



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

TÍTULO DEL TRABAJO

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA PROMOVER EL DESARROLLO
COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS

AUTORA

Lic. SALINAS RAMÍREZ ELSA MERCEDES

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

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TUTORA

Lic. Maricela Daza Vélez., PhD.

Santa 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. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Maricela Daza Vélez. PhD.
TUTORA**

**Lic. Margot García Espinoza, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Ana Tomalá Andrade, PhD.
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, éste 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 Elsa Mercedes Salinas Ramírez, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

Lcda. Maricela Daza Vélez. Ph.D.

C.I. 0915196109

TUTORA



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Elsa Mercedes Salinas Ramírez

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS previo a la obtención del título en Magíster en Educación Inicial, 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 10 días del mes de enero de año 2025

Lcda. Elsa Mercedes Salinas Ramírez
C.I. 0918649609

AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Elsa Mercedes Salinas Ramírez

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 líneas 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 10 días del mes de enero de año 2025

Lcda. Elsa Mercedes Salinas Ramírez
C.I. 0918649609

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 **APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS**, presentado por la estudiante, **Elsa Mercedes Salinas Ramírez** 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.



Lcda. Maricela Daza Vélez. Ph.D.
C.I. 0915196109
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todas sus bendiciones que me da todos los días, por la familia que me dio y sobre todo por el ángel que está en el cielo como es mi tío Camilo o tío Milo como lo llamábamos, él fue un ejemplo de superación, humildad y sacrificio enseñándome a valorar lo que tengo.

Agradezco también a mis hijas por su ayuda incondicional durante este periodo, y porque no también a mi tutora Lcda. Maricela Daza Vélez. PhD. por su paciencia y la asesoría brindada para poder llevar a término este trabajo.

Gracias a cada docente por sus cátedras impartidas, gracias a ellos el proceso de formación y profesionalismo me han ayudado para crecer profesionalmente en lo que tanto me apasiona.

Elsa Mercedes Salinas Ramírez

DEDICATORIA

A mis hijas Erika, Lady y Emily; mis inspiraciones para mejorar y superarme día a día, busco ser ejemplo de progreso para ellas, que sepan que a pesar de los problemas y obstáculos de la vida si uno se propone algo lo logra y lo consigue siempre y cuando sean para mejorar para un futuro mejor.

A mis padres y más a mi mami que a pesar de todo siempre me da la mano en cada momento, son mi pilar y mi apoyo, gracias Padre Celestial, y Madre Santísima por tener a mi mami Chen a mi lado y poder celebrar este logro junto a ellos.

Y porque no dedicarlo al amor, a la salud, y sobre todo a la vida que Dios nos regala día a día y así estar disfrutando de este logro alcanzado y sobre todo a una persona muy especial que me ha ayudado y apoyado siempre...gracias por siempre estar en los malos y buenos momentos a mi lado. ❤️

Elsa Mercedes Salinas Ramírez.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT	X
INTRODUCCION.....	1
ESTUDIO DEL ARTE	2
MARCO CONCEPTUAL	4
DESARROLLO	7
SOLUCION A LA PROBLEMÁTICA.....	12
PROPUESTA.....	13
RESULTADOS ESPERADOS	14
CONCLUSION	15
REFERENCIAS	16

1. TEMA

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA PROMOVER EL DESARROLLO
COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS

2. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

EDUCACIÓN INICIAL Y ESTRATEGIAS LÚDICAS INNOVADORAS PARA EL
DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS

RESUMEN

En la educación inicial, el aprendizaje basado en juegos se hace necesario para promover el desarrollo cognitivo en niños de 4 años porque ayuda en la memoria y atención. Por medio del juego, interactúan y desarrollan competencias intrapersonales que a su vez estimulan su corteza motora. El objetivo del ensayo es evaluar las estrategias de aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo, sosteniéndose en una metodología cualitativa que incluye observaciones, entrevistas y análisis de documentos pedagógicos realizados en centros de educación inicial. Como resultado se obtiene mejoras en los centros educativos al implementar el juego como método de aprendizaje.

Palabras claves: desarrollo cognitivo, juegos, aprendizaje de niños.

ABSTRACT

In the initial education, game-based learning is necessary to promote cognitive development in children 4 years old because there is memory and attention. During the game, you interact and discover intrapersonal skills that can stimulate your motor speed. The object of the essay is to evaluate learning strategies based on cognitive learning, supported by a cultural methodology that includes observations, interviews and analysis of educational documents carried out in initial educational centers. As a result, we obtain better results in educational centers to implement the game as a learning method.

Keywords: cognitive learning, games, learning of children.

INTRODUCCION

El aprendizaje basado en juegos se muestra como una estrategia pedagógica innovadora y efectiva en el desarrollo cognitivo durante la educación inicial. En el subnivel II, donde los niños de entre 4 y 5 años cruzan esta etapa para fomentar su desarrollo. Este enfoque no solo involucra a los niños de manera activa en su proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también actúa como una herramienta esencial para estimular los procesos cognitivos como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la creatividad. A pesar de que los juegos sean considerados solo una forma de entretenimiento, hacen que los docentes subestimen su potencial pedagógico.

Este ensayo abordará la relevancia del aprendizaje basado en juegos como método para promover el desarrollo neutral en niños de 4 a 5 años del subnivel II. La importancia del tema se centra en la necesidad de trazar experiencias educativas que combinen el aprendizaje con el juego, fomentando estímulos y oportunidades para el desarrollo integral. El objetivo del ensayo es evaluar las estrategias de aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo, sosteniéndose en una metodología cualitativa que incluye observaciones, entrevistas con docentes y análisis de documentos pedagógicos realizados en centros de educación inicial.

El trabajo analizará cómo el aprendizaje basado en juegos puede convertirse en una herramienta poderosa para el desarrollo integral, abordando los desafíos que enfrentan los docentes al implementar estas estrategias. A través de una metodología cualitativa que incluye observaciones y entrevistas con educadores, se busca identificar las mejores prácticas y las barreras existentes para proponer soluciones viables que maximicen los beneficios de esta metodología en la educación inicial.

ESTUDIO DEL ARTE

En el presente ensayo se buscará analizar como el aprendizaje basado en juegos se puede utilizar como una estrategia educativa para mejorar el desarrollo cognitivo en niños de 4 años. Con este estudio de caso identificaremos los conceptos fundamentales, vacíos de información, problemas de enseñanza-aprendizaje, contradicciones entre la teoría y la práctica, y las necesidades de mejora asociadas.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

El aprendizaje basado en juegos se define como una metodología que utiliza actividades lúdicas para estimular el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños. Según Alotaibi (2024) el aprendizaje basado en juegos se está convirtiendo en lo más importante en la parte infantil porque se busca promover en los niños su participación, motivación y diversión para desarrollar sus diferentes destrezas tanto en la parte cognitiva, social y emocional de acuerdo con los descubrimientos que se basa en juegos y se convierte en una herramienta competente para los educadores de la primera infancia.

Piaget (1996) resalta el papel del juego simbólico en la etapa infantil como un medio para que los niños mediante roles y símbolos vean una representación del mundo. Por su parte, Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J, (2013) habla sobre las teorías de Vygotsky enfatizando que el juego fomenta el desarrollo de las funciones cognitivas superiores, particularmente a través de la interacción social en la zona de desarrollo próximo.

Ambos enfoques coinciden en que el juego es fundamental para la adquisición de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de la creatividad y la autonomía. Según Castorina (2012) el juego combina disciplina y anarquía, promoviendo la resolución de problemas, la interiorización de normas sociales y la reflexión autónoma

Por otro lado, Macedo (2013) subraya que el juego al integrarse en el aula permite observar y estimular procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional

VACÍOS DE INFORMACIÓN

A pesar de la abundante literatura sobre el aprendizaje basado en juegos, existen pocas áreas exploradas o investigadas. Por ejemplo, se carece de investigaciones que definan como los juegos digitales educativos pueden ayudar a completar las actividades lúdicas que se realizan en el aula. Además, no hay suficiente información de como adaptar las estrategias con los recursos limitados, donde las herramientas lúdicas podrían tener un impacto significativo.

Chisag et al., (2024) explica que la falta de juegos dentro del proceso educativo es un gran problema que se encuentran en muchas instituciones, el docente deberá buscar estrategias para que las clases sean de interés al niño y es ahí donde se limita su aprendizaje la creatividad, resolución de problema y la toma de decisiones esto afectará negativamente en el rendimiento académico además puede crear problemas sociales y emocionales en sus pares.

PROBLEMAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La aplicación del aprendizaje basado en juegos enfrenta diversos desafíos:

- Falta de capacitación docente: muchos educadores no tienen la capacitación adecuada en metodologías lúdicas lo que limita su efectividad.
- Recursos insuficientes: las instituciones educativas, especialmente en contextos vulnerables, suelen carecer de materiales y espacios adecuados para implementar actividades lúdicas
- Subestimación del juego: aún persiste la percepción de que los juegos solo son entretenimientos, lo que impide su integración como herramienta pedagógica.

CONTRADICCIONES ENTRE TEORÍA Y PRÁCTICA

Aunque las teorías de Piaget y Vygotsky destacan el papel central del juego en el desarrollo infantil, su aplicación en el aula enfrenta limitaciones. Por ejemplo, mientras que las investigaciones recalcan la importancia de un enfoque lúdico, los currículos educativos a menudo priorizan las actividades como coloreo, trazo, o completar actividades ya diseñadas que no promueven la creatividad ni la autonomía.

NECESIDADES DE MEJORA

Lo que puede ayudar a los desafíos que se presentan, podrían implementarse talleres, conferencias, redes de aprendizaje incluso capacitaciones hacia el docente para que ellos integren el aprendizaje en las aulas de clase, también el garantizar materiales y espacios lúdicos accesibles en las instituciones educativas y de esta manera promover un cambio de paradigma que valore el juego como un medio para alcanzar aprendizajes significativos.

MARCO CONCEPTUAL

Este ensayo de la metodología cualitativa busca explorar, investigar y comprender como el aprendizaje basado en juegos impacta el desarrollo cognitivo de los niños. El lenguaje no es solo una herramienta de comunicación, sino también un medio crucial para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Por otro lado, Vergel Causado (2014) nos habla sobre los libros de Vygotsky, haciendo referencia de que los símbolos y las palabras son esenciales para el contacto social y las funciones cognitivas, convirtiéndose en una actividad superior en los niños.

Piaget plantea que el lenguaje no solo sirve como una herramienta para la comunicación, sino que también sirve como vínculo entre el desarrollo cognitivo y el pensamiento actuando como puente entre lo cognitivo y la conducta. Aunque surge a partir del desarrollo cognitivo ampliando las capacidades mentales del niño

permitiendo una mayor adaptación al entorno social y cultural.

Según Castorina (2012) plantea diez características que permiten definir el juego desde las teorías de Piaget enfatizando en como el juego combina disciplina y anarquía permitiendo a los docentes observar y promover procesos de desarrollo y aprendizaje destacando los siguientes atributos:

- Actividad física y mental.
- Interacción social.
- Convención y sistema de reglas sociales, morales y lógicas.
- Desempeño de roles.
- Objetivos indefinidos que fomentan la creatividad.
- Fantasía y repetición que refuerzan el aprendizaje.

Según Macedo, el juego lógico permite que los docentes piensen en el aula como un espacio de educación que no solo fomenta procedimientos simbólicos, sino que también refuerza la reflexión y la autonomía de los alumnos. Además, propone que incorporem el juego como un espacio de ocio creativo y educativo en las clases. También nos habla de que, como el juego tiene una mezcla de disciplina y anarquía que permite a los docentes aprender y enseñar: actividad física y mental, desempeño de roles, objetivo inútil e indefinido, destreza, fantasía a través de estos juegos; se generan interacciones que enriquecen los procesos cognitivos y promueven el aprendizaje colectivo. (Castorina., 2012)

El juego se define como una actividad voluntaria y placentera que combina reglas, creatividad y objetivos indefinidos, elementos que fomentan el aprendizaje significativo. De acuerdo con Lino de Macedo, el juego en el aula permite observar y promover procesos de desarrollo, como la resolución de problemas, la interiorización de reglas sociales y el ejercicio de la autonomía. Este autor identifica diez

características del juego, destacando su capacidad para integrar la disciplina y la anarquía, la interacción social, la fantasía y la repetición como herramientas de aprendizaje.

El juego simbólico, característico de esta etapa, favorece la adquisición de habilidades como:

- La representación mental de objetos y eventos.
- La exploración de roles sociales a través del desempeño simbólico.
- La construcción de esquemas cognitivos relacionados con la realidad.

Además, el uso de juegos con reglas permite a los niños desarrollar habilidades metacognitivas, como la planificación, el control de impulsos y la toma de decisiones. Estas actividades potencian tanto la memoria como la atención, componentes fundamentales del desarrollo cognitivo (Castorina., 2012)

El aprendizaje basado en juegos no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino que también fortalece las habilidades socioemocionales, como el trabajo en equipo, la empatía y la regulación emocional. La inclusión del juego en la planificación curricular permite que los niños internalicen aprendizajes de manera natural y significativa, consolidando una base sólida para aprendizajes posteriores.

El docente juega un papel fundamental como mediador y diseñador experiencias lúdicas que integran objetivos pedagógicos. Al fomentar un ambiente donde los niños pueden experimentar y crear libremente, los educadores facilitan el desarrollo de habilidades críticas como el pensamiento lógico y la solución de problema.

DESARROLLO

La idea de que el juego es únicamente una forma de entretenimiento durante el tiempo libre está evolucionando. Cada vez se reconoce más que su incorporación en actividades educativas favorece la adquisición de habilidades, competencias y conocimientos. Esto ha llevado a que el uso del juego y sus elementos en entornos de aprendizaje sea cada vez más común. Las habilidades de un niño sobre todo en la etapa inicial son inesperadas porque cada niño es un mundo lleno de creatividad, el juego dirigido para trabajar en grupo no se desarrollará de la misma manera, porque cada niño tiene su ritmo de aprendizaje por eso es importante tomar en cuenta que el juego en la etapa infantil no se debe imponer sino más bien dejar desarrollar su creatividad e imaginación. (Cedeño & Calle, 2020)

De acuerdo con Piaget (1996, p. 84), en el curso del segundo período del desarrollo del niño (de 1 año y 6 meses a 7 años), a partir de la adquisición sistemática del lenguaje, aparecen sucesivamente nuevas formas de símbolos lúdicos. Estos pueden clasificarse y analizarse para confirmar la relevancia del juego simbólico como una de las formas más características de la representación infantil.

Ejemplos validados

Juegos de Rol en Educación: Los juegos de rol, como dramatizaciones o simulaciones, permiten a los niños explorar diferentes roles y situaciones, fomentando su capacidad para comprender perspectivas ajenas y resolver problemas. Esto se alinea con la idea de Piaget sobre la importancia del juego simbólico, donde los niños representan el mundo a través de símbolos y roles.

Juegos de Construcción (LEGOS): El uso de bloques de construcción como LEGO en el aula va más allá del entretenimiento. Estos juegos ayudan a desarrollar sus habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. En este contexto, el juego se convierte en una actividad estructurada que facilita el aprendizaje de conceptos matemáticos, científicos y de ingeniería.

Juegos Digitales Educativos: Juegos como “Kahoot” o “Quizlet Live” integran elementos de competencia y juego en actividades educativas, promoviendo la adquisición de conocimientos de manera lúdica y atractiva. Estos juegos permiten a los niños practicar y reforzar sus habilidades en un entorno motivador, donde el aprendizaje se combina con el disfrute.

Según (Elizalde Cordero, C. I., & Calle Cobos, M. M, 2018, p 36-41) es crucial que los docentes adopten estrategias pedagógicas que no solo aborden el desarrollo integral de los niños en términos: "promover el desarrollo de los ámbitos motriz, cognitivo, socio afectivo y lenguaje de los niños de 3 a 6 años y enlazarse emocionalmente al mundo exterior con el que se relaciona el niño. Los niños serán capaces de establecer su propio ritmo de descubrimiento en un medio material y humano, para ampliar progresivamente sus aprendizajes en número y complejidad. Las estrategias de acción y aventura como propuesta educativa garantizan a la docente seguridad durante la sesión y los niños puedan manifestar su espontaneidad y actualizar sus potencialidades en un marco de organizada libertad, que repercutirá en el clima general del aula y el ambiente de aprendizaje"

Ejemplos validados

Circuitos de Aventuras Motrices: Crear un circuito de actividades físicas dentro del aula o en el patio, donde los niños puedan trepar, saltar, gatear y correr; fomenta el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Este tipo de actividad también promueve la autoexploración y la toma de decisiones al permitir que los niños elijan cómo completar cada desafío, adaptándose a su propio ritmo de descubrimiento.

Juegos de Exploración y Descubrimiento: Actividades que implican la búsqueda de objetos escondidos o la exploración de diferentes texturas y materiales en la naturaleza, permiten a los niños desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas al describir sus hallazgos y compartir sus experiencias con sus compañeros. Este tipo de juego fomenta la curiosidad y el deseo de aprender, en un entorno que equilibra la libertad con la seguridad.

Según Ordóñez (2022), nos habla de cómo el juego ayuda a que los niños

puedan mejorar su autoestima, proponiendo una actividad relacionándolo con más niños, compartiendo ideas, inventando sus propias reglas, demostrando seguridad al dar su opinión sin mostrar temor a equivocarse. Además, a través del juego, los niños ganan confianza en sí mismo lo que asegura que ellos se sientan en un ambiente confortable en donde se pueden expresar libremente; incluso decir lo que piensa siendo una herramienta útil para que los docentes utilicen el juego como estrategia, así el niño mejorará su autoestima.

Los juegos ayudan a desarrollar sus capacidades cognitivas estimulando su pensamiento abstracto, debido a que ellos tienen que enfrentarse a las dificultades que se presentan y también crean situaciones buscando sus posibles soluciones.

El legado de Vygotsky y de Piaget en la educación resaltando que el constructivismo está fundamentado en gran parte de nuestro aprendizaje por medio de la actividad, también que el conocimiento no se hereda ni se adquiere si no que es el producto de la interacción con lo físico y social manifestándose de cualquier forma transformando las acciones reales y simbólicas que se construyen progresivamente en el conocimiento dándole al juego un papel de experiencia orientado a promover la curiosidad del niño en el desarrollo cognitivo para llegar al aprendizaje significativo.

La “falta de conciencia pedagógica” es en sí misma una razón importante en el contexto de la educación. Si los educadores y administradores carecen de conocimientos pedagógicos sólidos sobre el potencial de los juegos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, tienden a subestimar la importancia de los juegos en el proceso educativo. Como resultado, las actividades lúdicas de alta calidad quedan excluidas del plan de estudios, lo que limita las oportunidades de los estudiantes de desarrollar habilidades cognitivas clave.

Por tanto, la falta de conciencia educativa se ha convertido en un importante obstáculo para el pleno uso de los juegos como herramienta eficaz para el aprendizaje integral de los estudiantes. Su enfoque es esencial para profundizar la comprensión e implementar de manera más efectiva estrategias interesantes en el proceso de aprendizaje (Morales Beltrán, O.R y Urrego Martínez, Z. R,2017)

La falta del juego como parte integral del proceso educativo es un problema

que incide directamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La falta de oportunidades de juego limita el aprendizaje de habilidades cognitivas básicas como la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Esto puede provocar desinterés y pérdida de motivación en la escuela, lo que afecta negativamente al rendimiento académico. Además, la falta de interacción social y emocional a través de los juegos puede crear problemas sociales y emocionales para los estudiantes. Este tema debe ser abordado para lograr que los estudiantes logren un desarrollo cognitivo más completo y rico en el proceso educativo

El juego es una herramienta que ayuda al desarrollo social, cognitivo y moral favoreciéndolos a que se desarrollen emocionalmente. Para Piaget esto se relaciona con el desarrollo mental del niño ayudando al proceso de su inteligencia a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Así mismo le permite relacionarse con otros niños creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad permitiéndoles expresarse libremente así disminuyendo el miedo, las preocupaciones y las inseguridades.

Piaget considera que el juego simbólico es esencial en la etapa de Educación Infantil porque permite el desarrollo integral del niño, mejorando las habilidades motoras finas, la imaginación y la fantasía, la concentración y la atención. Los juegos de reglas favorecen la adquisición de la autonomía de forma gradual, ya que implica el respeto de normas y de turnos, ponerse de acuerdo con más personas o escuchar y respetar las opiniones de los demás, entre otras (Gallardo-López, José Alberto Gallardo Vázquez, Pedro, 2018)

Existen muchos juegos que ayudan a la parte intelectual del niño como las piezas de construcción, los puzzles, el domino y los juegos de razonamiento. Siendo así donde el niño comienza a adquirir más capacidades cognitivas que le permiten aprender y a desarrollar su inteligencia. Piaget cree que el juego tiene diversas funciones y todo eso depende de las estructuras de conocimiento del niño (Linaza, 2013).

Los métodos educativos y los problemas de aprendizaje son unos de los más grandes intereses que se ha divulgado en el área de educación, siendo la diferencia

entre los niveles de desarrollo cognitivo y los niveles de desarrollo potencial (Vygotsky como se cita en Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J, 2013).

Los juegos se relacionan con el área sociocultural donde los niños durante los juegos se integran en grupos donde expresan sus pensamientos y emociones, el niño imita actividades que los adultos realizan, sean roles, valores incluso formas de comunicación y conductas de entorno social (Linaza, 2013).

Según Vygotsky (2013), el juego se considera importante para el aprendizaje dado que el niño destina más tiempo a otras actividades sin tomar en cuenta que es algo esencial para el desarrollo de las capacidades del niño porque ayuda al proceso de sus habilidades sociales y cognitivas.

Se cree que el juego tiene muchas ventajas en el ámbito físico y cognitivo, por eso se recomienda actividades creativas dentro del aula de clase creando espacios donde ellos puedan explorar y desarrollar su creatividad a través de movimientos donde se forman las conexiones neuronales permitiendo un aprendizaje más significativo.

Finalmente, el juego no es solo una actividad común en la infancia, sino que también es una herramienta fundamental en el desarrollo integral del niño siendo muy útil para fomentar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras convirtiéndolo en un elemento clave en el ámbito educativo. Incorporándolo en el juego mediante estrategias pedagógicas lo cual no solo permite que los niños aprendan de manera significativa, sin embargo, también fortalece su autoestima, creatividad y pensamiento crítico llevando a que los niños exploren, descubran y construyan conocimientos de manera natural y motivadora preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo real. Por lo tanto, es fundamental que los educadores y las instituciones educativas reconozcan y valoren el juego como una parte esencial del proceso de enseñanza garantizando que todos los niños tengan acceso a experiencias lúdicas que fomenten su desarrollo integral.

No se cuenta con recursos tecnológicos como dispositivos electrónicos o pizarras digitales, lo cual limita las oportunidades para que los niños aprendan mediante

los juegos interactivos, debido a estas carencias los niños no tienen acceso a nuevas experiencias que les pueden servir como estímulo en el desarrollo de su creatividad, resolución de problemas y habilidades sociales. Es necesario innovar ya que muchas actividades se vuelven repetitivas y menos dinámicas lo que genera desinterés y reduce su motivación a la hora de aprender.

La docente intenta que estas deficiencias no afecten a la hora de clase implementando a sus actividades figuras en papel o con objetos improvisados, pero aun así se complica lograr captar la atención del niño. Además, el no tener material como un proyector o una tableta limita el acceso a los juegos digitales que podrían ayudar a enriquecer el aprendizaje con estímulos visuales y auditivos.

SOLUCION A LA PROBLEMÁTICA

Una posible solución a este desafío es la implementación de estrategias basadas en el uso de recursos didácticos caseros y actividades de bajo costo que no requieren tecnología, pero que sean igualmente atractivas y efectivas para el aprendizaje. El docente puede diseñar juegos y actividades utilizando materiales reciclados, como cartulina, papel, tapitas o cualquier objeto accesible que permita trabajar conceptos de forma creativa.

Además, se puede incorporar juegos de roles, dramatización y dinámicas grupales que favorecen el desarrollo social de los niños. Esta metodología no solo ofrece una práctica alternativa, sino que también involucra a los niños de forma activa, permitiéndoles explorar y aprender mediante la manipulación de objetos y la interacción con sus compañeros. Estas estrategias favorecen la creatividad, la resolución de problemas y la cooperación sin depender de recursos tecnológicos.

Otra estrategia eficaz es la creación de espacios de aprendizaje multisensorial que estimulan tanto el aspecto cognitivo como emocional de los niños. Utilizando elementos sencillos como música, sonidos, rimas o materiales táctiles, el docente puede generar estímulos visuales y auditivos que enriquecen las actividades.

Finalmente, al utilizar canciones y rimas les favorece el aprendizaje de

conceptos básicos como colores, números o letras, mientras que las actividades sensoriales (por ejemplo, cajas con materiales para explorar con las manos) promueven la motricidad fina y la concentración. Al involucrar a los niños en actividades dinámicas, interactivas y lúdicas, se fomenta su motivación y atención, reduciendo el riesgo de que las clases se vuelvan repetitivas o aburridas, lo que a su vez contribuye al desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales de una manera más significativa.

PROPUESTA

Actividades	Objetivo	Área en desarrollo	Recursos utilizados
Rompecabezas y bloques	Desarrollar el pensamiento lógico y las secuencias de números y figuras.	Cognición	Rompecabezas, legos
Juegos de mesa educativos	Desarrollar habilidades de pensamiento	Cognición	Memoria o memory match, domino o bingo infantil
Aplicaciones interactivas	Ayuda a la concentración, memoria y atención a través de juegos digitales.	Tecnológico/ Cognición/Corteza motora	Kahoot" o "Quizlet liveworksheets
Juegos de rol	Estimular la creatividad y la empatía mediante la dramatización.	Social/ Cognición/ Corteza motora	Disfraces
Juegos al aire libre	Perfecciona la coordinación motora.	Físico/ Cognición/ Corteza motora	Patio: Laberintos, juego de obstáculo, circuito, búsqueda de tesoro, etc.

RESULTADOS ESPERADOS

Se espera fomentar la creatividad y automotivación.

-Pensamientos abstractos. - En los niños explorando nuevas ideas y direccionando a través de actividades lúdicas.

-Creatividad. - Desarrollando su imaginación al participar en juegos de rol y dramatización.

-Motivación. - Mostrando un mayor interés por aprender, motivándose a sí mismos a participar en diversas actividades.

Se espera desarrollar habilidades y capacidades relacionadas con:

✓ **Resolución de Problemas:** Los niños aprenderán a identificar problemas y buscar soluciones efectivas a través de juegos estratégicos.

✓ **Pensamiento Crítico:** Se espera que los niños analicen situaciones y tomen decisiones informadas durante el juego.

✓ **Coordinación Motora:** A través de juegos físicos, se desarrollarán habilidades motoras finas y gruesas.

✓ **Interacción Social:** Los niños mejorarán sus habilidades de comunicación y trabajo en equipo al colaborar en juegos grupales.

✓ **Memoria y Atención:** Las actividades interactivas ayudarán a los niños a mejorar su capacidad de atención y retención de información.

CONCLUSION

El propósito de este ensayo será demostrar que el aprendizaje basado en juegos es muy trascendental en niños de 4 años. A lo largo del ensayo, se explorará cómo el juego, más allá de ser solo una forma de entretenimiento, se convierte en un motor clave para la adquisición de habilidades esenciales como la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje y la mejora de la memoria. Esta estrategia no solo motiva a los niños, sino que también establece una base sólida para habilidades más complejas que serán cruciales en su educación futura.

A pesar de los desafíos que enfrenta su implementación, como la falta de formación docente o recursos limitados, es imperativo que las instituciones educativas y los responsables de políticas públicas reconozcan su valor y trabajen en su integración sistemática en el currículo.

Desde las perspectivas de Piaget y Vygotsky se resalta la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social, consideran que es el niño quien debe construir los conocimientos. Sin embargo, la teoría de Piaget está más enfocada al desarrollo cognitivo, siendo el juego una gran herramienta para la estimulación del niño; mientras que, por otra parte, la teoría de Vygotsky está más enfocada al ámbito social, no se puede considerar el desarrollo del niño sin tener en cuenta el contexto sociocultural, siendo el juego un elemento esencial para la socialización y el conocimiento del entorno social.

El aprendizaje basado en juegos no solo transforma la experiencia educativa de los niños, sino que también redefine el rol del docente como mediador y guía en un proceso que prioriza la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico. Por lo tanto, es vital que continuemos investigando y promoviendo esta metodología, asegurando que todos los niños tengan acceso a un entorno de aprendizaje que sea no solo efectivo, sino también profundamente humano y enriquecedor.

REFERENCIAS

- Alotaibi, M. (20 de marzo de 2024). Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil temprana: una revisión sistemática y un metaanálisis. *Front. Psychol*, 11. doi:10.3389/fpsyg.2024.1307881
- Cedeño Zambrano, Milton Efrén; Calle García, Robertson. (2020). *Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso). doi: <https://doi.org/https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Chisag-Guamán, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). *El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. 593 digital Publisher CEIT. doi: <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). Juego y autorregulación: lecciones de Vygotsky. *American Journal of Play*, 6, 111-123. <https://doi.org/http://eric.ed.gov/?id=EJ1016167>
- Castorina., M. C. (2012). *Desarrollo cognitivo y educación II: procesos de conocimientos y contenidos específicos*. Editorial Paidós SAICF. <https://doi.org/78-950-12-0026-3>
- Elizalde Cordero, C. I., & Calle Cobos, M. M. (2018). Ámbitos de desarrollo de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 1(1), 36-41. <https://doi.org/10.33996/rep.v1i1.7>
- Gallardo-López, José Alberto Gallardo Vázquez, Pedro. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Hekademos. revista educativa digital. <https://doi.org/1989-3558>
- Gómez, Marco A - Gómez, Pedro P. (2004). APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS. *REVISTA ICONO 14 REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*, 2(4), 1-14. <https://doi.org/1697-8293>
- Linaza, J. L. (2013). *EL JUEGO ES UN DERECHO Y UNA NECESIDAD DE LA INFANCIA* (Vol. 65). Bordón: Revista De Pedagogía, <https://doi.org/0210-5934>

- María, R. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Morales Beltrán, O.R y Urrego Martínez, Z. R. ((2017)). *La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje*. (Vol. 17). Praxis Pedagógica.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>
- Ordoñez, X. A. (2022). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO EN LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA CARLOS ANTONIO MATA CORONEL DE LA CIUDAD DE AZOGUES. UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA ECUADOR.*
- PIAGET JEAN y INHELDER BARBEL. (1997). *Psicología del niño*. MADRID: EDICIONES MORATA, S. L. [https://doi.org/12 28004](https://doi.org/12%208004)
- Piaget, J. (1996). *la formacion del simbolo en el niño*. Editions Delachaux & Niestlé, S. A., Enéchatela. <https://doi.org/968-16-0270-6>
- Vergel Causado, R. (2014, febrero 7). *El signo en Vygotski y su vínculo con el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. scielo:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-48702014000100005&script=sci_arttext