



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA POTENCIAR LAS
HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y MOTORAS CON EDUCANDOS**

AUTORA

GARCÍA SERRANO YESSICA RAMONA

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

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

TUTOR

LIC. MARIO HERNÁNDEZ NODARSE, PH.D.

Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA 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. María Daniela García García, Mgtr.
COORDINADORA (E) DEL
PROGRAMA

Lic. Mario Hernández Nodarse, PhD.
TUTOR

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

Lic. Lenin Mauricio Íñiguez Apolo, Mgtr.
ESPECIALISTA 2

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA 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 **GARCÍA SERRANO YESSICA RAMONA**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente:

Lic. Mario Hernández Nodarse, Ph.D.
C.I. 1757030174
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, GARCÍA SERRANO YESSICA RAMONA,

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA, PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y MOTORAS CON EDUCANDOS**, 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 11 días del mes de agosto del año 2025

García Serrano Yessica Ramona
C.I. 0918968173
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

**Yo, GARCÍA SERRANO YESSICA RAMONA,
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 11 días del mes de agosto del año 2025

García Serrano Yessica Ramona
C.I. 0918968173
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
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 juego como herramienta pedagógica para potenciar las habilidades cognitivas, sociales y motoras con educandos**, presentado por el estudiante, **García Serrano Yessica Ramona** fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **8%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Lic. Mario Hernández Nodarse PhD.
C.I. 1757030174
TUTOR

AGRADECIMIENTO

De todo corazón, elevo mi gratitud a Dios, quien fue mi guía espiritual, al darme esa fortaleza necesaria para continuar cuando sentí que no podía más. Él, en su infinita sabiduría, me mostró que los tiempos difíciles también forman parte del camino hacia los sueños. A mi hermana Erika y a su esposo, mi sincero agradecimiento por su compañía, su aliento y por cuidar de mis hijos cuando más lo necesitaban; su presencia fue luz en medio de la tormenta, también me siento muy agradecida con mi suegra, quien me brindó su apoyo y confianza en ésta etapa de mi vida; extendiendo mi gratitud a cada uno de los docentes de la universidad por compartir generosamente sus conocimientos y contribuir significativamente a mi formación profesional. A todos, gracias por ser parte de este logro que no es solo mío, sino también de quienes caminaron conmigo.

Yessica Ramona García Serrano

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios porque sin él no lo hubiera logrado, con todo el amor de mi corazón, lo dedico también a mis hijos, Dámaris y Steven; quienes no solo fueron mi inspiración, sino también mis compañeros de lucha. Ellos comprendieron con madurez y amor los momentos en los que no pude estar plenamente presente, se hicieron cargo de sí mismos con responsabilidad admirable, y muchas veces, compartieron conmigo sus alimentos en el espacio de estudio, sentados a mi lado mientras yo atendía a las clases, para estar cerca de mí. Todo lo que he alcanzado es por y para ustedes, con la esperanza y la certeza de que llegarán aún más lejos, que superarán mis pasos y conquistarán sus propios sueños con valentía y sabiduría. Los amo profundamente.

Como no dedicar este logro a mis padres, suegra, hermanas, y a la familia Castillo Cruz, ya que también les pertenece, porque son quienes me impulsaron a seguir creciendo profesionalmente.

Yessica Ramona García Serrano

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT.....	XII
TEMA.....	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	1
SUB-LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	1
INTRODUCCIÓN	1
Estudio del arte.....	2
Situación problemática	2
Principales inquietudes.....	2
Conceptos fundamentales	3
El juego.....	3
Tipos de juego	3
Juego cognitivo	3
Juegos sociales	3
Juego motor	4

Habilidades cognitivas	4
Habilidades sociales.....	4
Habilidades motoras	4
Teoría estructuralista del juego de Piaget.....	7
Teoría de Montessori	8
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	9
Actividad lúdica # 1: La ruta del saber	10
Actividad lúdica # 2: Pesca del conocimiento.....	11
Actividad lúdica # 3: Bingo del movimiento	12
CONCLUSIONES.....	14
RECOMENDACIONES.....	15
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	16

RESUMEN

El presente trabajo se aborda el valor del juego como una herramienta pedagógica que es clave para potenciar las habilidades cognitivas, sociales y motoras en estudiantes primer grado en la Unidad Educativa “Virginia Reyes González” que a partir del análisis de teorías de Piaget y Montessori y de diversos estudios científicos a nivel internacional, nacional y local, se identificó una problemática en la institución relacionada con el uso limitado y desorganizado del juego en el aula, lo cual afecta el rendimiento y la interacción de los estudiantes, para ello, se plantea una propuesta basada en la adecuación del ambiente educativo, la incorporación de actividades lúdicas planificadas y la capacitación docente, con el objetivo de proponer al juego como herramienta pedagógica para potenciar las habilidades cognitivas, sociales y motoras en educandos. En conclusión, el juego no solo estimula el aprendizaje significativo, sino que también fortalece el desarrollo integral del niño.

Palabras clave: El juego, herramienta pedagógica, habilidades cognitivas, sociales, motoras y desarrollo integral.

ABSTRACT

This work addresses the value of play as a pedagogical tool that is key to enhancing cognitive, social and motor skills in first grade students at the Educational Unit "Virginia Reyes González" that from the analysis of Piaget and Montessori theories and various scientific studies at international, national and local levels, a problem was identified in the institution related to the limited and disorganized use of play in the classroom, which affects the performance and interaction of students, for this, a proposal is made based on the adaptation of the educational environment, the incorporation of planned recreational activities and teacher training, with the aim of proposing play as a pedagogical tool to enhance cognitive, social and motor skills in students. In conclusion, play not only stimulates meaningful learning, but also strengthens the comprehensive development of the child.

Keywords: Play, pedagogical tool, cognitive, social, motor skills and comprehensive development.

TEMA

“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA, PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y MOTORAS CON EDUCANDOS”

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

SUB-LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Y AUTORREGULACIÓN ACADÉMICA

INTRODUCCIÓN

Dentro del ámbito educativo, el juego es tomado como una de las herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual, es esencial en la etapa inicial del desarrollo infantil (Condo-Reyes, et al., 2024, p.1367). Por lo tanto, esta herramienta pedagógica influye no solamente en adquirir conocimientos, sino que también en habilidades, tales como: lo cognitivo, social y motor, cabe resaltar que a través de juegos las niñas y niños exploran su entorno, resuelven problemas aplicando su propia creatividad y de esa forma, van aprendiendo y reconociéndose como capaces en un ambiente respetuoso con los demás.

Las escuelas desempeñan un papel fundamental en el compromiso de apoyo emocional y en la intervención durante momentos de incertidumbre, se encargan de implementar intervenciones orientadas a fomentar técnicas de afrontamiento. Además, el impulso de procesos que favorezcan la construcción de significado permite generar espacios donde los niños puedan expresarse y sentirse escuchados dentro de un ambiente estructurado y enriquecedor (Beauregard et al., 2022).

Estudio del arte

Situación problemática

En el primer grado de educación básica, los niños cursan una etapa importante que corresponde a su desarrollo infantil, sin embargo, en contextos educativos, se ha descrito que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades cognitivas, en el pensamiento lógico, la atención y la resolución de problemas, lo cual se necesita que estas habilidades sean desarrolladas en un ambiente con herramientas adecuadas para el aprendizaje (Moyano Guamán, 2024, p.20; Ripalda Asencio, 2024, p.6060).

Además, que estudiantes tienen conflictos en la convivencia escolar, lo cual, repercuten en poder auto regular sus propias emociones, el trabajo cooperativo y el demostrar empatía, esto se debe al uso de tecnologías durante varias horas del día en sus hogares y la escasa aplicación de herramientas pedagógicas en el aula de clases, por consiguiente, esta situación genera una desarticulación entre el desarrollo neuromotor, la madurez emocional y los procesos cognitivos, lo que compromete el desarrollo infantil integral de los estudiantes.

En cuanto al desarrollo motor, varios estudiantes de primer grado muestran inmadurez en la coordinación motora fina y gruesa, lo que impacta en el desarrollo de la escritura, el dibujo y la ejecución de tareas cotidianas, puesto que es el docente quien le ayuda a realizar las acciones que ellos no pueden por sí solos (Cabrera Valdés & Dupeyrón García, 2021, p.232), este retraso se debe por una falta de actividades psicomotrices dentro del aula de clases.

Principales inquietudes

¿Cómo contribuye el uso del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo de aspectos cognitivo, social y motor de los estudiantes de 5 a 6 años?

¿Cuáles son las bases teóricas que fundamentan el juego como herramienta didáctica y las habilidades cognitivo, social y motor, en estudiantes de primer grado?

¿Cuál es estado actual del uso del juego como herramienta pedagógica y las habilidades cognitivo, social y motor, en el primer grado de la Unidad Educativa “Virginia Reyes González”?

¿Qué tipo de actividades lúdicas ayudan a fortalecer el aprendizaje significativo en los aspectos cognitivo, social y motor?

Objetivo

Proponer al juego como herramienta pedagógica para potenciar las habilidades cognitivas, sociales y motoras en educandos en la Unidad Educativa “Virginia Reyes González”, a partir del análisis de la literatura científica relativa al tema y de la realidad percibida en el ámbito educativo.

Conceptos fundamentales

El juego

El juego representa una vía fundamental mediante la cual los infantes adquieren conocimientos y desarrollan habilidades esenciales (UNICEF, 2018, p.9), es por ello, que se debe de crear espacios y oportunidades que favorezcan el juego, donde la exploración y el aprendizaje es clave en programas formativos de calidad. Cabe mencionar, que el desarrollo infantil es un proceso complejo, en el que el juego da paso a estimular de forma compartida las áreas: motoras, cognitivas, emocionales y sociales.

Tipos de juego

Juego cognitivo

Según, Benites Coronel et al. (2024), los juegos cognitivos son aquellas “herramientas pedagógicas diseñadas específicamente para estimular y ejercitar las funciones cognitivas del cerebro, por lo que influye positivamente en áreas como la memoria, la atención, el razonamiento, la resolución problemas y la velocidad de procesamiento” (p.2), en otras palabras, aumentan de forma positiva el desarrollo en cuanto a la agilidad mental de los estudiantes al estar en contacto con esta clase de juegos.

Juegos sociales

El juego social es una actividad recreativa en el que se juntan dos o más niños, causando una interacción entre ellos, por lo general, se da en la etapa del desarrollo infantil, dentro de esta clase de juego se dividen en dos tipos principales: el juego social asociativo, que es donde los niños comparten materiales y juegan juntos sin un objetivo común, y el juego social cooperativo, trabajan en equipo para alcanzar una meta compartida, por lo que, se puede recalcar que este tipo de juego es clave para fortalecer las habilidades sociales y cognitivas (Sarasola, 2025).

Juego motor

El juego motor se constituye como una herramienta de crecimiento personal que reúne varios aspectos que lo hacen imprescindible en la vida de los niños, pues deben de tomar decisiones tan rápidamente en que se presenten los obstáculos durante el juego, esto favorece enormemente sus capacidades psicomotrices (Chávez y Vallecillos, 2013, como se citó en, Guío Gutiérrez, 2022, p.10120)

Habilidades cognitivas

Indacochea Mendoza et al. (2025) define a las habilidades cognitivas como aquellas “cualidades cognitivas que permiten a los niños y niñas desarrollar diversos procesos escolares y personales en base a la planificación, organización, regulación y control del comportamiento” (p.1), en otras palabras, se considera que es relevante desarrollarlas para sostener la atención en tareas que tienden a ser complejas para los estudiantes en el ámbito educativo y que a su vez contribuye a la autorregulación del comportamiento.

Habilidades sociales

Según Gullo Rodríguez (2023), las habilidades sociales tienden a ser “un conjunto de destrezas y capacidades diversas y específicas; que conllevan a unas relaciones interpersonales y socioemocionales saludables y armónicas a lo largo de su vida” (p.95), es por ello, que desde la etapa infantil es conveniente incluir actividades que involucren el desarrollo efectivo y afectivo en niños para una buena convivencia.

Habilidades motoras

Se dividen en dos categorías:

Las habilidades motoras gruesas, implican destrezas que se pueda realizar en las actividades del diario vivir para ello se ven involucrados los músculos del cuerpo humano (Belsky, s.f).

En cambio, las habilidades motoras finas, tienen que ver con aquella capacidad para mover músculos como lo son: la muñeca los dedos de las manos al escribir y, esta habilidad tiende a ser un tanto compleja, ya que, se debe de coordinar el cerebro con los músculos (Belsky, s.f).

Contextualización de la situación objeto de investigación

El juego ha sido considerado, a lo largo del tiempo, como un recurso primordial por diversas corrientes tanto pedagógicas como psicológicas, que implica animar el proceso y desarrollo de los niños, su importancia radica en que, a través del juego, los infantes no solo adquieren instrucciones y habilidades cognitivas, sino que también desarrollan aspectos sociales, emocionales y éticos que resultan esenciales para su formación personal y académica.

Se presenta en este apartado aquellas investigaciones a nivel internacional, nacional y local, así como conceptos fundamentales que sustentan de forma teórica el presente trabajo:

En un estudio a nivel internacional titulado *“El juego como herramienta pedagógica para la enseñanza en la Educación Primaria”*, se realizó un análisis del uso del juego como recurso didáctico en la etapa de educación inicial, en el que se abordó al juego y los beneficios que aporta al estudiante en lo cognitivo, social, emocional y motivador, en este estudio plantearon el objetivo de analizar cómo el juego puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma que se vuelva significativo para los niños. La metodología se basa en una revisión bibliográfica que recoge las percepciones de docentes que usan estrategias lúdicas en el aula (Cañedo Campos, 2023).

Siguiendo la misma línea, Rincón Camacho desarrolló un estudio denominado *“Fortalecimiento del desarrollo socio afectivo y las relaciones interpersonales e intrapersonales mediante actividades lúdico pedagógicas en los niños y niñas de 2 a 3 años del Hogar Infantil Pilatunas de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander”*, que permitió comprender la influencia que ejerce el vínculo socio-afectivo en las aulas de clases para esta propuesta se implementaron instrumentos de recolección como diarios de campo y la observación participante, por consiguiente, en conclusión se reflejaron que la intervención de actividades lúdicas fomenta las relaciones afectivas y sociales que a su vez tienen un papel preponderante en el desarrollo de los estudiantes en ambientes educativos (Rincón Camacho, 2022).

Entre los hallazgos del estudio se encontró que las actividades de juego en el aula de clases promueven: la creatividad, el pensamiento divergente, la interacción social, el aprendizaje significativo, lo cual, permitió el desarrollo de habilidades en cuanto a lo cognitivo, socioemocional y motor, en conclusión del trabajo investigativo, el juego constituye un recurso pedagógico imprescindible en la educación primaria, ya que potencia de forma significativa el aprendizaje y la motivación.

En un artículo que tiene como título *“El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños”* 7 (p2), realizado a nivel nacional, con una metodología cualitativa y descriptiva, llevaron a cabo el estudio con el objetivo de analizar cómo el juego simbólico incide en el desarrollo psicomotriz de los niños en edad inicial, para ello, usaron instrumentos como la observación directa y entrevistas a los docentes en el que, se evidenció que el juego simbólico permite a los niños personificar roles, explorar su entorno y desarrollar las habilidades motrices, cognitivas y emocionales (González-Villavicencio, 2022).

Entre los hallazgos más relevantes se destaca que el uso constante y planificado del juego simbólico ayuda tanto al desarrollo de la coordinación motriz fina como la gruesa y que a su vez estimula aspectos como: creatividad, la socialización y la expresión emocional, en el estudio, se recalca la necesidad de que los docentes adecuen entornos de aprendizaje lúdicos, que se adapten a las necesidades e intereses de los niños, lo cual potencia el desarrollo integral desde una perspectiva pedagógica, como conclusión el juego simbólico es una herramienta metodológica eficaz para potenciar el desarrollo psicomotriz en la educación inicial, siempre que esté guiado por una práctica docente reflexiva que se comprometa con el bienestar de los niños.

En un artículo, que se titula *“El juego dirigido como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3-4 años”*, que fue ejecutado en Ecuador, con el respectivo objetivo de analizar el impacto del juego dirigido como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3 y 4 años, por lo tanto, el juego con la guía del docente-tutor tiende a incrementar de forma significativa las habilidades creativas dentro de las aulas de clases de educación inicial, por ello, usaron una metodología de enfoque cualitativo y un diseño descriptivo, en el que se evidenció la relación entre actividades lúdicas y la estimulación, en cuanto a los aspectos creativos como: la imaginación, resolución de problemas y expresión simbólica (Zapata-Romero & Zaruma-Pillamunga, 2025).

Luego de la ejecución de juegos dirigidos por el educador, en los resultados se obtuvo que se promueve en los estudiantes la innovación y fluidez a la hora de expresarse. Asimismo, se resalta que los docentes deben de poseer formación en cursos para implementar de forma apropiada las actividades lúdicas desde una perspectiva pedagógica, en conclusión del artículo, el juego dirigido es una herramienta pedagógica efectiva para reforzar la creatividad en la educación inicial y recomienda su

incorporación en los currículos de Educación Inicial, así como la capacitación docente que debe ser continua para aumentar el potencial en el ámbito educativo.

En un trabajo de investigación titulado *“El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de Matemática.”*, los autores llevaron a cabo una investigación con enfoque mixto, con el objetivo de “Analizar cómo el juego en función de recurso de enseñanza aporta al aprendizaje significativo de matemática en los estudiantes de Quinto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Hacia Nuevos Horizontes” (Pozo Torres y Baquerizo Del Pezo, 2024, p,5)

En este estudio, se implementó encuestas y entrevistas, con el propósito de recoger información sobre la participación, motivación y retención de contenidos, luego de las actividades lúdicas, en el que se comprobó que la integración del juego en las clases favorece notablemente la motivación de los estudiantes, y que en conclusión, los autores afirman que el uso del juego como recurso didáctico cumple con promover un aprendizaje significativo, mejorando la capacidad de los alumnos para resolver problemáticas.

Teoría estructuralista del juego de Piaget

Según, Peñalosa Fuentes (2024) la teoría estructuralista de Piaget implica que “el juego es un elemento crucial en el desarrollo cognitivo, ya que fomenta el aprendizaje activo y significativo en los niños” (p.1327), por lo que, el papel del juego se lo puede determinar como un espacio imprescindible para que se dé de forma uniforme el desarrollo integral del niño al momento de explorar su entorno inmediato. Para ello, se debe de considerar los cuatro estadios que él propone, como lo son:

Estadio sensoriomotor (0 - 2 años): En esta etapa los infantes tienden a la ejecución de la coordinación motora, realizando acciones básicas como sostener la cabeza, sentarse, gatear, caminar y manipular objetos del medio.

Estadio preoperacional (2 - 7 años): Los pequeños comienzan a desarrollar habilidades complejas, como son el lenguaje, pensamiento, incluso utilizan la creatividad para efectuar juegos imaginarios.

Estadio de las operaciones concretas (7 - 11 años): Entrando a esta etapa, los educandos pueden pensar de forma lógica y concreta, realizando ejercicios mentales fáciles y comprender la cantidad y la clasificación.

Estadio de las operaciones formales (11 – 15 en adelante): Durante esta etapa, los jóvenes tienen desarrollada la capacidad de concentrarse y efectuar operaciones mentales difíciles ante la resolución de problemas.

Teoría de Montessori

El método Montessori se “caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños” (Fundación Montessori, s.f.), este conjunto de beneficios impacta positivamente en el desarrollo integral del niño, a su vez, dichas experiencias lúdicas preparan al niño para enfrentarse con éxito a los aprendizajes futuros, ya que fortalecen su autonomía, curiosidad, confianza en sí mismo y deseo de aprender. Las metodologías lúdicas planificadas no solo respetan el ritmo y estilo de aprendizaje de cada educando, sino que los fomentan, creando entornos significativos, dinámicos y emocionalmente seguros para su crecimiento.

Observaciones y percepciones sobre el juego en el ámbito educativo.

En la Unidad Educativa “Virginia Reyes González”, que se encuentra ubicada en la Provincia de Santa Elena-Cantón Salinas de la Parroquia Anconcito, se han identificado que estudiantes de primer año de educación Básica presentan problemas en cuanto a su desenvolvimiento de habilidades de tipo cognitivo, social y motor, debido a que, los docentes usan el juego en ciertas ocasiones, sin establecer objetivos pedagógicos, permitiendo jugar solo los quince minutos de recreo, asimismo, se ha demostrado escasa planificación lúdica y carencia de estrategias para integrar el juego en la planificación curricular. Aunque el currículo del ministerio de educación propone el juego como herramienta pedagógica, su aplicación en el aula es limitada, debido a la falta de capacitación docente, escasez de recursos didácticos y una intuición reduccionista del juego como elemental entretenimiento.

Desde la percepción como observadora, la situación afecta mucho en sus diferentes habilidades que presenten los educandos y esto limitará en su atención, conflictos en la interacción social y en su preparación de afines futuro. Por otro lado, en las observaciones de clases realizadas a los docentes, se puede confirmar la falta de técnicas en el juego, como actividad secundaria o recreativa con metodologías enfocadas en la memorización y la repetición, que no responden a las necesidades de desarrollo integral de los educandos.

La población de estudio estuvo compuesta por un total de 33 niños que cursan el primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Fiscal “Virginia Reyes González”, ubicada en la parroquia de Anconcito del cantón Salinas y la docente del área. Para el desarrollo de esta investigación se seleccionó una muestra utilizando un muestreo no probabilístico de tipo intencional para centrar el estudio en un grupo de niños que cumpliera con las características previamente definidas.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Con base en las observaciones obtenidas de la Institución Educativa “Virginia Reyes González”, específicamente en el primer grado, se ha evidenciado la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de herramientas pedagógicas que respondan a las características progresivas y contextuales de los educandos, por consiguiente, se plantea una propuesta del juego como herramienta pedagógica para potenciar las habilidades cognitivas, sociales y motoras en los educandos teniendo como base y una complementación a las teorías de Piaget y Montessori.

Título de la Propuesta: **Exploradores del juego: aprendizaje, movimiento y convivencia en acción**

Introducción

El juego es una herramienta pedagógica eficaz que permite a los niños aprender de manera activa y placentera en el contexto educativo, la propuesta está adecuada para promover actividades lúdicas y así fortalecer los aspectos cognitivo, social y motor, de forma que se encamine a un aprendizaje significativo dando atención a la diversidad. Las actividades diseñadas tienen como objetivo integrar juegos específicos en el entorno educativo para estimular múltiples áreas del desarrollo infantil generando así espacios de aprendizaje estimulantes que beneficien competencias fundamentales de los educandos.

Objetivo:

Potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motoras mediante el juego como herramienta pedagógica de los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa “Virginia Reyes González”.

Justificación

Desde la perspectiva de la teoría estructuralista del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, el juego adquiere un valor sobre el desarrollo infantil, ya que permite que los niños interactúen con su entorno, resuelvan problemas y construyan el conocimiento constantemente. Cada estadio del desarrollo propuesto por Piaget está relacionado con formas específicas de juego, lo que demuestra que el juego es un proceso centrado en la evolución del pensamiento y la adquisición de habilidades que pueden llegar a ser complejas sin la debida estimulación.

El desarrollo infantil integral de los estudiantes en etapas tempranas requiere técnicas pedagógicas que sean significativas, motivadoras y que se enfoquen en las áreas del aprendizaje, de modo que, el juego permite que exploren y construyan sus conocimientos de forma activa y placentera, por tanto al implementar esta propuesta es conveniente porque responde a la necesidad de estimular las habilidades cognitivas, sociales y motoras, las cuales son fundamentales para el desempeño escolar de los educandos.

De la misma manera, es pertinente para fortalecer las competencias básicas de los estudiantes desde una perspectiva que fomente el crecimiento y desarrollo de los educandos dentro del aula, por ello, esta propuesta se presenta también como una alternativa pedagógica viable para los docentes y necesaria que contribuye a formar estudiantes autónomos y capaces a través del juego, con beneficios como la coordinación motora, las habilidades comunicativas y la convivencia, los cuales son elementos indispensables para el desarrollo emocional y social.

Proceso

Se presenta una guía de actividades lúdicas como base, considerando los aspectos cognitivo, social y motor, estas actividades de juego permitirán estimular el razonamiento, el movimiento y la interacción social de los estudiantes de primer grado, por lo tanto, su implementación debe ser durante el horario de clases, con un espacio adecuado y dinámico con el debido acompañamiento del docente.

Actividad lúdica # 1: La ruta del saber

- **Descripción:** Se arma un circuito con estaciones, en cada una, los educandos resuelven retos que combinan movimiento, lógica y colaboración.
- **Objetivo:** completar todo el recorrido con entusiasmo, respeto y cooperación.
- **Beneficios:**
 - Cognitivo: Mejoran la atención, la memoria y la resolución de problemas.
 - Motor: Desarrollan la coordinación, el equilibrio y la agilidad.
 - Social: Aprenden a esperar turnos, a cooperar y a comunicarse con respeto.
- **¿Cómo se juega?**
 - Los niños forman equipos de 4.
 - Se colocan las estaciones en el aula.
 - Cuando un equipo supera una estación, avanza a la siguiente.
- **Estaciones del juego:**
 - Pisar colores:** Los educandos deben caminar solo sobre los colores que le indica el docente, sin perder el equilibrio.
 - Armar una palabra:** con tarjetas individuales que contengan letras grandes, con ello, deben formar una palabra sencilla como “mamá” o “mapa”.
 - Lanzar al objetivo:** Lanza una pelota y trata de acertar en un aro o canasta.
 - Pregunta sorpresa:** Responder una pregunta fácil como “¿cuántos dedos hay en una mano?”.
 - Caminar en equipo:** Dos compañeros deben caminar tomados de la mano sin soltarse ni caerse mientras pasan el camino de los conos.

Actividad lúdica # 2: Pesca del conocimiento

- **Descripción:** los educandos deben pescar tarjetas de una pecera realizada con una bandeja transparente utilizando un caña imantada pequeña, cada tarjeta tiene un número o pregunta sorpresa que responder, están revueltas.
- **Objetivo:** estimular la coordinación fina y la motricidad a través de actividades prácticas.
- **Beneficios:**

Cognitivo: Mejoran el pensamiento lógico, atención y concentración y la memoria.

Motor: Desarrollan la coordinación ojo-mano y movimientos dirigidos y controlados.

Social: Aprenden trabajar en equipo, expresan empatía entre compañeros y a se comunican con respeto.

➤ **¿Cómo se juega?**

Se forman equipos de 4 estudiantes.

En el centro se coloca la “pecera” (recipiente transparente o bandeja) con tarjetas dentro.

Cada equipo recibe una caña de pescar imantada.

Por turnos, un integrante de cada equipo pesca una tarjeta.

El equipo lee la tarjeta y responde, si responden correctamente, ganan un punto.

Gana el equipo que acumule más puntos o que complete todas las tarjetas correctamente.

➤ **Actividades del juego con números y preguntas:**

Pesca de números

El equipo pesca un número y debe:

- Contar en voz alta hasta ese número.
- Realizar una acción grupal en caso le salga el numero 7 debe por ejemplo dar 7 saltos o si sale el 5 debe dar 5 palmadas).
- Resolver una suma o resta simple si el número es mayor a 10.

Preguntas sorpresa

El equipo responde juntos preguntas como:

- ¿Qué animales tienen alas?
- ¿Cuáles son los colores del semáforo?
- ¿Qué haces antes de dormir?

Actividad lúdica # 3: Bingo del movimiento

- **Descripción:** el bingo es una versión del clásico juego de bingo que en lugar de números, las tarjetas contienen acciones físicas como "saltar 5 veces", "caminar como un cangrejo" o "dibujar una letra con el cuerpo". Los educandos trabajan

en equipos y marcan una casilla al completar correctamente la acción que les toca.

➤ **Objetivo:** Promover el desarrollo de habilidades motrices básicas a través del bingo del movimiento.

➤ **Beneficios:**

Cognitivo: Asocian la palabra con el movimiento, discriminación visual desarrollan su comprensión auditiva.

Motor: Desarrollan la motricidad gruesa, conciencia corporal, ritmo y control de sus movimientos.

Social: se promueve la inclusión, a tener tolerancia a la espera y generan momentos de alegría.

➤ **¿Cómo se juega?**

Se forman equipos de 4 educandos.

A cada equipo se le entrega una tarjeta de bingo con variadas acciones (una cuadrícula de 4x4).

Un adulto o moderador saca al azar una tarjeta con una acción y la anuncia en voz alta.

Si el equipo tiene esa acción en su tarjeta, deben realizarla todos y luego marcar la casilla correspondiente.

El primer equipo en completar una fila, columna o diagonal gana. También se puede jugar hasta llenar toda la tarjeta (bingo completo).

Actividades detalladas (acciones dentro del bingo):

Ejemplos de acciones físicas:

- Saltar 5 veces
- Caminar en puntitas
- Girar como un trompo
- Tocar el suelo y luego estirarse
- Dar tres pasos hacia atrás
- Imita el vuelo de un pájaro
- Aplaudir 10 veces rápido

Ejemplos de acciones cognitivas:

- Hacer una letra con el cuerpo
- Decir los días de la semana mientras das palmadas
- Contar hasta 10 en voz alta
- Decir una fruta mientras haces una sentadilla
- Mencionar un color y tocar algo de ese color

CONCLUSIONES

El juego como una herramienta pedagógica, es un medio imprescindible para promover un correcto desarrollo en la etapa de la infancia, que con la debida implementación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalece las habilidades cognitivas, social y motor de los estudiantes, por lo tanto, esta herramienta, debe ser aplicada de manera planificada para fomentar entornos enriquecidos y lograr un aprendizaje significativo para los educandos.

Los estudios revisados y sumado la experiencia en el contexto educativo reafirma que el juego como herramienta pedagógica tiene beneficios, como lo son: incrementar la participación del estudiante, reforzar el vínculo afectivo con el docente y mejorar de forma significativa los resultados académicos y es por ello por lo que, el juego debe poseerse como un componente primordial, siendo clave para incorporar aprendizajes en la memoria de largo plazo de los estudiantes.

La implementación de la propuesta basada en el juego como herramienta pedagógica es una respuesta a las necesidades que se observaron en el desarrollo cognitivo, social y motor de los estudiantes de primer grado, por lo tanto se plantearon las respectivas actividades y la adecuación de ambientes de aprendizaje, de forma que se fomente el desarrollo integral de los educandos con la debida guía de los docentes capacitados.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes que se den el tiempo de capacitarse sobre planificación pedagógica para incluir durante las horas clases las actividades lúdicas que han aprendido, la formación de docentes en metodologías centradas en el juego es fundamental para transformar la práctica de la pedagógica tradicional, ya que hay varios educadores que necesitan de herramientas renovadas para hacer del juego una actividad intencionada que dé como resultado un aprendizaje significativo.

Se necesita que los docentes motiven a sus estudiantes en el aula con juegos y rincones de juego que integren situaciones a resolver mediante el trabajo en equipo, de forma que, incorporen actividades lúdicas que ayuden en los aprendizajes profundos, con objetivos claros y transversales, se garantice así que el juego fortalezca al progreso integral del niño, conectando diversas áreas del currículo como el lenguaje, la matemática, la convivencia y la expresión artística.

Se sugiere que las familias sean parte de las actividades lúdicas con el fin de generar conciencia en los padres de familias sobre el valor didáctico del juego, por ello, es necesario planificar talleres, encuentros lúdicos y orientaciones que sean prácticas dentro del ámbito educativo que servirán para fortalecer la actividad del juego en el hogar, de modo que, el vínculo incentiva de forma positiva en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beauregard, C., Rousseau, C., Benoit, M. y Papazian-Zohrabian, G. (2022). Creación de un espacio seguro durante talleres de juego con arena en el aula para niños inmigrantes y refugiados en edad preescolar. *Journal of Creativity in Mental Health*, 19 (1), 136–152. <https://doi.org/10.1080/15401383.2022.2076001>
- Belsky, G. (s.f). ¿Qué son las habilidades motoras gruesas?
<https://www.understood.org/es-mx/articles/all-about-gross-motor-skills>
- Belsky, G. (s.f). ¿Qué son las habilidades motoras finas?
<https://www.understood.org/es-mx/articles/all-about-fine-motor-skills>
- Benites Coronel, C.R., Macas Armijos, G. M., Morocho Pardo, J. S., Cartuche Andrade, M. P. Sarango Guailas K. B., Benites Coronel J. J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Revista INVECOM*. 4(2). 1-12. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v4n2/2739-0063-ric-4-02-e040286.pdf>
- Cabrera Valdés, B. C., & Dupeyrón García, M. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Cañedo Campos, C. (2023). El juego como herramienta pedagógica para la enseñanza en la educación primaria. [Tesis de Licenciatura, Universidad Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/72587/TFG-G7184.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Condo-Reyes, E., Gómez-Lema, G., Balarezo-Balarezo, M., Tepán-Pugo, S., (2024). El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(6), 1365-1377, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2771>
- Fundación Montessori. (s.f.). *Método Montessori*.
<https://www.fundacionmontessori.org/sobre-montessori/el-metodo/>
- González-Villavicencio, J. L., Vele-Caymayo, D. M., Tapia-Brito, D. Y. & Salgado-Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento*. 7(2), 1815-1825. DOI: 10.23857/pc.v7i2.3682
- Guío Gutiérrez, F. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos*. 45, 1119-1126. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471507>
- Gullo Rodríguez, S. (2023). Desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de la comunidad Pampa Blanca, Pampas -Tayacaja - Huancavelica. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 5(4), 95-110. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-01692023000400095
- Indacochea Mendoza, L. R., Altamirano Pazmiño, E.C., Moreira Alcívar, E. F. & Cadena Peralta, G.A. (2025). Relación de las habilidades cognitivas y el desarrollo escolar en estudiantes del sub nivel media: un análisis conceptual desde lo psicopedagógico. *REVISTA INVECOM*. 5(2). 1-16. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n2/2739-0063-ric-5-02-e502026.pdf>

- Moyano Guamán, M. A. (2024). La incidencia de la educación inicial en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “Dr. José Mariano Borja” de la parroquia Cajabamba, cantón Colta, provincia de Chimborazo. [Tesis de posgrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13865/1/Moyano%20Guam%C3%A1n%20M%282024%29La%20Incidencia%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20inicial%20en%20el%20desarrollo%20de%20las%20habilidades%20cognitivas%20de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os%20de%20la%20escuela%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica%20%28Dr.%20Jos%C3%A9%20Mariano%20Borja%28%29%20de%20la%20parroquia%20Cajaba.pdf>
- Peñaloza Fuentes (2024). La Teoría Estructuralista del Juego de Piaget Aplicada como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Primero en la I.E. el Gool, la Guajira. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 8(6). 1324-1332.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9935132.pdf>
- Pozo Torres, S. J. & Baquerizo Del Pezo S. P. (2024). El juego como recurso de enseñanza y el aprendizaje significativo en la asignatura de matemática. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12039/1/UPSE-TEB-2024-0047.pdf>
- Rincon Camacho, S. P. (2022). Fortalecimiento del desarrollo socio afectivo y las relaciones interpersonales e intrapersonales mediante actividades lúdico pedagógicas en los niños y niñas de 2 a 3 años del Hogar Infantil Pilatunas de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/53280/Sdrinconc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ripalda Asencio, V. J. (2024). El desarrollo del pensamiento lógico matemático en la Educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 8(3). 6058-6068. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9787383.pdf>
- Sarasola, J. (2025). Juego social. <https://ikusmira.org/p/juego-social>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Zapata-Romero, M. T. & Zaruma-Pillamunga, O. (2025). El juego dirigido como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3-4 años. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*. 8 (15). 725-739.
<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/420>