



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS  
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO”**

**AUTORA**

**Lic. Patricia Alexandra Paguay Toaquiiza**

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

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

**TUTORA**

**Lic. María Gabriela Marín Figuera, PhD.**

**Santa Elena, Ecuador**

**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.



Firmado electrónicamente por:  
**MARIA GABRIELA  
MARIN FIGUERA**  
Validar únicamente con FirmaSC

---

**Lic. William González Panchana, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. María Gabriela Marín  
Figuera, PhD.  
TUTORA**

---

**Lic. Aníbal Puya Lino, Ph.D.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Martha Huiracocha Tutiven, 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 la Lic. Patricia Alexandra Paguay Toaquiza, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,



MARIA GABRIELA  
MARIN FIGUERA

Validar únicamente con FimadC

---

LIC. MARÍA GABRIELA MARÍN FIGUERA, PhD.  
C.I. 0961896396  
**TUTORA**



**UPSE**

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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, PATRICIA ALEXANDRA PAGUAY TOAQUIZA**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, “**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO**” 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 13 días del mes de abril de año 2026



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**PATRICIA ALEXANDRA  
PAGUAY TOAQUIZA**

---

**LIC. PATRICIA ALEXANDRA PAGUAY TOAQUIZA  
C.I. 0914891098**

**AUTORA**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, PATRICIA ALEXANDRA PAGUAY TOAQUIZA**

**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 13 días del mes de abril de año 2026



Validar únicamente en FirmaEo.  
Firmado digitalmente por  
**PATRICIA ALEXANDRA  
PAGUAY TOAQUIZA**

---

**LIC. PATRICIA ALEXANDRA PAGUAY TOAQUIZA**  
C.I. 0914891098

**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 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO, presentado por el estudiante, PATRICIA ALEXANDRA PAGUAY TOAQUIZA fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **4%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Certificado de análisis  
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

Alexandra Paguay 13-04-2026 COMPILATIO

ID : 353dbc050b68055129a96b6612e90dbbeab6007f



**4%**

Textos sospechosos

Nombre del fichero : Alexandra Paguay 13-04-2026  
COMPILATIO.txt  
Tamaño del archivo original : 112,54 kB  
Número de palabras : 7750  
Número de caracteres : 54449

Depositante : María Gabriela Marín Figuera  
Fecha de depósito : 13 de abril de 2026  
Tipo de carga : interface  
fecha de fin de análisis : 13 de abril de 2026



Validado digitalmente por:  
**MARIA GABRIELA  
MARIN FIGUERA**

Validar únicamente con FirmaEC

LIC. MARÍA GABRIELA MARÍN FIGUERA, PhD.

C.I. 0961896396

**TUTORA**

## **AGRADECIMIENTO**

Primero a mi Dios todopoderoso por darme salud y dar la oportunidad de seguir con vida para continuar con mi carrera educativa, y además me ha permitido cumplir con mi meta que siempre lo soñé. Cada día, cada semana que pasaba siempre le pedí fuerzas para obtener el mayor aprendizaje de esta meta alcanzada.

A mis docentes, que por medio de sus contenidos de aprendizajes pude aplicar estrategias y metodologías a mis estudiantes y llenarme más de conocimientos. Además, agradezco a mi tutora Lic. María Gabriela Marín Figuera PhD, por la paciencia y apoyo durante las tutorías.

*Lic. Patricia Alexandra Paguay Toaquiza*

**DEDICATORIA**

A mi esposo Ab. Washington Llamuca por brindarme todo el apoyo y que a sido mi pilar fundamental para seguir con mis logros alcanzados en la vida. El siempre con sus frases de apoyo para continuar con mi carrera educativa. Siempre me motivó seguir adelante en mi vida profesional.

A mis hijas, Andrea y Karen, aunque no estaban siempre presente, pero sus palabras me llenaban de aliento para seguir con esta meta, y a mi hija Kelly que siendo la más pequeña siempre recibí sus abrazos y caricias lo que me llenaba de entusiasmo y motivación para seguir adelante.

*Lic. Patricia Alexandra Paguay Toaquiza*

**ÍNDICE GENERAL**

TÍTULO DEL TRABAJO .....	I
CERTIFICACIÓN .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
Índice de Tablas .....	X
Índice de Figuras.....	XI
Resumen .....	XII
Abstract.....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	1
DESARROLLO .....	4
El Juego .....	6
Teoría Constructivista de Jean Piaget.....	7
Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky .....	8
Neurociencia.....	9
Diseño de investigación .....	12
Discusión de los resultados.....	16
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	17
PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	18
CONCLUSIONES .....	22
RECOMENDACIONES.....	23
Bibliografía.....	24

**Índice de Tablas**

Tabla 1 .....	11
Tabla 2 .....	13
Tabla 3 .....	15
Tabla 4 .....	19

## Índice de Figuras

Figura 1 Relación entre los procesos de enseñanza-aprendizaje.....	10
--	----

## Resumen

La investigación tiene como finalidad indagar sobre el juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado. El objetivo fue analizar la influencia de las actividades lúdicas en cuanto a la motivación, participación activa y comprensión en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La metodología empleada fue de carácter cualitativo, además contó con un alcance descriptivo ya que se basó en llevar a cabo una revisión bibliográfica de diversos artículos científicos, además se aplicó la técnica de observación a 25 estudiantes de la Escuela Adolfo H. Simmonds. Se resalta que los resultados reflejaron la importancia de emplear el juego para fomentar interés y motivación en los estudiantes. Se concluye que el juego se consolida como una herramienta esencial pedagógica eficiente y motivadora, además de que contribuye al desarrollo integral cuando se promueve adecuadas metodologías y herramientas acorde a las individualidades de los estudiantes.

**Palabras claves:** El juego, aprendizaje de los estudiantes, motivación.

### **Abstract**

The purpose of this research is to investigate play as a pedagogical strategy in the learning process of seventh-grade students. The objective was to examine the influence of playful activities on motivation, active participation, and comprehension in the learning process. The methodology used was qualitative in nature, with a descriptive scope, as it was based on a literature review of various scientific articles. Additionally, the observation technique was applied to 25 students from the Escuela Adolfo H. Simmonds. The results highlighted the importance of using play to foster students' interest and motivation. It is concluded that play is established as an effective and motivating pedagogical tool, contributing to students' integral development when appropriate methodologies and strategies are implemented according to their individual needs.

**Keywords:** Play-based learning, student learning, motivation

## INTRODUCCIÓN

El juego se considera una estrategia esencial dentro del proceso de aprendizaje, principalmente para los estudiantes de séptimo grado, debido a que estimula diversos aspectos emocionales, sociales, cognitivos y motrices. Si bien es cierto, los estudiantes están en un período de transición requiriendo de diversas metodologías activas que permita motivarlos, por lo tanto, es fundamental aplicar el juego para despertar el interés por aprender. El aprendizaje se lo determina como un proceso que permite que los estudiantes vayan adquiriendo conocimientos, así como desarrollar habilidades y destrezas a partir de las propias experiencias. Este proceso tiene una implicación cambiante y relativa, es decir los estudiantes van adaptándose y desenvolviéndose dentro del contexto en el que se desenvuelven.

El objetivo principal de la investigación es lograr un análisis sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado, enfatizando diversas acciones como el desarrollo de habilidades según las características propias y la forma de adquisición de sus propios conocimientos, tomando en consideración que no todos aprenden con un mismo ritmo, sino de acuerdo a sus posibilidades y estímulos brindados.

El alcance de la investigación es descriptivo ya que está orientado al análisis y descripción de la importancia del juego dentro de los procesos de aprendizajes de los estudiantes de séptimo grado. El estudio se enfoca en lograr una identificación de los beneficios del juego como estrategias pedagógicas, la motivación y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Por otra parte, también se fundamenta en un análisis teórico y en la selección de información necesaria para aportar información relevante que sea referencia para el quehacer educativo.

Es importante tener en cuenta lo establecido por la UNICEF 2006, citado por (Rimascca et al., 2025) en donde se reconoce la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños, por lo tanto, el estímulo es clave para el fortalecimiento de las capacidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños. Así mismo la UNESCO (2025) establece que los juegos son el motor para el aprendizaje y descubrimiento de este en los

seres humanos desde temprana edad despertando la exploración y curiosidad. De esto desprende que la parte central del juego dentro de los procesos educativos es fundamental independiente de la edad que tengan, sin embargo, uno de los problemas más latentes es que el juego va pasando a segundo plano y se convierte en restricciones esto interfiere en que los niños fortalezcan creatividad y el desarrollo social, además de aspectos cognitivos.

En diversas escuelas ecuatorianas fiscales se inserta el juego como proyectos interdisciplinarios, esto lo determina el Ministerio de Educación (2023) incentiva la participación de las escuelas con el proyecto “Aprendamos mientras Jugamos” siendo 870 estudiantes los que participaron a través de presentaciones, bailes, juegos y risas demostrando sus conocimientos adquiridos durante el año lectivo en áreas de Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Matemática, Estudios Sociales, Inglés, Educación cultural y Artística y Educación Física, conjugando cada una de las materias y las inteligencias múltiples empleando la metodología juego-trabajo.

El Currículo de Educación General Básica, (2007) reconoce el juego como una estrategia fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, esto sustentado legalmente con lo establecido por el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) Art. 31 menciona la innovación educativa siendo un sustento legal refiriendo a las escuelas o instituciones educativas la implementación de metodologías innovadoras que permitan eliminar la enseñanza tradicional, por lo tanto bajo el enfoque de este artículo los docentes tienen el pleno derecho de brindar un aprendizaje lúdico que les permita a los estudiantes alcanzar todos los objetivos descritos en el currículo

En la actualidad la educación básica, específicamente en las escuelas fiscales, los estudiantes se ven afectados en el aprendizaje por la falta de recursos didácticos, ya que los docentes aplican los métodos tradicionales, donde predomina la memorización y la repetición de los contenidos de las planificaciones. Esto provoca desinterés, falta de motivación y baja participación en las clases. Por lo consiguiente, el juego se induce al estudiante como una herramienta educativa que puede incentivar la motivación, aumentar la comprensión y facilitar un aprendizaje significativo. En la Escuela Adolfo H. Simmonds, la meta es integrar actividades lúdicas adecuadas para los estudiantes de séptimo grado que

logren conectar de manera efectiva los contenidos académicos con experiencias de juegos recreativos que refuercen su aprendizaje.

La relevancia de este trabajo se basa en fortalecer las prácticas docentes a través de estrategias que permitan responder a las necesidades y características de los estudiantes de séptimo grado. Dentro del ámbito educativo, el juego permite ser una herramienta que facilita la comprensión de contenidos, además de fortalecer la convivencia escolar y la potencialización de valores esenciales. Si bien es cierto dicho análisis permite una aportación de fundamentos prácticos y teóricos orientando a los docentes sobre como poder implementar diversas metodologías lúdicas para favorecer el aprendizaje significativo y constructivista. Desde un enfoque didáctico se considera que la presente investigación es pertinente ya que conlleva a que los docentes reflexionen sobre su práctica educativa y el fortalecimiento de aprendizaje significativo en los estudiantes, teniendo en cuenta que aún en pleno siglo XXI, muchos docentes contemplan el juego como actividad recreativa sin ningún valor pedagógico, siendo esencial que se pueda incentivar a que se aplique adecuadamente actividades para la comprensión de contenidos.

Cabe resaltar que se abordará de forma más detallada la importancia del juego como estrategia pedagógica dentro de los procesos formativos de los estudiantes de séptimo grado, desde un enfoque de fundamentos teóricos que permiten sustentar el valor que tiene el juego dentro de la educación con los objetivos y propósitos claros que se desea alcanzar. Por otra parte, el estudio se basa en detallar la justificación del presente trabajo y el impacto que genera dentro del sistema educativo.

Posteriormente al hacer énfasis en el estudio del arte, se indica la sistematización de la información teórica relacionada con el tema en estudio: *“el juego dentro de los procesos formativos”*, determinando cuáles son los factores que inciden en el problema detectado, además las contradicciones que se pueda encontrar con respecto a las prácticas docentes y la teoría. La situación problema será construida partiendo de las experiencias docentes, donde claramente se puede evidenciar cada una de las dificultades con respecto al desinterés, bajo rendimiento académico y deserción escolar, esto tiene entera relevancia con la práctica del juego dentro del proceso educativo.

Finalmente se culmina el trabajo con las conclusiones que permiten que la investigadora sintetice todos los hallazgos detectados y realice la respectiva reflexión sobre el estudio, enfocando su práctica docente en el juego en los estudiantes de séptimo grado. Las recomendaciones indudablemente van de la mano de las conclusiones y direccionarlas en que permita ser de mejora para la práctica docente y a futuras investigaciones.

## **DESARROLLO**

### **ESTUDIO DEL ARTE**

La presente investigación se centra en documentar, sintetizar y analizar todos los trabajos científicos encontrados con similitud a la temática en estudio “La importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado” se utilizó bases de datos como Google Académico, Scopus con la finalidad de profundizar la investigación.

Es así que se resalta el trabajo de Hernández y Santana (2024) realizaron un artículo científico publicado en la Revista Científica GADE con el tema: “Metodología para el desarrollo de actividades lúdico – recreativas en los estudiantes de grado séptimo en la Institución Educativa Normal Superior” enfocando el objetivo principal de la investigación en conocer la importancia del juego como herramienta motivadora para el aprendizaje. La metodología que emplearon en el proceso fue descriptiva, explicativa y exploratoria, permitiéndoles indagar a través de los instrumentos sobre cómo pueden implementar los juegos para motivar a los estudiantes de séptimo grado. Por otra parte, entrevistaron al docente y encuestaron a 60 estudiantes. Los resultados reflejaron el impacto que tiene las actividades lúdicas como los juegos en el aprendizaje de los estudiantes, tanto los docentes como estudiantes resaltaron que contribuye al aprendizaje significativo.

Por otra parte, Franco y Chávez (2024) publicaron en la Revista Científica Multidisciplinaria PENTACIENCIAS su trabajo con el tema: “Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes del sexto año” con el objetivo de crear una guía de actividades enfocadas en el juego con la finalidad de potencializar la lectoescritura. La metodología empleada tuvo un enfoque descriptivo con instrumentos de

investigación de investigación como la entrevista a 17 docentes y encuestas a 40 estudiantes. Los resultados reflejaron que existe una necesidad de motivar a los estudiantes a procesos de lectoescritura ya que el 75% de los estudiantes sienten un desinterés por el aprendizaje de la misma. Las investigadoras concluyeron con la importancia de aplicar la metodología basada en los juegos como estrategia innovadora para incentivar al aprendizaje significativo identificando las deficiencias en la lectoescritura de los estudiantes.

Así mismo, Valles et al. (2025) desarrollaron una investigación publicada en la revista *Investigaciones Científicas de Vanguardia* con el tema: “El juego como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades de razonamiento lógico-matemático en séptimo EGB” El objetivo de los investigadores fue diseñar e implementar estrategias pedagógicas lúdicas que permita que los estudiantes de séptimo mejoren el razonamiento lógico matemático. La metodología empleada fue mixta, además a 25 estudiantes se le aplicó pruebas al inicio y al final, junto con entrevista a un docente. Evidenciaron una falencia en problemas matemáticos en los estudiantes, por lo que los investigadores implementaron 3 juegos para fortalecer el razonamiento lógico, parchís, cartas matemáticas y un juego interactivo. Según los resultados reflejaron el mejoramiento de los estudiantes al implementar juegos mejorando el interés y la motivación en ellos.

De la misma manera, Parada et al., (2023) difundieron su hallazgo publicado en la revista *Pensamiento y Acción* con el tema: “Estrategia didáctica mediada por el juego, para minimizar dificultades de aprendizaje en los estudiantes” El objetivo de las investigadoras fue diseñar e implementar diversas estrategias para disminuir problemas en el aprendizaje. La metodología fue direccionada a un enfoque cualitativo partiendo del diseño de estrategias “cápsulas creativas” con la finalidad de fortalecer las habilidades y destrezas de los estudiantes. Los resultados reflejaron la importancia de que aplicar adecuadas estrategias que permitan que los estudiantes mejoren en relación de habilidades de análisis, seguimiento adecuado de instrucciones y motivación positiva de las actividades escolares.

Finalmente (Melo, 2021) expuso su investigación en la *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* con el tema: “Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria.

El objetivo de la investigación fue lograr una identificación y reflexión con respecto a la concepción o puntos de vista que tienen los docentes y estudiantes en relación al juego. La metodología empleada fue de carácter cualitativo, es decir encuestas con 15 preguntas a los 83 docentes y 114 estudiantes. Del análisis se determina que la investigadora realizó un cruce de información con el marco teórico y las encuestas referenciando el juego y su importancia. Así mismo los docentes si resaltan el juego como un recurso esencial para fortalecer la motivación, en cuanto a los estudiantes resaltaron que más allá de divertirse, enfocan al juego como un proceso que requiere que se implemente en la escuela siempre ya que muchas veces las clases se tornan aburridas y monótonas.

Del análisis de las investigaciones de otros autores se determina que existe coincidencias en el reconocimiento del juego para fortalecer el aprendizaje constructivista y significativo de los estudiantes, no obstante, los enfoques son diferentes es decir emplean metodologías acordes a la realidad de su problemática, siendo positivo establecer diversos puntos divergentes y convergentes esenciales para la presente investigación. Si bien es cierto los autores resaltaron en la importancia de incrementar la motivación en los estudiantes como punto de partida con la finalidad de que puedan construir sus propios contenidos de manera significativa, esto conlleva a un estudio teórico de las variables en investigación.

### **El Juego**

El juego es la manera más natural que le permite a los estudiantes lograr una exploración, descubrir, comprender, manipular e interactuar con el medio. Es importante resaltar lo establecido por (Zambrano et al., 2025) que el juego cuando es vinculado con los procesos educativos con corrientes pedagógicas, motivacionales y neurocientíficas, los resultados son gratificantes para el desarrollo de los estudiantes. Por otra parte, Talla (2021) resalta que “el juego debe ser considerada como una herramienta esencial para el fortalecimiento de aprendizaje de los estudiantes” (p. 13). Además, el juego permite que los niños muestren una desinhibición total, favorable para expresar sentimientos y emociones.

Según Huizinga (2007) refiere que “el juego es una acción excepcional para que los niños, adolescentes y adultos se expresen de manera espontánea además de acompañarla con un sentimiento de alegría” (p. 14). Ante lo expuesto por el autor se demuestra que el juego en todas las edades es satisfactorio ya que al momento de implementar como herramienta pedagógica se brinda la oportunidad de que los estudiantes aprendan de una forma más constructivista y significativa.

### **Teoría Constructivista de Jean Piaget**

Jean Piaget dedicó su investigación a la evolución del conocimiento sobre el entorno y los patrones de pensamientos dependiendo específicamente de la etapa de crecimiento en la que se encuentran los niños, proponiendo las etapas de desarrollo cognitivo que pasan los seres humanos al momento de crecer. Es así que cabe mencionar a la UNESCO citado por el Periódico la Jornada (2025) resalta “el juego como lenguaje globalizado permitiendo la interacción entre los seres humanos y manifestaciones de sus culturas” (p. 23). Por otra parte, también resalta que cuando se priva de oportunidades para aprender jugando se interfiere en el desarrollo integral de los niños y jóvenes.

Según (Alonso, 2021) en su trabajo de investigación resalta diferentes puntos de vistas teóricas con gran aporte a la educación, siendo el primero Jean Piaget quien enfocó su teoría en la importancia de las etapas de desarrollo resaltando que los niños aprenden a través de diversos procesos como acomodación y asimilación, además resalta el periodo de las operaciones concretas que abarca desde los 2 años hasta los 12, este a su vez abarca un subperiodo preoperacional que inicia desde los 2 años hasta los 7 y el otro subperiodo de las operaciones concretas desde los 7 a los 12 años.

La teoría de Jean Piaget es constructivista debido a que se enfoca en que sean los estudiantes quienes construyan sus propios conocimientos. Así mismo Pilay y Rosales (2024) realizaron una reflexión sobre el reconocimiento del juego en la educación como una estrategia dominante para despertar confianza, autonomía y seguridad en los estudiantes, considerando que deben potencializar habilidades y destrezas mediante el juego involucrando las capacidades de crítica, análisis, reflexión y resolución de conflictos.

Por otra parte, la teoría de Jean Piaget pone en un escenario a los estudiantes en transición basándose a las operaciones formales, es decir los juegos estructurados, simulaciones, juegos de roles y de resolución de conflictos, además de estimular el razonamientos deductivo-hipotético junto con la capacidad de formulación de argumentos, es importante tener en cuenta, que el juego no solamente fortalece la motivación intrínseca, sino que permite facilitar la acomodación y asimilación de esquemas mentales nuevos.

### **Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

Según Vygotsky citado por (Ribero , 2024) establece que “el juego debe desarrollarse dentro de un contexto real en los estudiantes” (p. 8). Es importante tener en cuenta que el juego permite un fortalecimiento en diversos aspectos sociales y culturales y que puedan aprender en base a su experiencia, así también lo explican los autores (Borbor et al., 2024) estableciendo que “los juegos son actividades idóneas para el fortalecimiento de los seres humanos” (p. 10.669). Relacionando a la teoría de Vygotsky y el juego señalan que debe existir una fuerte conexión entre el pensamiento y estimulación en conjunto con el juego permitirá que exista una integración del pensamiento llamada Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

El juego para Vygotsky es vital para el desarrollo de todas las habilidades básicas ya que los conocimientos se van construyendo a través de la interacción con sus pares, así mismo Alberto Bandura citado por (Borbor et al., 2024) refiere a la teoría del aprendizaje a través de la observación, de tal manera los estudiantes van adquiriendo comportamientos esenciales para la atención y memoria. Esta teoría enfocada en el juego permite comprender desde el punto de vista los docentes aplican adecuadas herramientas lúdicas, los estudiantes se motivarán, prestarán atención y fortalecerán un aprendizaje constructivista y significativo.

Cada una de las teorías expuestas en el presente artículo científico demuestras desde su concepción que el juego desde la mirada sociocultural de Lev Vygotsky favorece la mediación simbólica a través de la interacción social y en los estudiantes de séptimo de básica quienes ya tienen fortalecidas capacidades cognitivas pueden participar en juegos

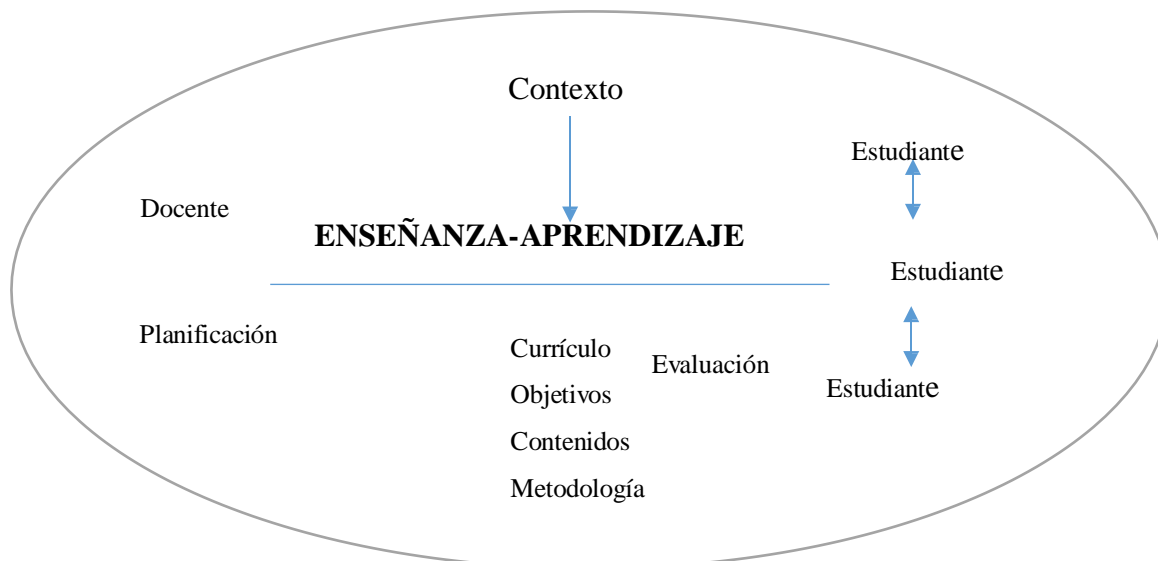
más estratégicos inmersos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje potencializando las funciones superiores como la autorregulación y el pensamiento abstracto.

### **Neurociencia**

De lo establecido por (González et al., 2021) refiere que la “Neurociencia se la considera como una ciencia multidisciplinaria” (p. 49). Los autores consideran que el neurodesarrollo es el encargado de brindar información de los procesos encargados de adquirir habilidades madurativas teniendo en cuenta que es un proceso organizado, dinámico y lento iniciando desde la concepción y cesando hasta la muerte. A lo largo de la evolución del ser humano poco a poco se ha ido perdiendo la importancia del estímulo en el aprendizaje de los estudiantes y es aquí donde el juego no ha sido tomado en cuenta como herramienta esencial.

De acuerdo a todo el análisis profundo y teórico es necesario direccionar la investigación aquellos elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje considerando en primera instancia que es un sistema comunicativo involucrando diversas estrategias, metodologías y técnicas de investigación que permiten lograr los objetivos dentro de los procesos educativos, así como lo establece (Osorio et al., 2021) en cuanto al “proceso de enseñanza debe ser organizado, social, interactivo con contenidos acorde al contexto en el que se desenvuelven los estudiantes” (p. 1). Es decir que se asume como un proceso ejecutable, orientador, sistemático e integral. Es importante tener en cuenta algunos componentes que están inmersos en el proceso educativo.

**Figura 1** *Relación entre los procesos de enseñanza-aprendizaje*



*Nota:* Tomado de (Osorio et al., 2021)

La figura muestra que el proceso de enseñanza y aprendizaje es un sistema interdependiente e integral delimitando cada uno de los elementos inmersos en el proceso educativo centralizando que el aprendizaje es un fenómeno bidireccional centralizando al estudiante y son los docentes guías de este proceso con elementos curriculares acorde al contexto en el que se desenvuelven. Según Montero (2025) reflexiona sobre el juego en el proceso de enseñanza como “antes que nada, una actividad libre que está presente en la cotidianidad de cualquier grupo social y en todos los momentos de la vida del ser humano” (p. 6). Esto da a entender que el juego debe estar inmersos en todos los procesos educativos con herramientas idóneas que permita que el cerebro pueda ampliar significativamente pensamiento creador, intuitivo e innovador. Es importante resaltar que el autor también enfoca los beneficios del juego considerando las edades que oscilan los estudiantes de séptimo grado.

**Tabla 1*****Beneficios del juego***

Dimensión	Beneficios	Impacto en el aprendizaje
Cognitiva	Permite que se logre un estímulo del pensamiento crítico, además los estudiantes pueden resolver problemas a través del fortalecimiento de la memoria y atención.	Fortalece en los estudiantes la comprensión de contenidos.
Socioemocional	Fortalece la empatía, Trabajo en equipo y autocontrol.	Facilita la motivación y mejoramiento del clima escolar.
Comunicativa	Fortalecen la expresión oral a través de dinámicas en grupo	Fomenta la seguridad y confianza a medida que van exponiendo las ideas.
Creativa	Desarrollan la imaginación y proponen soluciones innovadoras	Participación artística y enriquecimiento de la producción escrita.
Motivacional	Fortalecen la agilidad y Coordinación.	Fortalece el aprendizaje significativo.

*Nota:* Tomado de (Osorio et al., 2021)

En séptimo grado los estudiantes están en un proceso de transición, así como lo ha descrito Piaget implicando un mayor desarrollo del razonamiento lógico, abstracto e hipótesis, sin embargo, aún requieren de sus propias experiencias significativas y concretas, teniendo en cuenta que el juego es un nexo con lo abstracto y concreto, siendo necesario proponer diversas dinámicas como correcta manipulación de información, experimentación con reglas, ensayar soluciones, entre otras. Cabe resaltar que los estudiantes a través del juego favorecen el desarrollo cognitivo, potencializan la motivación reduciendo la resistencia a los contenidos escolares, se logra un fortalecimiento a las diversas habilidades sociales y facilita la construcción significativa y activa de sus propios conocimientos.

Una problemática frecuente es lo que establece el Ministerio de Educación del Ecuador (2021) que el Currículo de Educación General Básica establece que a pesar que no se menciona textualmente el juego como estrategia, tiene un enfoque pedagógico orientado a diversas metodologías, debido a que el juego está inmersos en las metodologías activas que aplican los docentes, integración de actividades lúdicas, desarrollo de potencias y habilidades, sin embargo muchas veces existen dificultades en que los docentes no toman en serio esta parte y siguen empleando estrategias y metodologías obsoletas.

### **Diseño de investigación**

Este proceso de investigación es considerado como una revisión sistemática de todos los trabajos científicos que abordan teorías y conceptos sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado. También se determina que tiene un enfoque cualitativo ya que está centrada en las percepciones y experiencias sobre como los estudiantes aprenden a través del juego, así lo determina Piña (2023) “Se enfatiza que los investigadores deben explicar cuáles son los fenómenos observados y en la medida de lo posible, la recopilación y el análisis de datos deben ser extremadamente objetivos durante todo el proceso de investigación” (p. 2). El propósito es que se logre la recolección de información veraz y apropiada a través de una búsqueda minuciosa en estudios encontrados que sirven de apoyo para la actual investigación. (Hernández & Castillo , 2025) refiere que la investigación sistemática son procesos secundarios que permite la recopilación de diversos resultados partiendo de otros estudios de autores o investigadores.

Se considera relevante tener en cuenta que una revisión sistemática no es solamente leer un trabajo investigativo, sino recolectar la información pertinente para la comprensión de factores incidentes en la problemática detectada por los autores, por otra parte, se resalta que los trabajos con similitud en las variables en estudio fueron analizados y codificados por la autora del proceso investigativo. Se establece que cada uno de los trabajos encontrados serán detallados en una tabla con indicadores como fuente, año, revista, diseño metodológico, tamaño de la muestra y un breve resumen. Se tomarán en consideración 5 trabajos de mayor similitud con la finalidad de que la autora de la investigación logre un análisis científico y con veracidad, esencial para potencializar este ensayo.

## Criterios de selección de artículos

Para el diseño de la presente investigación se considera criterios valiosos para la selección de los artículos, tales como:

### Criterios de inclusión:

- Trabajos científicos que han sido publicados en los últimos 5 años garantizando una información más actualizada.
- Artículos que tienen relación con la temática en investigación sobre estrategias lúdicas y el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado.
- Trabajos enfocados en el ámbito de la educación.
- Artículos que han sido publicados en revistas científicas y con credibilidad.
- Investigaciones de carácter mixtas y bibliográficas.

### Criterios de Exclusión:

- Artículos publicados antes del 2020.
- Artículos que no tienen relación en el campo educativo.
- Trabajos sin respaldo científico como blogs o páginas que no son confiables,
- Artículos que están duplicados o con información no tan relevante.

**Tabla 2**

#### *Revistas publicadas por otros autores*

<i>Fuente</i>	<i>AÑO</i>	<i>REVISTA</i>	<i>Diseño metodológico</i>	<i>País</i>	<i>Tamaño de la muestra</i>	<i>Breve resumen</i>
(Tapuy et al.)	2025	Revista REICOMUNI CAR	Investigación descriptiva	Ecuador	45 estudiantes	Lograr un análisis sobre el juego como estrategia pedagógica con la finalidad de brindar un aprendizaje significativo y constructivista.
(Guerrero -Saavedra et al.)	2023	Revista InveCom	Investigación Descriptiva	Ecuador	60 estudiantes	Los autores en su trabajo defienden la importancia del juego como estrategia

(Jaramillo et al.)	2025	Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas	Investigación no experimental	Ecuador	27 docentes	didáctica para el fortalecimiento y motivación en los estudiantes. Analizaron el juego como estrategia pedagógica reforzando que las actividades propuestas deben estar enfocadas en la comprensión y reflexión de contenidos.
(Alcívar et al.)	2024	Magazine de las Ciencias	Enfoque mixto cuasi experimental	Ecuador	61 estudiantes y 4 docentes	Implementar herramientas a través del juego para contribuir al fortalecimiento del proceso educativo.
(Vargas et al.)	2025	MQInvestigar	Enfoque Mixto experimental	Ecuador	40 estudiantes de séptimo año	Lograr un análisis de todos los recursos y estrategias lúdicas que se aplican en el proceso matemático, de tal manera que permita que los estudiantes se motiven por el aprendizaje.

*Nota:* Investigaciones de diversos autores

### **Técnica e instrumento de recolección de datos**

La presente investigación con el tema “El juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado” no solo se basó en una revisión de tipo bibliográfico, sino que se aplicó la técnica de observación lo que permitió recolectar información veraz sobre la dinámica de los estudiantes a través del juego dentro del contexto en el que se desenvuelven. La observación se llevó a cabo en la Escuela Adolfo H. Simmonds aplicada a los 25 estudiantes de séptimo grado, evidenciando interacción, actividades, estrategias e interés de los estudiantes.

La técnica empleada fue directa debido a que no hubo intervención de parte de la investigadora, limitándose únicamente a observar y llevar un registro sistemático sobre las actitudes y conductas de los estudiantes de séptimo grado a lo largo del proceso educativo. Es así que se aplicó una guía de observación, permitiendo recoger todos los datos esenciales

enfocándose en interés, participación activa e influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes. Cabe resaltar que al aplicar la técnica se complementó la información que se obtuvo de las fuentes bibliográficas de los trabajos encontrados lo que fortalece la investigación y brinda confiabilidad además de validez.

**Tabla 3**

*Guía de observación*

**Institución:** Escuela Adolfo H. Simmonds

**Nivel:** Educación General Básica

**Grado:** Séptimo

**Observador(a):** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Lograr una observación del juego como acción y fortalecimiento pedagógica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado.

<i>Indicadores</i>	<i>Siempre</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca</i>	<i>Observaciones</i>
<b>Participan activamente a través de estrategias como el juego</b>	23		2		
<b>Mantiene el interés durante todo el proceso educativo y el desarrollo del juego</b>	22	1	2		
<b>Logra comprender instrucciones complejas del juego educativo</b>	20		3	2	
<b>Demuestra una mejor comprensión de los contenidos cuando se aplican juegos.</b>	23	1	1		
<b>Evidencia un aprendizaje constructivista y significativo</b>	23	1	1		

---

**partiendo de  
procesos donde se  
involucra el juego**

---

*Nota:* Investigaciones de diversos autores

### **Discusión de los resultados**

De los estudios encontrados se determina que existe coincidencia en mencionar que el juego es una estrategia pedagógica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que autores como Tapuy et al. (2025) y Guerrero-Saavedra et al (2023) establecen que las actividades lúdicas si contribuyen a que los estudiantes logren potencializar el desarrollo cognitivo, además esto se puede evidenciar cuando resalta la participación activa en las clases, por otra parte, Jaramillo et al, (2025) también refieren que el juego permite que los estudiantes fortalezcan la comprensión y sentido reflexivo de todos los contenidos curriculares, teniendo en cuenta que el rol del juego no es únicamente motivar sino asimilar contenidos idóneos para su desarrollo integral.

Alcívar et al., (2024) y Vargas et al., (2025) tienen similitud en sus investigaciones ya que establecen que el uso de herramientas lúdicas promueve el interés en los estudiantes generando ambientes idóneos de aprendizajes más participativo y dinámico. Así mismo, los autores resaltan que los juegos cuando se los incorpora en las actividades escolares permite que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, creativas y sociales favoreciendo el aprendizaje crítico, constructivista y significativo.

Cabe resaltar que a pesar de que los autores presentan diversas metodologías y muestras de investigación, los resultados coinciden en la importancia del juego como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la motivación e interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada una de las investigaciones muestran que cuando no se aplican estrategias basadas en el juego, los estudiantes muestran desinterés y un retroceso en el proceso académico, siendo esencial adaptarlas como base dentro de los contenidos curriculares.

Así mismo en los hallazgos obtenidos en la guía de observación se determina que el juego si tiene una influencia positiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de

séptimo de básica, además de manera general los estudiantes en su mayoría disfrutaban del mismo y despertaban en ellos motivación e interés en el desarrollo de las actividades. Sin embargo, se pudo detectar ciertas dificultades de una minoría de estudiantes específicamente en seguir las instrucciones y comprender las mismas, sugiriendo que se fortalezca la mediación pedagógica y se logre ajustar diversas estrategias acorde a las necesidades y ritmos de aprendizajes.

### **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En la Escuela Adolfo H. Simmonds, se observa diversas situaciones partiendo de que algunos estudiantes de séptimo grado presentan dificultades en diversas acciones como concentrarse mientras los docentes presentan las clases, participación activa y dinámica de las mismas, comprensión y reflexión de contenidos académicos, provocando en los estudiantes desinterés e inhibición en el proceso de aprendizaje. Desde este contexto educativo es primordial que se implementen juegos en las actividades escolares, sin embargo, amerita que primero los docentes tengan la plena certeza que proponer juegos no es distractor en el aprendizaje, o peor aún incitador a la indisciplina que justamente es el mayor temor de los docentes.

Se resalta la necesidad de que se cambie el paradigma tradicional y se incorporen actividades dinámicas y participativas que les permita a los estudiantes interactuar con sus pares y lograr un aprendizaje constructivista y significativo, teniendo en cuenta que a pesar de estar en el siglo de la vanguardia e innovación, aún no se aprovecha el juego como estrategia pedagógica de forma sistemática permitiendo que los estudiantes puedan asimilar contenidos de una manera más estimulante para el pensamiento creativo.

En base a esta realidad se parte de una reflexión sobre la importancia de integrar el juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Adolfo H. Simmonds, con el claro objetivo de forjar clases más dinámicas fomentando la participación activa y el interés en los estudiantes, por lo tanto, el análisis del problema conlleva a priorizar el juego para fortalecer la comprensión y análisis de los diferentes contenidos que deben aprender los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## PROPUESTA DE SOLUCIÓN

El análisis de la situación problemática evidenciada en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Adolfo H. Simmonds, se determina que existe la necesidad de proponer actividades o estrategias que contribuyan a disminuir el desinterés, dificultades para comprender contenidos, por lo tanto, surge es imperioso implementar estrategias lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado, fundamentando cada una de las actividades en que el juego debe ser un eje transversal favoreciendo el aprendizaje activo, creativo y fortalecimiento de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes.

Cuando se aplica el juego de una forma sistemática y planificada se logra una transformación en las clases ya que el espacio áulico se convierte en dinámico, participativo y social favoreciendo el aprendizaje, interacción social, resolución de problemas y exploración. Por lo tanto, la propuesta de solución se basa en un Plan de Trabajo contemplando diversas actividades lúdicas para las asignaturas, es decir para que logren identificar contenidos se aborda a través de juegos didácticos lo que permite que los estudiantes relacionen sus propios aprendizajes con las experiencias significativas. Posteriormente se plasman estrategias a través de juegos de preguntas y respuestas, juegos de roles, retos, dinámicas grupales, actividades para resolver problemas con la finalidad de potencializar la participación activa y dinámica de los estudiantes.

Por otra parte, se espera que los docentes promuevan espacios colaborativos y dinámicos en los estudiantes con la finalidad de que logren un intercambio de ideas, fortalecer las habilidades sociales y la comunicación, procesos esenciales para el desarrollo integral. Es importante que se evalúe de forma periódica todos los resultados mediante la observación y el desempeño de los estudiantes, además la participación es esencial y la motivación o interés para con las actividades propuestas.

El siguiente Plan de Trabajo tiene como objetivo ser orientador en cuanto a implementar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Adolfo H. Simmons. El Plan cuenta con un diseño en fases organizado y sistemático con la finalidad de comprender las actividades plasmadas y

fortalecer en los educandos la participación activa y comprensión de diversos contenidos a través del juego como recurso esencial para el aprendizaje.

En primera instancia está la fase de diagnóstico, identificando aquellas necesidades educativas y cada uno de los niveles de participación en las clases, siguiendo por la fase de planificación, el mismo que cuenta con actividades en base al currículo y las características de los estudiantes. Posteriormente está la fase de ejecución aplicando diversas estrategias didácticas enfocando juegos, actividades grupales y colaborativas. Finalmente está la fase de seguimiento y evaluación con el propósito de analizar cada uno de los resultados que parte de implementar las actividades propuestas, de tal manera que se puede observar aquellos cambios enmarcados en la motivación e interés de los estudiantes. Cabe resaltar que el Plan de Trabajo cumple con un propósito organizativo y orientador en las acciones pedagógicas del proceso educativo.

Es importante resaltar que la finalidad del Plan de Trabajo es promover el uso del juego como estrategia pedagógica y que los estudiantes de séptimo grado mejoren su proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo se espera que contribuya al desarrollo de las habilidades comunicativas, sociales y cognitivas forjando bases sólidas para el mejoramiento en la comprensión de contenidos, de tal manera el Plan de Trabajo optimizará las prácticas pedagógicas y potencializa el desempeño académico de los estudiantes respetando las características e individualidades.

**Tabla 4**

*Plan de Trabajo*

Fase	Actividad	Descripción	Recursos	Resultados
Diagnóstico	Se identifica el problema en los estudiantes.	Observación de la participación e interés en las clases, con la finalidad de conocer el nivel de motivación y aquellas dificultades en el aprendizaje.	Guía de observación Cuaderno	Lograr conocer el nivel participativo y las dificultades de los estudiantes.

Planificación	Diseño de estrategias lúdicas	Elaborar actividades que estén enfocadas en el juego educativo permitiendo reforzar aquellos contenidos curriculares que tengan problemas	Recursos tecnológicos Material didáctico Fichas	Reunir diversas estrategias idóneas para el grupo de estudiantes de acuerdo a sus características.
Ejecución	Aplicar las actividades planteadas	Proponer diversos juegos, dinámicas de grupo, lluvia de ideas, juegos de roles y retos que les permitan resolver problemas	Material didáctico. Hojas Pizarra	Fortalecer la participación a través de la motivación y comprensión de contenidos.
Seguimiento	Observar minuciosamente el proceso educativo	Evaluación del desempeño académico a través de la observación y desarrollo de habilidades sociales.	Ficha de observación	Identificar las mejoras en el proceso educativo y la interacción entre ellos
Evaluación	Realizar un análisis de los resultados obtenidos	Valorar el impacto que tiene el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes realizando una comparación de la primera fase con la última.	Instrumento de evaluación Registro docente	Plasmar evidencias sobre las mejoras detectadas y la participación de los estudiantes.

*Nota:* De elaboración de la autora

### **Propuesta de la Actividad Lúdica**

**Nombre de la actividad:** Misión y reconocimiento. “Escape room”

**Objetivo:** Fortalecer en los estudiantes el pensamiento crítico, resolución de conflictos y el aprendizaje constructivista mediante el juego.

**Descripción de la actividad:** Esta actividad tiene como finalidad de que los estudiantes resuelvan diversos retos para salir de una misión.

- El docente narra una historia: Hay personas que han quedado atrapadas en un cuarto del conocimiento y únicamente podrán salir si se completa cada uno de los retos encomendados.
- Los estudiantes deben organizarse en grupos y caminar hacia diversas estaciones guiados por pistas que están relacionadas a la asignatura o área de estudio.

**Matemática:** Deberán resolver un problema para la obtención del código secreto.

**Lengua y Literatura:** Los estudiantes ordenarán un texto para posteriormente identificar algunas ideas principales del mismo.

**Ciencias Naturales:** Deberán responder preguntas sobre algunos procesos, puede ser sobre el sistema digestivo, cerebro, entre otros.

**Estudios Sociales:** Ubicar un evento en la línea del tiempo.

- Cada respuesta que sea terminada de forma correcta les dará la posibilidad de una pista y avanzar, finalizando reunirán todas las pistas y resolverán el desafío final.

**Materiales:**

Tarjetas con las respectivas pistas.

Hojas

Candados simbólicos

Cartulinas

**Duración:**

40 a 50 minutos.

## CONCLUSIONES

Se concluye mediante el análisis teórico y metodológico la importancia del juego en los estudiantes de séptimo grado ya que se logró conocer que cuando se emplean metodologías tradicionales indudablemente limita la motivación y la participación efectiva de los estudiantes de séptimo grado, por lo tanto, partiendo de la problemática detectada en la Escuela Adolfo H. Simmons, se logró una reflexión importante sobre la necesidad de implementar adecuadas estrategias pedagógicas enmarcadas en la innovación y construcción significativa de contenidos curriculares.

De tal manera, el juego se propone como una herramienta efectiva y didáctica contribuyendo al desarrollo de diversas habilidades sociales, comunicativas y cognitivas, así mismo el fomento de la creatividad, trabajo grupal y la motivación por aprender, de tal manera, la propuesta cumple con el propósito de implementar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer el aprendizaje significativo y dinámico.

Por último, es necesario lograr un reconocimiento sobre el juego dentro de los procesos pedagógicos, que únicamente no debe ser considerado como una actividad de recreación, sino como recurso pedagógico que permite una transformación en los estudiantes para que logren construir sus propios aprendizajes. Desde este enfoque se resalta la importancia que los docentes logren reflexionar sobre sus procesos educativos promoviendo metodologías innovadoras que den respuestas a las características y necesidades de los estudiantes, de tal manera contribuye a una educación significativa, inclusiva y participativa.

## RECOMENDACIONES

Dentro de las recomendaciones se plasman todos los hallazgos encontrados tanto de teorías de grandes filósofos y psicólogos con experiencias propias de la importancia de implementar el juego en los estudiantes de séptimo grado.

Se recomienda la importancia de promover en los docentes de la Escuela Adolfo H. Simmons emplear el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje constructivista y significativo en los estudiantes de séptimo grado.

Diseñar e implementar de forma responsable el Plan de Trabajo relacionándolos con contenidos acorde a lo establecido en el Currículo de séptimo grado para el fortalecimiento de la comprensión de aquellos temas que muchas veces son difíciles de abordar de forma tradicional y no despiertan interés en los estudiantes.

Fomentar espacios participativos de aprendizajes que les permita a los estudiantes lograr interacción con sus pares, trabajos grupales, colaborativos y reflexivos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Orientar a los docentes sobre la importancia del uso de metodologías lúdicas integrando todos los contenidos en base a juegos para que los estudiantes tengan un aprendizaje dinámico y motivador, de tal manera no sientan que sus clases son monótonas y memorísticas, sino que se estimule el interés por el aprendizaje.

Realizar evaluaciones seguidas para conocer el impacto del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tal manera se pueda medir con instrumentos acorde a la edad de los estudiantes el avance o proceso que requiera ser reforzado con el fin de que puedan mejorar su rendimiento académico.

## Bibliografía

- Alonso, N. (06 de 2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (abril-junio de 2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Bedregal, P., Besoain, C., Reinoso, A., & Zubarew, T. (2017). La investigación cualitativa: un aporte para mejorar los servicios de salud. *Rev Med Chile*(145), 373-379. <[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-98872017000300012&lng=es&nrm=iso](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-98872017000300012&lng=es&nrm=iso)>
- Borbor , B., Zambrano , Y., Zambrano , J., Palma , A., & Guaman , C. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico . *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar* , 8(4), 10665-10675. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13211](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211)
- Cadena Iñiguez, P., Rendón Medel, R., Aguilar Ávila, J., Salinas Cruz, E., de la Cruz Morales, F. d., & Sangerman Jarquín, D. M. (septiembre-noviembre de 2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603-1617. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>
- Corona Lisboa, J. (febrero de 2016). Apuntes sobre métodos de investigación. *Medisur*, 14(1). <[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2016000100016&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2016000100016&lng=es&nrm=iso)>
- Currículo de Educación General Básica . (2007). *Ministerio de Ecuador* . <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- de la Cuesta Benjumea, C. (Jul-Sep de 2015). LA CALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: DE EVALUARLA A LOGRARLA. *Florianópolis*, 24(3), 883-890. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/0104-070720150001150015>
- Franco , L., & Chávez , M. (2024). Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes del sexto año . *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(3), 81-94. <https://doi.org/https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i3.1069>
- Gabriel Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación°. *J. Selva Andina Res. Soc.* , 8(2). <[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&nrm=iso)>.

- González , C., Chocoj, M., Guzmán , M., Alfaro , I., & Ríos , A. (2021). Neurociencia: el juego como conector del aprendizaje . *Revista Académica CUNZAC*, 4(1), 47-51. <https://doi.org/https://doi.org/10.46780/cunzac.v4i1.31>
- Guelmes Valdés., E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad* , 7(2), 23-29. <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Hernández , N., & Santana, F. (2024). Metodología para el desarrollo de actividades lúdico – recreativas en los estudiantes de grado séptimo en la Institución Educativa Normal Superior . *GADE: Revista Científica* , 4(3), 132-148. <https://doi.org/https://doi.org/10.63549/rg.v4i3.457>
- Melo, M. (2021). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, L(1), 251-274. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27060320011>
- Ministerio de Educación . (2021). *Pasa la Voz El juego* . [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO\\_PASA\\_LA\\_VOZ.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO_PASA_LA_VOZ.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Ministerio de Educación . (2023). *Aprendamos mientras jugamos* . <https://educacion.gob.ec/aprendamos-mientras-jugamos/>
- Montero , J. (2025). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. *Zona Próxima* , 1-24. <https://doi.org/https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/13147/214421445576>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Mineira , F. (2021). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su . *Qualitas* , 23. <https://doi.org/https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Parada , C., Páez , S., & Vivas , C. (2023). Estrategia didáctica mediada por el juego, para minimizar dificultades de aprendizaje en los estudiantes . *Revista Pensamiento y Acción* (34), 1-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/01201190.n34.2023.15606>
- Pilay , K., & Rosales , A. (2024). *El juego como estrategia para la enseñanza de las matemáticas en los niños de 7mo grado de educación general Básica*. Universidad estatal Península de Santa Elena : <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a62f59f7-a99b-4ee2-abb6-3bb83ccfa511/content>
- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Poy, L. (12 de 06 de 2025). Recuerda la Unesco la importancia del juego en el desarrollo infantil. *Política* . <https://doi.org/https://www.jornada.com.mx/2025/07/12/politica/009n1pol>

- Quintero, S. J. (2016). Sostenibilidad sociocultural del turismo: propuestas para el cantón Playas. Provincia del Ecuador. *Revista Espiga*, 15(31), 31-43. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467846264003>
- Reyes Pérez, O., Rivera González, J. G., & Castañeda Camacho, X. (2017). Destinos turísticos potenciales en el litoral del Pacífico Sur Occidental Mexicano: un diseño construido desde abajo. *El periplo sustentable*(32). <[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-90362017000100003&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-90362017000100003&lng=es&nrm=iso)>
- Ribero, F. (2024). *¿Cómo influye la enseñanza a través del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. Consejo de Formación en Educación Instituto de Formación Docente de Artigas "María Orticochea": <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2965/Ribero%20C%20F.%20C%20C3%B3mo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Rimascca, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 2-11. <https://doi.org/https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n4/2739-0063-ric-5-04-e504108.pdf>
- Romero, G. (2023). *El juego educativo como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en Quinto año de Educación General Básica. Estudio de Caso*. Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26668/1/TTQ1350.pdf>
- Talla, M. (2021). *Los juegos en la educación primaria*. Universidad Nacional de Educación: <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4e0c9a06-083b-43dc-8599-1715f8b44c9f/content>
- Troncoso Pantoja, C., & Amaya Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med.*, 65 (2), 329-332. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Feijoo, A., & Quinde, L. (2025). El juego como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades de razonamiento lógico matemático en séptimo egb. *Investigaciones Científicas de Vanguardia*, 2(3), 1-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.63688/76neyh41>
- VENTURA LEÓN, J. L., & BARBOZA PALOMINO, M. (2017). El tamaño de la muestra: ¿Cuántos participantes son necesarios en estudios cualitativos? *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 28(3). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=377653383009>
- Zambrano, M., Alvarado, A., Andrade, F., & Vincés, L. (2025). El aprendizaje basado en juegos como herramienta para enseñar matemáticas. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual ALCON*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.62305/alcon.v5i1.407>