

## REFERENCIAS

- Alotaibi M. (2024). Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil temprana: una revisión sistemática y un metanálisis. *Frontiers in psychology*, 15, 132-149. Obtenido de El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Chisag, E., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher CEIT*, 9(1), 66-81.
- Fisher K, & Golinkoff R. (Nov - Dic de 2013). Tomando forma: apoyando la adquisición de conocimientos geométricos en niños en edad preescolar a través del juego guiado. *Revista científica*, 84(6), 76 - 80. doi:doi: 10.1111/cdev.12091.
- Hosokawa, R. (18 de Diciembre de 2024). Mejora de las habilidades socioemocionales en la primera infancia: estudio de intervención sobre la eficacia del aprendizaje socioemocional. *BMC Psychology*, 12(761), Pág. 145. doi:<https://doi.org/10.1186/s40359-024-02280-w>
- Ministerio de Educación. (2019). Currículo de los niveles de educación obligatoria - Subnivel Elemental. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-elemental/>
- Montoya, C. & Losada, P. (13 de febrero de 2024). Evaluación del desarrollo basada en el juego en la educación de la primera infancia: una revisión sistemática. *Revista Europea de Investigación en Educación Infantil*, 32(5), 788-813. doi:<https://doi.org/10.1080/1350293X.2024.2311100>
- Posligua, L. & Zambrano, R. . (marzo - abril de 2025). El juego en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* , 9(2), 171 - 184. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.16812](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16812)
- Skene K, . (12 de enero de 2022). ¿Puede la orientación durante el juego mejorar el aprendizaje y el desarrollo infantil en contextos educativos? Una revisión sistemática y un metaanálisis. *Revista Científica Child Dev*, 93(4), Pág. 1162-1180. doi:10.1111/cdev.13730
- Skolnick, D. & Hirsh, K. (01 de junio de 2016). Juego guiado: principios y prácticas. *Guided Play Principles and Practices*, 25(3), 177 - 182. doi:10.1177/0963721416645512
- Vela, V. (3 de julio de 2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(39), pp. 3179 - 3193. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111>

## ANEXOS

**Anexo 1: Aula de segundo año básico**



**Anexo 2: Aula de tercer año**



**Anexo 3: Aula de cuarto año básico**



#### Anexo 4: Diálogo con las docentes de segundo, tercero y cuarto año básico



#### Anexo 5: Observación de actividades de los estudiantes



### Anexo 6: Formato de entrevista a docentes

#### 1. Datos Generales

**Institución:** Unidad Educativa “La Dolorosa”

**Cantón:** Naranjito – Provincia del Guayas

**Nivel:** Educación básica elemental (2do – 3er – 4to)

**Número de docentes entrevistadas:** 3

**Entrevistadora:** Fernanda PARRALES Coello

#### 2. Objetivo

Analizar las percepciones, experiencias y prácticas pedagógicas de las docentes respecto al uso del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como su incidencia en el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes.

#### 3. Guía de preguntas y respuestas

Dimensión	Objetivo específico	Preguntas	Respuestas de las docentes	Análisis interpretativo
<b>Concepción del juego educativo</b>	Identificar la percepción de las docentes sobre el valor del juego en	1. ¿Qué significado tiene para usted el uso del juego dentro	<b>Docente 1:</b> El juego es una herramienta muy útil para que los niños aprendan sin darse cuenta. De esta manera cuando jueguen se	Las docentes reconocen el valor pedagógico del juego como medio para favorecer la motivación y el aprendizaje activo. Sin embargo,

	el aprendizaje infantil	del proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel elemental?	sientan más seguros y disfruten del aprendizaje. <b>Docente 2:</b> Permite que los niños participen activamente. <b>Docente 3:</b> Es importante, pero a veces el tiempo no permite aplicarlo.	existe una limitación práctica por el tiempo y los recursos didácticos confirmando la barrera entre la teoría y la práctica.
<b>Aplicación pedagógica del juego en el aula</b>	Analizar como las docentes incorporan el juego en sus planificaciones y clases	2. ¿Qué tipo de juegos suele emplear y con qué finalidad los utiliza?	<b>Docente 1:</b> Uso juegos didácticos sobre todo en lengua y matemática para reforzar la lectura o las sumas. <b>Docente 2:</b> Me gustan los juegos de grupo, porque ayudan a que los niños se relacionen mejor <b>Docente 3:</b> A veces utilizo juegos de memoria o rompecabezas según el tema que estemos viendo.	Se evidencia que las docentes aplican juegos didácticos y cooperativos esporádicamente para reforzar contenidos académicos pero estos juegos los aplican como actividades complementarias y no como estrategias estructuradas de aprendizaje.
<b>Observación del impacto del juego en el aprendizaje</b>	Reconocer los cambios cognitivos y emocionales observados en los estudiantes durante las actividades lúdicas	3. ¿Qué cambios observa en el comportamiento y el aprendizaje de los estudiantes cuando se utiliza el juego como estrategia pedagógica?	<b>Docente 1:</b> Los niños se concentran más y se muestran alegres. Incluso los más distraídos <b>Docente 2:</b> He notado que el trabajo en grupo mejora, los niños se ayudan entre ellos. <b>Docente 3:</b> El juego despierta curiosidad y mejora la confianza de los niños más tímidos.	Las docentes coincidieron que el juego genera efectos positivos en la atención, motivación y cooperación identificando mejoras en su interacción social.

#### **4. Síntesis interpretativa**

De acuerdo al análisis de las entrevistas se evidenció que las docentes poseen una percepción positiva del juego como un recurso o metodología pedagógica, reconociendo en gran parte el potencial para fomentar la creatividad y la convivencia escolar, sin embargo, existen limitaciones que dificultan su aplicación en clases.

Este análisis permite establecer las siguientes tendencias: A) valoración conceptual del juego como una herramienta principal del aprendizaje. B) aplicación práctica limitada que se da por falta de tiempo y recursos y por último C) evidencia empírica del impacto positivo en la conducta, emoción y atención de los estudiantes.

Todos estos resultados refuerzan la necesidad de que se debe capacitar a los docentes en temas de diseño de estrategias lúdicas que sean integradas al currículo con el objetivo de potenciar el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes del nivel elemental de la Unidad Educativa “La Dolorosa”.

## Anexo 7: Guía de observación en el aula

### 1. Datos generales

- **Institución:** Unidad Educativa “La Dolorosa”
- **Cantón:** Naranjito – Provincia del Guayas
- **Año básico:** segundo
- **Área:** Lengua y Literatura
- **Docente observada:** Lic. Elizabeth Rodríguez
- **Fecha:** 02 de octubre del 2025
- **Observadora:** Fernanda PARRALES Coello
- **Duración:** 40 minutos

### 2. Propósito de la observación

Analizar como la docente aplica el juego como estrategia pedagógica y poder observar su impacto en el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes de básica elemental durante una hora clase.

### 3. Dimensiones, indicadores y escala valorativa

Dimensión	Indicadores observables	Escala valorativa	Evidencias cualitativas
<b>Planificación pedagógica del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente integra el juego dentro de la planificación</li> <li>- Explica reglas y propósito</li> <li>- El juego está relacionado con los contenidos</li> </ul>	4	La docente planificó la actividad “palabra escondida” con tarjetas de sílabas y si explico las reglas con claridad.
<b>Estrategias lúdicas aplicadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza juegos didácticos o cooperativos</li> <li>- Promueve la participación activa</li> <li>- Adapta los juegos según la necesidad</li> </ul>	3	Se usaron juegos didácticos de formación de palabras donde todos los estudiantes participaron en grupos debido a que los materiales fueron limitados.
<b>Participación y motivación estudiantil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestran entusiasmo</li> <li>- Colaboran entre ellos</li> </ul>	4	Los estudiantes si participaron activamente mostrando atención durante toda la dinámica.

	- Mantienen concentración y atención		
<b>Desarrollo Cognitivo</b>	- Aplican razonamiento - Aplican aprendizajes significativos	3	Los estudiantes demostraron recordar las sílabas aprendidas y formaron correctamente las palabras
<b>Desarrollo emocional y social</b>	- Se observa un clima de respeto y alegría - Expresan emociones positivas - Se promueve la cooperación	4	El ambiente fue positivo y muy colaborativo observando empatía y respeto mutuo entre ellos

#### 4. Valoración del uso del juego en el aula

La clase observada demostró una adecuada integración del juego como estrategia lúdica y pedagógica donde los estudiantes si participaron mostrando su desarrollo emocional y cognitivo. Esta actividad fortaleció el aprendizaje significativo fortaleciendo la convivencia en el aula, pero si se recomienda interactuar con más materiales y planificar juegos con mayor frecuencia.

#### 5. Observaciones

Al momento de que se realizó la actividad los estudiantes se mostraron participativos y felices, pero si se observó que los estudiantes que presentan mayor dificultad en concentración si tuvieron dificultad para poderse expresar. El juego sirvió para poder afianzar los conocimientos y fortalecer los conocimientos entre los pares. La maestra menciono que si aplicara más actividades lúdicas para sus clases.

#### 6. Conclusión

Esta observación que se realizó en el aula de clase confirma que el juego potencia el desarrollo emocional y cognitivo en los estudiantes del nivel elemental ya que los niños aprenden de manera significativa y expresan emociones positivas.

## Anexo 8: Guía de observación en el aula

### 7. Datos generales

- **Institución:** Unidad Educativa “La Dolorosa”
- **Cantón:** Naranjito – Provincia del Guayas
- **Año básico:** 3ero
- **Área:** Matemática
- **Docente observada:** Lic. Dana Tigre
- **Fecha:** 02 de octubre del 2025
- **Observadora:** Fernanda Parrales Coello
- **Duración:** 40 minutos

### 8. Propósito de la observación

Analizar la clase de la docente y las reacciones de los estudiantes frente al uso del juego como recurso didáctico para el aprendizaje de las operaciones matemáticas basadas en la suma y resta para poder observar los efectos emocionales y cognitivos en el aula.

### 9. Dimensiones, indicadores y escala valorativa

Dimensión	Indicadores observables	Escala valorativa	Evidencias cualitativas
<b>Planificación pedagógica del juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente integra el juego dentro de la planificación</li> <li>- Explica reglas y propósito</li> <li>- El juego está relacionado con los contenidos</li> </ul>	3	En la primera parte de la clase no se aplicó ningún juego, solo ejercicios copiados del pizarrón. Al final, la docente incorporó bloques de construcción para representar las sumas y restas, relacionándolas con los contenidos curriculares.
<b>Estrategias lúdicas aplicadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza juegos didácticos o material manipulativo</li> <li>- Promueve la participación activa</li> <li>- Adapta los juegos según la necesidad</li> </ul>	4	Durante la actividad con bloques, los estudiantes mostraron interés y comprendieron mejor las operaciones. La docente permitió que los grupos colaboraran y adaptó las consignas de acuerdo al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

<b>Participación y motivación estudiantil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestran entusiasmo</li> <li>- Colaboran entre ellos</li> <li>- Mantienen concentración y atención</li> </ul>	4	Al inicio, algunos estudiantes estaban distraídos o desmotivados, Con la introducción del material didáctico el ambiente cambió los niños se involucraron participando y ayudando a sus compañeros.
<b>Desarrollo Cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican razonamiento</li> <li>- Aplican aprendizajes significativos</li> </ul>	3	Los estudiantes inicialmente resolvían mecánicamente las operaciones sin comprender los procedimientos, pero con los bloques lograron visualizar y entender las agrupaciones, fortaleciendo la comprensión del concepto de suma y resta.
<b>Desarrollo emocional y social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se observa un clima de respeto y alegría</li> <li>- Expresan emociones positivas</li> <li>- Se promueve la cooperación</li> </ul>	4	La dinámica con bloques generó un ambiente de alegría y colaboración. Los estudiantes sonreían, compartían materiales y mostraron actitudes de respeto y cooperación.

### 10. Valoración del uso del juego en el aula

El uso del juego al final de la clase permitió transformar una experiencia pasiva en una actividad significativa y participativa para los estudiantes. Aunque el enfoque inicial fue tradicional y mecánico, la introducción del recurso lúdico mejoró la comprensión de los conceptos matemáticos y generó un ambiente emocional positivo. Se sugiere en sí incorporar de forma planificada las estrategias lúdicas desde el inicio de clases.

## **11. Observaciones**

Durante la primera mitad de la sesión, la mayoría de los estudiantes mostraban cansancio y falta de interés, copiando los ejercicios sin comprensión. Sin embargo, al introducir los bloques de construcción como material lúdico, el grupo se activó participando con entusiasmo, reflexionaron sobre los resultados y lograron resolver las operaciones de manera más consciente. La docente reconoció el cambio de actitud de los estudiantes y manifestó la intención de poder incluir más recursos lúdicos en las clases.

## **12. Conclusión**

Esta observación que se realizó evidenció que el uso de las estrategias lúdicas y el material concreto favoreció el aprendizaje de la asignatura de matemática, permitió conectar el pensamiento abstracto con la acción concreta desarrollando habilidades cognitivas y socioemocionales, con ello se recomienda a la docente planificar con anticipación actividades lúdicas que permitan la motivación durante toda la clase y se consolide el aprendizaje activo y cooperativo.