

Jugar, explorar, aprender: El juego como estrategia para el desarrollo integral en Educación Inicial.

Playing, exploring, learning: Play as a strategy for integral development in Early Childhood Education.

Katiuska Yesenia Barreno Polanco¹, Jenny Natalia López Cajamarca², Deyssy Abigail Chicaiza Fueres³, Nathalie Josefina Estévez Estévez⁴, Nadia Cecilia Ayovi Caicedo⁵

Cita:

Barreno Polanco, K. Y., López Cajamarca, J. N., Chicaiza Fueres, D. A., Estévez Estévez, N. J., & Ayovi Caicedo, N. C. (2026). Jugar, explorar, aprender: El juego como estrategia para el desarrollo integral en Educación Inicial. Prometeo Conocimiento Científico, 6(2), e149. <https://doi.org/10.55204/pcc.v6i2.e149>

Recibido: 21/07/2026

Revisado: 30/07/2026

Corregido: 06/08/2026

Aceptado: 10/08/2026

Publicado: 17/08/2026

Licencia:

Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras.

The contents of this article are under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. The authors retain the rights to their works.

Editor: Raúl Marcelo Lozada Yáñez

¹⁻⁵ Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, Ecuador

¹katiuska.barreno@docentes.educacion.edu.ec, ²jennyn.lopez@educacion.gob.ec,

³deyssy.chicaiza@educacion.gob.ec, ⁴nathalie.estevez@educacion.gob.ec,

⁵nadia.ayovi@docentes.educacion.edu.ec

¹<https://orcid.org/0009-0005-5044-0674>, ²<https://orcid.org/0009-0001-1363-9298>,

³<https://orcid.org/0009-0001-4610-0344>, ⁴<https://orcid.org/0009-0004-1982-5245>,

⁵<https://orcid.org/0009-0001-7097-8245>

Resumen: El juego constituye una estrategia pedagógica fundamental para promover el desarrollo integral durante la Educación Inicial, debido a su capacidad para favorecer simultáneamente procesos cognitivos, socioemocionales, comunicativos y motrices. El objetivo de esta investigación fue analizar la contribución del juego como estrategia pedagógica al desarrollo integral de niñas y niños de Educación Inicial. Se empleó un enfoque mixto con diseño cuasi experimental de alcance descriptivo-explicativo. La muestra estuvo conformada por 30 niños de entre 4 y 5 años, dos docentes y sus respectivos representantes legales. La intervención se desarrolló durante ocho semanas mediante actividades fundamentadas en el aprendizaje basado en el juego, incorporando experiencias de exploración, juego simbólico, cooperación y resolución de problemas. Para la recolección de datos se utilizaron listas de cotejo, observación sistemática, entrevistas semiestructuradas y análisis de producciones infantiles. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas, destacándose el desarrollo socioemocional, la participación activa y la cooperación entre pares. Asimismo, el análisis cualitativo permitió identificar avances en la expresión emocional, la autonomía y la capacidad de resolver problemas en contextos lúdicos. Se concluye que el juego, cuando es planificado pedagógicamente y acompañado por una mediación docente adecuada, constituye una estrategia efectiva para fortalecer el desarrollo integral infantil y favorecer aprendizajes significativos. Los hallazgos respaldan la incorporación sistemática de metodologías lúdicas dentro de los procesos educativos de la primera infancia.

Palabras clave: juego educativo; educación inicial; desarrollo integral; aprendizaje basado en el juego; metodologías activas.

Abstract: Play constitutes a fundamental pedagogical strategy for promoting comprehensive development in early childhood education due to its ability to simultaneously foster cognitive, socio-emotional, communicative, and motor skills. The objective of this study was to analyze the contribution of play as a pedagogical strategy to the holistic development of children in Early Childhood Education. A mixed-methods approach with a quasi-experimental descriptive-explanatory design was employed. The sample consisted of 30 children aged 4 to 5 years, two teachers, and their legal guardians. The intervention was implemented over eight weeks through activities grounded in play-based learning, including exploration, symbolic play, cooperation, and problem-solving experiences. Data were collected through observation checklists, systematic observation, semi-structured interviews, and analysis of children's productions. The findings revealed significant improvements across all evaluated dimensions, particularly in socio-emotional development, active participation, and peer cooperation. Qualitative analysis also identified advances in emotional expression, autonomy, and problem-solving skills within playful learning environments. The study concludes that play, when intentionally planned and supported through effective teacher mediation, is an effective pedagogical strategy for enhancing children's holistic development and promoting meaningful learning. These findings support the systematic integration of play-based methodologies into early childhood educational practices.

Keywords: educational play; early childhood education; holistic development; play-based learning; active learning methodologies.

INTRODUCCIÓN

El juego se convierte en uno de los elementos primordiales del proceso de aprendizaje en la infancia a la hora de ser un medio desde el cual se pueden encontrar experiencias o interacciones en la infancia, así como la imaginación, el lenguaje, el movimiento y la constitución de significados. Jugar, por tanto, no implica que haya un parón en el aprendizaje, sino que se convierte en una estrategia pedagógica para que los niños y las niñas puedan descubrir su entorno, regular las emociones, ensayar roles sociales y desarrollar sus habilidades cognitivas, comunicativas y motrices. La última evidencia científica demuestra cómo el aprendizaje mediado por el juego produce resultados positivos en el desarrollo social, emocional, cognitivo, motivacional y en el compromiso con la escuela siempre que se aplique con la adecuada determinación

pedagógica y la sensibilidad por la evolución de su alumnado (Alotaibi, 2024; Parker et al., 2022). El conjunto de evidencias de lo señalado por la literatura internacional siempre apunta que el juego guiado produce resultados bien que similares a los obtenidos mediante métodos de instrucción directa e incluso mejores, sobre todo cuando se refieren al desarrollo del razonamiento, la resolución de problemas, el conocimiento espacial o la flexibilidad cognitiva (Skene et al., 2022). El metaanálisis realizado por Smits-van der Nat. et al. (2024) por su parte, ha evidenciado la presencia de una relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de la competencia social de los niños y las niñas de entre tres y ocho años, haciendo hincapié en la mediación de la interacción con iguales, la colaboración o la regulación emocional, aunque también advierten de la necesidad de continuar profundizando en las evidencias longitudinales que nos ayuden a explicar mejor la totalidad del recorrido que se da entre juego y desarrollo de la infancia. Los estudios sobre el juego y el aprendizaje en América Latina han adquirido particular relevancia por el hecho de que se ha de fortalecer las metodologías activas. Las investigaciones realizadas en los contextos regionales evidencian cómo las estrategias lúdicas contribuyen a enriquecer el desarrollo cognitivo, las prácticas de aprendizajes significativos, y poder contribuir a una totalidad de la comprensión del desarrollo de la infancia (Angulo Vergara et al., 2020; Bósquez León et al., 2024; Rimascca Rodríguez et al., 2025; Salto Cubillos, 2024). En esta perspectiva, la investigación también proporciona evidencias sobre el que el juego ha de ser construido como una experiencia formativa programada, acompañada y evaluada, desvinculando así su simple reducción a conducta lúdica sin connotaciones pedagógicas. En este espacio, la innovación pedagógica también puede robustecerse a través del análisis sistemático de evidencias generadas en el proceso educativo. Bernal Parraga (2026) indica que la analítica del aprendizaje junto con el uso responsable de la inteligencia artificial pueden contribuir a la toma de decisiones pedagógicas con un fundamento basado en datos, al aportar información útil para ajustar las estrategias pedagógicas a las características y necesidades del alumnado. Desde este punto de vista se ayorran las posibilidades de las metodologías activas, ya que además de la incorporación del seguimiento del aprendizaje por parte del docente para posibilitar una intervención docente más contextualizada y argumentada, también requiere que la toma de decisiones pedagógicas sea producto de la combinación de la analítica del aprendizaje y la inteligencia artificial, lo que plantea una alternativa de como se pueden enriquecer las alternativas de actividades a partir del trabajo en el aula. En esta línea, a este respecto, Acosta Porras et al. (2024) integran el hecho que este tipo de estrategias propician (entre otros) la autonomía, la motivación y el pensamiento crítico bajo la óptica de capacidades con los principios pedagógicos del juego. La interrelación existente entre el juego y el aprendizaje por cooperación ha sido tratado con amplitud en la literatura actual. Aráuz Cerezo et al. (2026) pudieron comprobar la influencia de las dinámicas cooperativas en el aumento significativo de la motivación y participación del alumnado; Zamora Franco et al. (2024) comprobaron que las estrategias cooperativas permiten fomentar la comunicación, la resolución en grupos y a la vez la mejora de las habilidades sociales; de igual forma Albán Pazmiño et al. (2024) se dan cuenta de que las actividades grupales favorecen el desarrollo de las competencias socioemocionales centradas en las relaciones personales. De forma paralela el desarrollo socioemocional ha dado lugar a que se genere un fuerte bagaje empírico que recopila múltiples estudios que muestran que el juego es una circunstancia privilegiada de la emoción, para la expresión, y para la misma construcción de las habilidades de autorregulación. Por su parte, Bernal Párraga et al. (2025) expusieron que la autorregulación emocional contaba con un efecto significativo sobre el rendimiento académico y sobre bien la escuela; estos resultados son paralelos a los estudios que, por su parte, denotan que las experiencias lúdicas eran propicias para la empatía, para la convivencia y para el fortalecimiento de los mecanismos de autoconducción. En este sentido, como nuestros autores apuntan Bernal Párraga et al. (2024), el aprendizaje por role-playing debería contemplarse como una metodología activa propicia en la participación del alumnado y en su oportunidad para desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico, desde etapas muy tempranas. La representación de roles puede permitir integrar la imaginación; la interacción social; la resolución de situaciones; experiencias de aprendizaje participativas; aspectos estos íntimamente relacionados con los principios pedagógicos del juego en Educación Inicial. También se considerará que las estrategias pedagógicas que se orientan desde una perspectiva inclusiva tienen que partir del reconocimiento de la diversidad de capacidades y de favorecer experiencias de aprendizaje flexibles que promuevan la participación activa de todos los niños y niñas. Dentro de esta dirección también se encuentran las metodologías que han sido orientadas para los alumnos con discapacidad intelectual y física, donde se destaca la importancia de adecuar las actividades; los

recursos; la mediación docente a las necesidades individuales; promoviendo la autonomía; la interacción y una participación equitativa en los procesos educativo (Bernal Párraga et al., 2024). La adecuación al medio de las experiencias de enseñanza lúdica depende un poco de la calidad de la mediación pedagógica y de las condiciones institucionales que la sostienen. De hecho, Zambrano Vergara et al. (2024) expusieron que, una adecuada gestión del aula no solo ayudaba a articular el aprendizaje autónomo sino también la participación activa desde etapas muy tempranas. Dentro de estas premisas, la innovación de las prácticas educativas tiene que articular las metodologías activas con los recursos tecnológicos que amplían las posibilidades de participación, exploración y producción creativa del alumnado.. Bernal Parraga et al. (2026) destacan la incorporación de metodologías activas y tecnologías emergentes como recursos para fortalecer procesos de comprensión y escritura creativa, lo que evidencia la importancia de diseñar experiencias educativas en las que el estudiante adopte un papel activo en la construcción de sus aprendizajes. En la formación inicial del profesorado, Troya Santillán et al., 2024, subrayan que la formación continua del docente es un elemento necesario en el proceso de elaboración de experiencias innovadoras y de respuesta a los actuales retos educativos. A ello se suma la importancia de considerar las condiciones de trabajo y las demandas cognitivas que acompañan la actividad docente: Cabezas-Heredia et al. (2024) identificaron niveles medios y altos de carga mental en docentes universitarios y señalaron la necesidad de medidas preventivas y programas de intervención orientados a mejorar las condiciones laborales y la autoeficacia docente. En Educación Inicial, esta consideración resulta pertinente porque la planificación, mediación y seguimiento de experiencias lúdicas requieren una intervención docente intencional y sostenida; un elemento más que ha ido señalando la literatura es la implicación de las familias en la educación, Fajardo López y cols.(2024) estudian que la conjunción familia - escuela es un elemento que tiene una fuerte repercusión en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente cuando dicha unión puede dar lugar a vivencias lúdicas de manera compartida, tanto en el ámbito escolar y familiar, como cuando la conjunción de escuela y familia puede dar lugar a una colaboración en la articulación de las vivencias de la vida cotidiana.

Paralelamente, la transformación en la manera de entender y hacer la educación ha permitido que las estrategias propias de las nuevas tecnologías pasen a ser complementadas con las nuevas formas de hacer la educación. Investigaciones sobre el pensamiento computacional (Bernal Párraga et al., 2024), acerca de los entornos híbridos de aprendizaje (Bernal Párraga et al., 2026), sobre plataformas digitales de feedback y retroalimentación (Quiroz Moreira et al., 2024) y sobre la gamificación (Orden Guaman et al., 2024) han llegado a evidenciar que las nuevas tecnologías pueden enriquecer

las experiencias de aprendizaje, pero que hay que utilizarlas desde metodologías que tengan como fundamento a los niños y las niñas. Esas aportaciones coinciden con lo que proponen Bernal y Guarda (2020) cuando indican que la innovación educativa se encuentra relacionada con la gestión del conocimiento y con la adecuación de los modelos metodológicos a lo que la sociedad actual demanda. Las investigaciones a su vez, sobre el desarrollo del pensamiento lógico evidencian que las actividades exploratorias, las actividades de descubrimientos y las actividades de resolución de problemas, estimulan muy positivamente el aprendizaje en las etapas educativas iniciales (Alvarez Piza et al., 2024), hecho que refrenda la necesidad de elaborar prácticas educativas convencidas de intercalar entre el juego, la creatividad y la experimentación, la construcción activa del conocimiento. De forma teórica en la teorización del juego como estrategia pedagógica, se basa en las contribuciones de Piaget, quien dio un paso más allá de considerar el juego como desarrollo cognitivo y proceso de construcción del saber; de Vygostky que le confería importancia a su función desde la mediación social del saber y la Zona del Desarrollo Próximo; de Bruner, quien postulaba la exploración y el descubrimiento como procesos de aprendizaje en la infancia. Dicha propuesta se corresponde con las formulaciones de las posiciones del aprendizaje basado en el juego/*play-based learning*/ que proponen que se efectúa un refuerzo del desarrollo global de los niños y las niñas si las experiencias educativas establecen una relación entre la autonomía, la interacción social, el reto cognitivo y el acompañamiento pedagógico (Nesbitt et al., 2023; Zosh et al., 2022).

Sin embargo, aunque existe una multitud de estudios que abordan los beneficios del juego en la época de la primera infancia, hay vacíos dentro de la investigación en cuanto a la integración del juego con las dimensiones basadas en lo cognitivo, lo socioemocional, lo comunicativo, lo motriz y todo ello en situaciones escolares de Educación Inicial. También destaca la falta de coincidencia entre el conocimiento teórico del

juego como herramienta pedagógica, y la práctica efectivamente llevada a cabo, ya que, en numerosas realidades de la Educación Inicial, las actividades lúdicas eran anecdóticas o subordinadas a metodologías de repetición de contenidos que hacían del juego una actividad excluyente con pocos aportes al desarrollo integral de las niñas y los niños.

En consecuencia la investigación que aquí se presenta trata de responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿en qué medida el juego, tal como lo concebimos aquí como estrategia pedagógica intencionada, contribuye al desarrollo integral de las niñas y los niños en la Educación Inicial?

1.1 Hipótesis de la investigación

H1. La implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego produce mejoras significativas en el desarrollo integral de los niños y niñas que asisten a clases de Educación Inicial, manifestándose en la mejoría de los niveles de desarrollo en las dimensiones cognitiva, socioemocional, comunicativa y motriz.

A partir de esta problemática de una actitud frente a la práctica se establece el objetivo de la investigación, que es analizar el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral en Educación Inicial, teniendo en cuenta sus aportes al aprendizaje, la socialización, la expresión emocional, la creatividad y la participación de las niñas y los niños.

El objetivo general es el de analizar el uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de las niñas y los niños en Educación Inicial, para lo cual se plantea en primer lugar la siguiente historia de los objetivos específicos: a) identificar los fundamentos teóricos y empíricos del uso del juego en Educación Inicial; b) describir los aportes del uso del juego en el desarrollo cognitivo, socioemocional, comunicativo, motriz y creativo; c) analizar la práctica del docente desde el momento de su planificación, mediación y d) proponer orientaciones pedagógicas para el uso intencionado del juego en el aula infantil.

METODOLOGÍA

2.1 Diseño de investigación

La investigación se realizó en un marco de un diseño empírico cuasi experimental bajo un enfoque mixto de alcance descriptivo-explicativo. La cual sea combinando estos diseños y enfoques con el uso de técnicas cualitativas como la observación participante, entrevistas semiestructuradas y el análisis de las producciones infantiles. Con el fin de describir los cambios en el desarrollo integral de los niños, previo y posteriormente a la aplicación de la intervención lúdica, y conocer cuál es la función del juego para favorecer los procesos de exploración, interacción, lenguaje, autonomía y autorregulación.

La elección del diseño metodológico se fundamenta en evidencias recientes que recomiendan integrar mediciones cuantitativas y cualitativas para evaluar el aprendizaje basado en el juego, debido a que este involucra dimensiones cognitivas, socioemocionales, comunicativas y motrices que difícilmente pueden ser comprendidas únicamente mediante pruebas estandarizadas (Alotaibi, 2024; Parker et al., 2022). Así pues, las investigaciones sobre el juego guiado también enfatizan el papel de la mediación docente en la facilitación de los aprendizajes infantiles (Skene et al., 2022). El diseño de investigación incluyó fases de pretest, intervención pedagógica y postest, pero desde luego no se trató de una investigación basada en la asignación aleatoria de participantes, como es habitual en toda investigación llevada a cabo en contextos educativos reales (Utami & Crescenzi-Lanna, 2025).

2.2 Población y muestra

La población estuvo formada por estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa; la selección de la muestra fue de tipo no probabilístico e intencional ya que la conformaron 30 estudiantes de 4-5 años, 2 docentes y los representantes legales que dieron autorización para participar.

Los criterios de inclusión fueron matrícula activa, asistencia frecuente y consentimiento informado de los representantes; se excluyó a los estudiantes que presentaron ausencias durante la intervención. Este rango de edad se justifica porque durante esta etapa infantil se consolidan los procesos vinculados con el juego simbólico, el desarrollo del lenguaje, la interacción social y la autorregulación emocional (Smits-van der Nat et al., 2024).

2.3 Intervención pedagógica

La intervención se implementó mediante materiales lúdicos físicos y digitales adaptados a la edad de la infancia, tales como cuentos interactivos, juegos de clasificación, aplicaciones educativas con supervisión de adultos, materiales manipulativos, tableros digitales, pictogramas y actividades de exploración sensorial. La incorporación de recursos tecnológicos en contextos educativos también requiere considerar la disponibilidad y adecuación de la infraestructura y de los servicios de telecomunicaciones para sostener experiencias de aprendizaje pertinentes (Santillán Lima et al., 2016; Santillán-Lima et al., 2017).

La tecnología se utilizó como complemento y nunca como sustitución del juego corporal o del juego social. Esta decisión se debe a la literatura reciente que propone el uso apropiado de herramientas digitales configuradas adecuadamente, involucrando la diversión, y junto con los adultos para garantizar el desarrollo de aprendizajes significativos (Chu, 2024; Utami & Crescenzi-Lanna, 2025). De la misma manera, el aprendizaje basado en juego digital puede permitir el desarrollo de la motivación, la interacción y el desarrollo cognitivo si está enmarcado dentro de una planificación pedagógica estructurada (Alotaibi, 2024).

La intervención se basó en los principios del aprendizaje basado en el juego (*play-based learning*), al considerar que las vivencias lúdicas potencian, en su simultaneidad, el desarrollo cognitivo, socioemocional, comunicativo y motriz (Parker et al., 2022). La intervención se llevó a cabo en un periodo de ocho semanas con tres sesiones de 45 minutos incorporadas a la planificación curricular.

Las actividades las estructuramos en cuatro grandes momentos: el primero, exploración y motivación, incluidos ejercicios sensoriales, observación del contexto y actividades de exploración; el segundo, juego simbólico y socialización, incluidos dramatizaciones, cuentos y representaciones de roles en el marco del desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales; el tercero, exploración cognitiva y resolución de problemas a través de actividades de construcción y clasificación, uniones y secuencias, retos cooperativos; y el cuarto, la reflexión y la evaluación participativa de los aprendizajes alcanzados.

El juego guiado ayuda a la construcción de conocimientos significativos en la medida en que hay mediación entre el docente y la libertad exploratoria (Skene et al., 2022; Zosh et al., 2022); el juego simbólico es un predictor que se considera relevante de la competencia social y la regulación emocional (Smits-van der Nat et al., 2024); las actividades de resolución de problemas constituyen una fuente para el desarrollo de las funciones ejecutivas y conducir al pensamiento flexible (Nesbitt et al., 2023; Alotaibi, 2024).

Cada sesión contempló: motivación inicial, desarrollo de la actividad lúdica, acompañamiento del docente, retroalimentación y cierre reflexivo. El docente actuó como mediador del aprendizaje, de forma que además coincidieron experiencias interactivas y de construcción de significados (Pyle et al., 2020). Emplearon materiales manipulativos, cuentos ilustrados, bloques de construcción, recursos artísticos y aplicaciones educativas, favoreciendo distintos estilos de aprendizaje y de participación (Chu, 2024; Utami & Crescenzi-Lanna, 2025). Técnicas y herramientas para la recogida de datos

2.4 Técnicas e instrumentos para la recogida de datos

La información se recogió a través de observación sistemática, listas de comprobaciones, entrevistas semiestructuradas a profesoras y análisis de producciones infantiles. La observación servía para situar en el mapa los indicadores de participación, cooperación, comunicación, creatividad, autonomía y resolución de problemas.

La lista de comprobaciones se utilizó antes y después de la intervención para medir los cambios en las dimensiones cognitiva, socioemocional, comunicativa y motriz. Las entrevistas sirvieron para conocer las percepciones de las profesoras sobre la puesta en práctica de las estrategias con contenido lúdico, en los dibujos, las construcciones y las dramatizaciones se presentaban evidencias complementarias del aprendizaje.

La validez de contenido se determinó mediante juicio de expertos en Educación Inicial y metodología de la investigación, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los indicadores utilizados. La confiabilidad del instrumento fue estimada mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de $\alpha = ,89$, considerado adecuado para garantizar la consistencia interna del instrumento. Adicionalmente, la triangulación de fuentes contribuyó a corroborar la consistencia de los resultados obtenidos (Bósquez

León et al., 2024; Rimascca Rodríguez et al., 2025; Solórzano Zambrano, 2025).

2.5 Procedimiento y análisis de datos

Los datos cuantitativos fueron procesados mediante el software IBM SPSS Statistics versión 23. Se calcularon frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar para describir el comportamiento de las variables estudiadas. Previamente al análisis inferencial se verificó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Una vez comprobado el cumplimiento de dicho supuesto ($p > .05$), se aplicó la prueba t de Student para muestras relacionadas con el propósito de comparar los resultados obtenidos en el pretest y el postest. En caso de incumplimiento de la normalidad, se consideró la utilización de la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Los datos cualitativos fueron procesados mediante análisis temático. Las categorías analizadas incluyeron juego simbólico, interacción social, lenguaje oral, creatividad, autonomía, motricidad, resolución de problemas y regulación emocional. La triangulación entre observaciones, entrevistas y producciones infantiles permitió reforzar la credibilidad e interpretación de los resultados (Parker et al., 2022; Skene et al., 2022; Smits-van der Nat et al., 2024).

2.6 Consideraciones éticas

Se dieron cumplimiento a los principios de la investigación como son: el del consentimiento informado, la del respeto a la confidencialidad, el del respeto al anonimato, el de la voluntariedad, el de la protección integral de los participantes. Las personas que representaban legalmente a las/los niñas/os informaron sobre los objetivos del estudio y el procedimiento y los beneficios de este.

La identidad de las/los niñas/os participantes fueron protegidas mediante códigos alfanuméricos y la seguridad física y emocional de las/los niñas/os fue considerada en todas las actividades. Estas medidas responden las recomendaciones actuales en investigación educativa en población infantil (Li et al., 2025; Utami & Crescenzi-Lanna, 2025).

El estudio aporta evidencias sobre la contribución del juego al desarrollo integral de los niños en Educación Inicial mediante la integración de datos cuantitativos y cualitativos en el marco de la escuela real, además de ofrecer orientaciones pedagógicas replicables para docentes interesados en reforzar el aprendizaje a partir del juego.

Las limitaciones del estudio están relacionadas con la escasez de la muestra, con la selección no probabilística, y porque era imposible controlar todas las variables intrínsecas al contexto escolar. No obstante, el diseño mixto aplicado, la combinación de instrumentos y la triangulación metodológica han permitido reforzar la validez interna y la consistencia de los resultados.

RESULTADOS

Los resultados evidencian mejoras entre el pretest y el postest en las dimensiones del desarrollo integral evaluadas. La media global pasó de 2.41 a 3.62, lo que indica un incremento de 1.21 puntos en una escala de 1 a 4. La dimensión con mayor variación fue la socioemocional, seguida de la cognitiva y la comunicativa.

Tabla 1

Estadísticos descriptivos de las dimensiones del desarrollo integral antes y después de la intervención lúdica

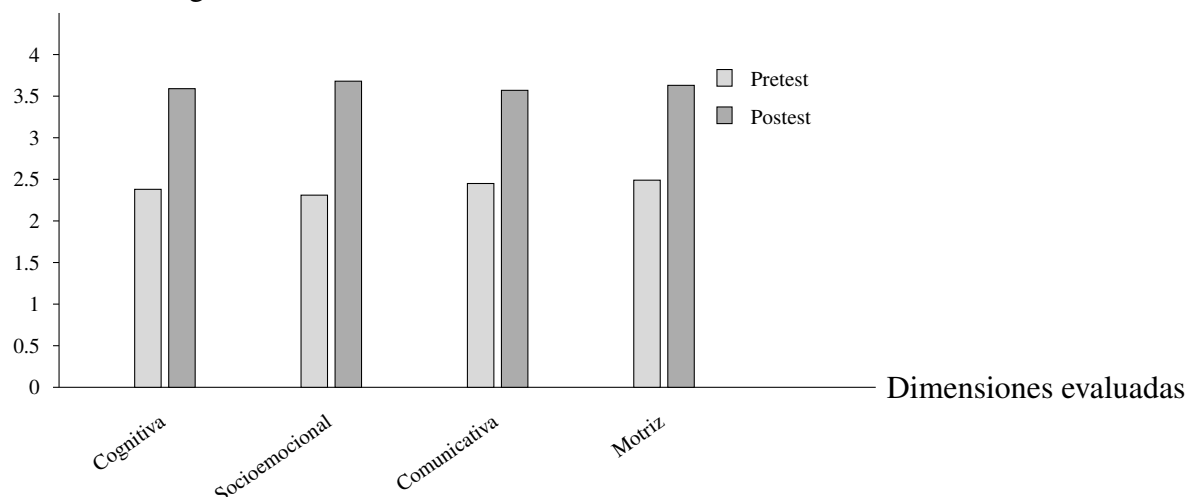
Dimensión	N	Media pretest	DE	Media posttest	DE	Diferencia
Cognitiva	30	2.38	0.42	3.59	0.36	1.21
Socioemocional	30	2.31	0.46	3.68	0.31	1.37
Comunicativa	30	2.45	0.39	3.57	0.34	1.12
Motriz	30	2.49	0.41	3.63	0.33	1.14
Global	30	2.41	0.37	3.62	0.29	1.21

Nota: N = número de participantes; DE = desviación estándar. La diferencia corresponde a la variación entre las medias obtenidas en el pretest y el postest. Elaboración propia.

Como se observa en la Tabla 1, todas las dimensiones evaluadas presentaron incrementos en sus puntuaciones medias después de la intervención lúdica, destacándose la dimensión socioemocional con una diferencia de 1.37 puntos.

Figura 1**Comparación de las medias obtenidas en las dimensiones del desarrollo integral antes y después de la intervención lúdica**

Media de desarrollo integral



Nota: La figura presenta las puntuaciones medias obtenidas por los participantes en las dimensiones cognitiva, comunicativa, socioemocional y motriz durante el pretest y el posttest. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2**Resultados de la prueba *t* para muestras relacionadas y tamaño del efecto**

Dimensión	<i>t</i>	gl	<i>p</i>	<i>d</i> de Cohen
Cognitiva	11.32	29	<.001	1.21
Socioemocional	13.45	29	<.001	1.37
Comunicativa	10.98	29	<.001	1.14
Motriz	11.17	29	<.001	1.16
Global	12.84	29	<.001	1.35

Nota: gl = grados de libertad; *d* = tamaño del efecto según Cohen (1988).

Previamente al análisis inferencial, se verificó el cumplimiento del supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Los resultados indicaron una distribución normal de los datos ($W = 0.962$, $p = .241$), lo que justificó la aplicación de la prueba *t* de Student para muestras relacionadas. La comparación entre las puntuaciones del pretest y el posttest evidenció diferencias estadísticamente significativas en el desarrollo integral de los participantes, $t(29) = 12.84$, $p < .001$. Asimismo, el cálculo del tamaño del efecto mostró un valor de $d = 1.35$, lo que indica un efecto grande de la intervención basada en el juego sobre las dimensiones evaluadas. Estos resultados sugieren que las actividades lúdicas implementadas contribuyeron significativamente al fortalecimiento de las competencias cognitivas, socioemocionales, comunicativas y motrices de los niños participantes.

El análisis cualitativo de observaciones, entrevistas docentes y producciones infantiles permitió identificar cuatro categorías emergentes: participación activa, cooperación, expresión emocional y resolución de problemas. La categoría más frecuente fue participación activa con 42 registros, seguida de cooperación con 36 registros. Estos resultados complementan los datos cuantitativos, pues muestran que el incremento de puntajes no solo refleja desempeño medible, sino cambios observables en la interacción, autonomía y disposición para aprender.

Tabla 3**Categorías emergentes identificadas durante el análisis cualitativo de la intervención lúdica**

Categoría cualitativa	Frecuencia	Porcentaje (%)	Evidencia observada
Participación activa	42	31.8	Interés, exploración y permanencia en la actividad
Cooperación	36	27.3	Ayuda entre pares, acuerdos y juego compartido
Expresión emocional	29	22.0	Seguridad, alegría y regulación ante conflictos
Resolución de problemas	25	18.9	Ensayo-error, formulación de preguntas y búsqueda de alternativas
Total	132	100.0	—

Nota: Las categorías emergentes fueron obtenidas mediante el análisis temático de las observaciones de aula, entrevistas semiestructuradas y producciones infantiles realizadas durante la intervención pedagógica. Los porcentajes corresponden a la frecuencia relativa de aparición de cada categoría respecto del total de registros analizados ($N = 132$). Fuente: Elaboración propia.

La conjunción de resultados cuantitativos y cualitativos permite decir que la intervención apoyada en el juego tuvo una incidencia positiva en el desarrollo integral de los niños. Desde el análisis cuantitativo, se evidenció un aumento superior a los 1,0 puntos entre pretest y posttest; desde el cualitativo, la observación mostró mayor iniciativa, cooperación, verbalización de ideas y autorregulación en torno a la conducta durante las actividades lúdicas. La correlación más importante se evidenció con la mejora de la variable socioemocional cuantitativa y la alta frecuencia cualitativa de los dos categorías: participación y expresión emocional. Esto corrobora que el juego aporta no solo el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que también se ve vinculado con el desarrollo de la convivencia, la comunicación y la seguridad afectiva.

También fue posible encontrar una relación positiva entre la participación activa y el puntaje total pos-test: $r = .68$, $p < .001$, lo que sugiere que los niños que se vieron involucrados por las experiencias de juego alcanzaron puntajes más altos de desarrollo integral.

La mejora general de 2.41 a 3.62 puntos con diferencias significativas evidencia que la intervención a partir del juego produjo mejorías en las dimensiones de la cognición, socioemocional, comunicación y motricidad.

La integración de los resultados cuantitativos y cualitativos evidenció mejoras en las dimensiones cognitiva, socioemocional, comunicativa y motriz de los participantes. Asimismo, las observaciones realizadas durante la intervención permitieron identificar elevados niveles de participación activa, cooperación, expresión emocional y resolución de problemas en los contextos de juego implementados.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación sistemática del juego como estrategia pedagógica favorece ampliamente e indudablemente el desarrollo integral del alumnado de Educación Inicial, corroborando así la hipótesis planteada y los objetivos de investigación que se habían fijado previamente. Las mejoras observadas en las dimensiones cognitiva, socioemocional, comunicativa, motriz o cualquier otra hacen pensar en que el juego también es una experiencia educativa compleja, capaz de integrar este amplio conjunto de procesos que están simultáneamente relacionados al aprendizaje, al desarrollo infantil. En este sentido, estos hallazgos son concordantes con las orientaciones actuales del aprendizaje basado en el juego, que, como demuestran Weisberg et al. (2013), afirmando que los infantes van construyendo conocimiento mediante la exploración, la interacción social o la resolución de problemas en contextos significativos. Aun así, también hay que señalar que los resultados son compatibles con otros trabajos que recogen los efectos positivos del juego sobre el desarrollo cognitivo y social, emocional, la motivación, la dedicación hacia las actividades escolares o infantes y preescolares en instituciones educativas (Alotaibi, 2024; Parker et al., 2022). Y esta línea también se hallan Rimascca Rodríguez et al. Las actividades lúdicas producen un impacto positivo en el desarrollo físico, cognitivo, creativo, emocional y social en la infancia según los autores de la presente investigación (2025). Desde un enfoque sociocultural del aprendizaje, es posible dar cuenta de los resultados explicados por procesos de interacciones que se ponen en juego en la actividad lúdica, dado que, el juego de simulación, la cooperación o la exploración, entre otros, fomentan la construcción conjunta de significados, la comunicación interpersonal o la regulación emocional, considerados estos últimos como aspectos clave en el desarrollo de la primera infancia (Fleer, 2021). A su vez, la ampliación mostrada en el nivel de participación activa coadyuva a ampliar los resultados de aquellos estudios que ha encontrado relaciones entre el juego en la niñez y la motivación intrínseca y el compromiso de los niños y las niñas con las situaciones de aprendizaje (Marbina et al., 2023). De la misma manera, los resultados obtenidos son coherentes con la línea de evidencia verificados por autores como Skene et al. (2022), quienes argumentan que el juego orientado favorece aprendizajes más significativos cuando este se halla entrelazado con la exploración propia y la mediación intencionada del docente.

Adicionalmente, los resultados cualitativos son coherentes con el papel del juego simbólico como mecanismo social del desarrollo, por ejemplo, autores como Smits-van der Nat et al. (2024) encontraron una asociación positiva entre el juego simbólico y la competencia social de los niños y las niñas, y por su parte, Bósquez León et al. (2024), argumentan que las estrategias lúdicas contribuyen a la exploración, la construcción de significados o el desarrollo cognitivo en Educación Inicial. En resumen, los hallazgos vienen

a demostrar que el juego podría no ser sólo interpretable como una metodología didáctica complementaria, sino que habría que asumirlo como una línea estructural del currículo infantil capaz de estimular las habilidades ejecutivas, la creatividad o el razonamiento flexible; es decir, un conjunto de competencias vitales para el aprendizaje durante todo el ciclo vital (Ashiabi et al., 2023).

Los resultados muestran una clara convergencia respecto de la literatura científica más reciente que considera el juego como una estrategia para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Varios estudios internacionales han puesto de manifiesto que las vivencias pedagógicas de carácter lúdico dan lugar a la mejora de las capacidades sociales, emocionales y cognitivas de niños y niñas de la primera infancia (Hassinger-Das et al., 2020; Yogman et al., 2021). De modo análogo, investigaciones llevadas a cabo en entornos latinoamericanos demuestran que el juego favorece la participación, la interacción social o la construcción de aprendizajes significativos dentro del aula (Cevallos-Torres et al., 2023).

La mejora en las dimensiones socioemocionales es coherente con las evidencias de Whitebread et al. (2021), quienes corroboran que las experiencias de juego cooperativo contribuyen a la empatía, la autorregulación y las competencias sociales. Los avances también detectados en las dimensiones cognitivas y comunicativas se compadecen con las evidencias planteadas por Marchetti et al. (2022), aptitud que hace hincapié en la potencialidad de los entornos lúdicos para fomentar la creatividad, la resolución de problemas o el lenguaje. Sin embargo, la literatura da cuenta también de ciertas discrepancias. Howard et al. (2022) encontraron resultados menos homogeneizados en aquellas experiencias lúdicas que carecían de la planificación didáctica o de la mediación del docente. Esta coincidencia resulta pareja a los resultados de este estudio, en el que la participación del docente a lo largo de las sesiones de juego fue un elemento que facilitó la exploración, la relación y la construcción de aprendizajes significativos. Por lo tanto, los beneficios de jugar parecen depender, no únicamente de la actividad lúdica en sí, sino que la calidad de las interacciones pedagógicas que acompañan la experiencia de juego claro.

Desde un punto de vista metodológico, la presente investigación muestra línea con otros estudios que han echado mano de la metodología mixta para comprender el fenómeno complejo del proceso educativo de la infancia, pero que incorpora un valor añadido al integrar en el mismo análisis de manera simultánea evidencias cuantitativas y cualitativas vinculadas a las dimensiones cognitiva, socioafectiva, comunicativa, y motriz de la actividad de juego, y consecuentemente, entender el fenómeno analizado de una forma más holística.

Los resultados que se alcanzaron tienen significativas implicaciones para el diseño de la práctica pedagógica innovadora en Educación Inicial. En primer lugar, ilustran la necesidad de salir de los enfoques unidimensionales de una práctica pedagógica, donde la organización gira en torno a la mera transmisión de contenidos, para desarrollar un tipo de propuesta educativa para la Educación Inicial en la que el juego es entendido como una estrategia central para el aprendizaje y el desarrollo integral infantil. En este sentido, el docente desempeña un papel central dentro de la organización de la práctica pedagógica como mediador, capaz de diseñar ambientes de aprendizajes ricos en oportunidades de exploración, interacción y construcción de significados (Fleer, 2021).

A su vez, los resultados sugieren que las instituciones educativas deberían incluir de forma sistemática dentro del currículum escolar las experiencias lúdicas, de una forma que la dimensión cognitiva, afectiva, social y motriz queden recogidas dentro de una misma propuesta pedagógica. Esta sugerencia tiene concordancia con las orientaciones internacionales que plantean el desarrollo de pedagogías activas centradas en la experiencia, la participación y el aprendizaje significativo (UNESCO, 2022). Desde un punto de vista más práctico, los resultados de la investigación son concluyentes y evidencian que la combinación de elementos como materiales manipulativos, el juego simbólico, la narración, actividades de cooperación, y recursos digitales atendiendo a la edad puede mejorar los procesos del aprendizaje y de la enseñanza. Existen estudios recientes que apoyan esta integración equilibrada y mixta de juego y de tecnología educativa siempre y cuando la interacción humana sea el eje vertebrador del proceso de aprendizaje (Papadakis, 2022). Igualmente, los resultados muestran la necesidad de potenciar la formación del profesorado y de propiciar una mayor participación de las familias en la vivencia de experiencias lúdicas que completen el trabajo que se propone en el aula.

El principal aporte de esta investigación es el de aportar evidencia empírica sobre la efectividad del juego como estrategia para potenciar el desarrollo integral en Educación Infantil. Las conclusiones fortalecen una concepción interdisciplinar del aprendizaje de infantes, ya que integra aportaciones de la psicología del desarrollo, la pedagogía, la neuroeducación y las ciencias sociales.

En términos teóricos, la investigación ayuda a consolidar el entendimiento del juego como una mediación cultural que propicia la construcción activa de saberes y el desarrollo de saberes o competencias básicas para la vida. De acuerdo con los resultados, se pueden hallar hilos conductores que suscriben las propuestas actuales en relación con la relevancia de los saberes lúdicos para la potenciación de competencias de funciones ejecutivas, creatividad, argumentación y competencias socioemocionales (Montani et al., 2023).

Desde una perspectiva metodológica, la investigación demuestra la utilidad de los métodos mixtos para abordar fenómenos complejos relacionados con el aprendizaje infantil, siendo la incorporación de datos cuantitativos y cualitativos lo que permitió no solo identificar cambios en el rendimiento de los participantes en el aprendizaje, sino también identificar y entender los procesos de interacción, participación y construcción de sentidos que explican los cambios en el rendimiento.

Finalmente, los hallazgos proveen indicios relevantes para la formulación de políticas educativas sobre la atención integral de la primera infancia. En este sentido, jugar, explorar y aprender deben entenderse como procesos inseparables que configuran experiencias educativas que pueden favorecer el desarrollo integral de las niñas y los niños en los contextos educativos contemporáneos. En la misma línea, futuras investigaciones podrían desarrollar investigaciones longitudinales que pongan en análisis la permanencia de los efectos y su comparación con distintos contextos socioculturales y educativos.

CONCLUSIONES

La investigación desarrollada tuvo la finalidad de examinar el juego como recurso didáctico para potenciar el desarrollo integral en Educación Inicial, considerando sus efectos en las dimensiones cognitiva, socioemocional, comunicativa y motriz. De los resultados obtenidos, se puede concluir que la práctica sistemática de experiencias lúdicas planificadas da cuenta de que contribuyen de manera significativa a potenciar el desarrollo de estas dimensiones, insistiéndose en que el juego es un recurso didáctico adecuado para potenciar aprendizajes significativos y procesos de desarrollo infantil en el contexto de la educación formal.

Los resultados de tipo cualitativo nos llevan a concluir lo mismo ya citado ya que el juego en experiencia de grupo favoreció la participación, la cooperación, la expresión emocional y la solución de conflictos. Por consiguiente, el juego debe ser acogido no como una actividad complementaria, sino como mediación pedagógica central de modo que logre la construcción de aprendizajes significativos, de la interacción social y del bienestar infantil. Las implicaciones educativas que se derivan van en la dirección de considerar la planificación docente, de llegar a ambientes de recursos estructurados y de la evaluación del desarrollo infantil por medio de instrumentos de evaluación global.

Como línea futura recomiendo ampliar la muestra, incluir grupo control y hacer un estudio longitudinal en el cual se valore la permanencia de los efectos.

Con relación al objetivo general, se verificó que las actividades de aprendizaje basadas en el juego produjeron cambios positivos en los indicadores de desarrollo integral. Las mejoras se constataron especialmente en torno a la participación activa, la cooperación entre pares, la expresión emocional, la comunicación oral y la resolución de problemas y fueron corroboradas mediante los resultados obtenidos en las evaluaciones cuantitativas y la recolección de evidencias cualitativas en observación y entrevistas. Estos resultados corroboran la hipótesis que guiaba la investigación y suponen el aval de que el juego origina un mediador del aprendizaje en la etapa de la primera infancia.

En cuanto al soporte teórico, los resultados ayudan a corroborar los postulados contemporáneos que conceptúan el juego como un proceso de la construcción activa de conocimiento, ya que la exploración, la interacción social y la experimentación favorecen el desarrollo de competencias básicas para el aprendizaje a lo largo de la vida. De este modo, el estudio nos muestra cómo las experiencias lúdicas van más allá de la

tradicional función de diversión para ser espacios de desarrollo cognitivo, afectivo y social que favorecen la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico en los niños.

Los resultados también muestran cómo la eficacia de las estrategias lúdicas depende en gran medida de la mediación pedagógica del docente. El acompañamiento intencional, la organización de ambientes motivadores, y la planificación de experiencias contextualizadas favorecían una mayor implicación de los niños en la realización de las actividades planteadas, favoreciendo el establecimiento de una mayor cantidad de oportunidades de aprendizaje y desarrollo. Por tanto, el juego debe ser considerado como un elemento estructural del currículo de Educación Inicial y no como una práctica lúdica complementaria o secundaria dentro de la práctica educativa.

En la praxis, la investigación ofrece evidencia que puede servir para ayudar en la toma de decisiones pedagógicas e institucionales en relación a la incorporación de metodologías activas centradas en el estudiante. La incorporación de juegos simbólicos, actividades de exploración, dinámicas del cooperativismo o recursos didácticos innovadores son alternativas que pueden ayudar a mejorar la calidad de los procesos educativos en la primera infancia. Así mismo, los resultados justifican la necesidad de implementar programas de formación docente que fortalezcan la competencia profesional para poder diseñar, poner en práctica y evaluar experiencias de aprendizaje basadas en el juego. Sin embargo, el presente estudio está limitado por el tamaño de la muestra, la selección no probabilística de los participantes y la duración de la intervención. Esas condiciones lastra la posibilidad de generalizar los resultados en otros contextos educativos, por lo que es preferible contemplar los resultados desde una perspectiva contextualizada. Las futuras investigaciones pueden incluir un mayor tamaño de la muestra, un diseño experimental con un grupo control y estudios longitudinales que permitan evaluar la duración de los efectos.

Por último, podemos concluir que jugar, explorar y aprender son procesos inseparables en la Educación Inicial y que su conexión contribuye a un desarrollo integral de los niños y las niñas. Por ende, facilitar contextos educativos lúdicos, con carácter inclusivo y participativo, cumple con los requerimientos de una educación actual basada en el bienestar, la educación integral y el desarrollo absoluto de la infancia. La evidencia científica aportada avala el reconocimiento del juego como una metodología pedagógica con un elevado valor educativo y como un eje de suma importancia en las experiencias de aprendizaje en las primeras etapas de vida.

5.1 Implicaciones para futuras investigaciones

Implementar estudios longitudinales para evaluar el efecto del juego en el desarrollo infantil a largo plazo.

Estimaciones de impacto de los diferentes tipos de juego (simbólico, cooperativo, digital y de construcción) sobre competencias determinadas.

Examinar el papel de las tecnologías emergentes y la inteligencia artificial como un recurso más de las estrategias pedagógicas basadas en el juego en Educación Inicial.

Comparar los efectos de las metodologías del juego en diferentes contextos socioculturales y sistemas educativos.

Implantar modelos de evaluación que puedan ser estandarizados para medir integralmente los efectos del aprendizaje basado en el juego.

5.2 Contribución científica del estudio

La principal contribución se expresa en el hecho de que la investigación empírica arroja la evidencia demostrativa de que el juego, entendido pedagógicamente y mediado por el docente, se posiciona como una estrategia educativa que favorece el desarrollo integral en Educación Inicial. También, que el informe aporta a la literatura del aprendizaje basado en el juego en América Latina evidencias cuantitativas y cualitativas desde una visión holística, que pueden orientar teóricamente y metodológicamente a investigadores, docentes y a responsables de políticas educativas.

FINANCIACIÓN

La presente investigación no recibió financiación externa.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses relacionado con la investigación.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

En concordancia con la taxonomía CRediT, todos los autores participaron en las etapas sustantivas del estudio y aprobaron la versión final del manuscrito.

Tabla 4

Contribución de autoría según taxonomía CRediT

Participación	Autor 1	Autor 2	Autor 3	Autor 4	Autor 5
Conceptualización	X	X	X	X	X
Análisis formal	X	X	X	X	X
Investigación	X	X	X	X	X
Metodología	X	X	X	X	X
Recursos	X	X	X	X	X
Redacción – borrador original	X	X	X	X	X
Redacción – revisión y edición	X	X	X	X	X
Supervisión	X	X	X	X	X
Revisión y aprobación de la versión final	X	X	X	X	X

Nota: La asignación de contribuciones se presenta conforme a la taxonomía CRediT y a la participación declarada para la elaboración del manuscrito.

REFERENCIAS

- Acosta Porras, J. S., Moyon Sani, V. E., Arias Vega, G. Y., Vásquez Alejandro, L. M., Ruiz Cires, O. A., Albia Vélez, B. K., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Estrategias de Aprendizaje Activas en la Enseñanza en la Asignatura de Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 411-433. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13320
- Albán Pazmiño, E. J., Bernal Parraga, A. P., Suarez Cobos, C. A., Samaniego López, L. G., Ferigra Anangono, E. J., Moreira Ortega, S. L., & Moreira Velez, K. L. (2024). Potenciando Habilidades Sociales a Través de Actividades Deportivas: Un Enfoque Innovador en la Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 3016-3038. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12549
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Alvarez Piza, R. A., Del Hierro Pérez, M. C., Vera Molina, R. M., Moran Piguave, G. D., Pareja Mancilla, S. S., Narváez Hoyos, J. J., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Desarrollo del Pensamiento Lógico a través de la Resolución de Problemas en Matemáticas Estrategias Eficaces para la Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 2212-2229. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13686
- Angulo Vergara, H. G., & colaboradores. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista Scientific*. https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872020000200045&script=sci_arttext
- Aráuz Cerezo, E., Tuarez Cobeña, M., Bernal Parraga, A., Yépez Yépez, L., & Llor Quintero, J. (2026). Efecto del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades técnico-tácticas y la motivación en estudiantes de Educación Física durante la enseñanza del baloncesto en secundaria. *Polo del Conocimiento*, 11(4), 2266-2283. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v11i4.11541>
- Ashiabi, G. S., Brown, E. L., & Johnson, K. R. (2023). Executive functions and play-based learning in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 51(4), 625–638. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01367-4>
- Bernal, A., & Guarda, T. (2020). La gestión de la información es factor determinante para elaborar estrategias innovadoras en política educativa pública. *Iberian Journal of Information Systems and Technologies*, (E27), 35-48. <https://core.ac.uk/download/pdf/487026121.pdf#page=35>
- Bernal Parraga, A. P. (2026). Analítica de aprendizaje e inteligencia artificial responsable para la toma de decisiones pedagógicas basadas en datos en educación básica. *LUZ*, 25, e1601. Recuperado a partir de <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/1601>
- Bernal Parraga, A. P., Rodríguez Cajas, G. A., & Ramírez Campoverde, E. A. (2026). Impacto de las metodologías activas y tecnologías emergentes en el desarrollo de la comprensión lectora y la escritura creativa en Lengua y Literatura en educación básica. *Educaf5-Berit*, 1(01), 147–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18210399>
- Bernal Parraga, A. P., Baquez Chávez, A. L., Hidalgo Jaen, N. G., Mera Alay, N. A., & Velásquez Araujo, A. L. (2024). Pensamiento Computacional: Habilidad Primordial para la Nueva Era. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 5177-5195. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10937

- Bernal Párraga, A. P., Constante Olmedo, D. F., López Sánchez, I. Y., Padilla Portocarrero, D. K., & Duarte Salinas, E. M. (2026). Ecosistema híbrido inteligente para la enseñanza de Ciencias Naturales: un modelo integrador de metodologías activas, IA y regulación emocional. *Tesla Revista Científica*, 6(1). <https://doi.org/10.55204/trc.v6i1.e588>
- Bernal Párraga, A. P., Armijos Minuche, A. de L., Granda Floril, S. C., Belduma Bravo, J. del C., Quiroz Ponce, K. G., & Aguirre Zambrano, J. A. (2025). El impacto de la autorregulación emocional en el rendimiento académico: Estrategias para el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación básica (Ecuador). *O Universo Observável*, 2(2). <https://doi.org/10.69720/29660599.2025.00053>
- Bernal Párraga, A. P., Medina Marino, P. A., Cholango Tenemaza, E. G., Zamora Franco, A. F., Zamora Franco, C. G., & López Sánchez, I. Y. (2024). Educación especial en metodologías de discapacidad múltiple intelectual y física: Un enfoque inclusivo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3229-3248. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11544
- Bernal Párraga, A. P., Toapanta Guanoquiza, M. J., Martínez Oviedo, M. Y., Correa Pardo, J. A., Ortiz Rosillo, A., Guerra Altamirano, I. del C., & Molina Ayala, R. E. (2024). Aprendizaje Basado en Role-Playing: Fomentando la Creatividad y el Pensamiento Crítico desde Temprana Edad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 1437-1461. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12389
- Bósquez León, D. M., Campaña Muñoz, L. C., & Chicaiza Chicaiza, R. M. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–127. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-29872024000100108&script=sci_arttext
- Cabezas-Heredia, E., Cabezas-Chávez, L., Cabezas-Chávez, M., Molina-Recalde, A. P., Vallejo-Tixi, D., & Santillán Lima, J. C. (2024). Carga mental en docentes universitarios: Estudio de caso. *Tesla Revista Científica*, 4(2), e424. <https://doi.org/10.55204/trc.v4i2.e424>
- Cevallos-Torres, L., Vinueza-Vinueza, S., & Salazar-Gómez, E. (2023). Playful learning and child development in Latin American early education contexts. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(2), 1–18. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.21.2.5647>
- Chu, C. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 41, 100652. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100652>
- Fajardo Lopez, C. E., Yagual Cedeño, L. L., Quezada Sanchez, C. F., Toapanta Guanoquiza, M. J., Moreira Velez, K. L., Sandra Veronica, L. P., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Papel de los Padres en la Educación Inicial: Estrategias Innovadoras para la Participación Familiar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9881-9900. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13139
- Fleer, M. (2021). Conceptual playworlds and the role of imagination in early childhood education. *Learning, Culture and Social Interaction*, 30, 100528. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100528>
- Hassinger-Das, B., Bustamante, A. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2020). Learning landscapes: Playing the way to learning and engagement in public spaces. *Education Sciences*, 10(12), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci10120367>
- Howard, J., Miles, G. E., Rees-Davies, L., & Bertenshaw, E. J. (2022). Play in middle childhood: Everyday play behaviour and associated emotions. *Children*, 9(4), 526. <https://doi.org/10.3390/children9040526>
- Li, L., Zhang, X., & Wang, Y. (2025). Digital citizenship education at the early childhood level: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 12, 15. <https://doi.org/10.1186/s40723-025-00153-2>
- Marbina, L., Church, A., & Tayler, C. (2023). Child engagement in play-based learning environments. *Australasian Journal of Early Childhood*, 48(2), 143–158. <https://doi.org/10.1177/18369391231156784>
- Marchetti, E., Valle, A., & Caprara, G. V. (2022). Play-based activities and language development in preschool education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(5), 731–746. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2022.2081344>
- Montani, V., Ferri, P., & Cavioni, V. (2023). Creativity, play and socio-emotional development in early childhood. *Frontiers in Psychology*, 14, 1185538. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185538>
- Nesbitt, K. T., Hirsh-Pasek, K., Michnick Golinkoff, R., & Hadani, H. S. (2023). Making schools work: An equation for active playful learning. *Theory Into Practice*, 62(2), 141–154. <https://doi.org/10.1080/00405841.2023.2202136>
- Orden Guaman, C. R., Salinas Rivera, I. K., Paredes Montesdeoca, D. G., Fernandez Garcia, D. M., Silva Carrillo, A. G., Bonete Leon, C. L., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Gamificación versus Otras Estrategias Pedagógicas: Un Análisis Comparativo de su Efectividad en el Aprendizaje y la Motivación de Estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9939-9957. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13142
- Papadakis, S. (2022). Apps to promote computational thinking and playful learning in preschool education: A systematic review. *Computers*, 11(7), 98. <https://doi.org/10.3390/computers11070098>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school: A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, 751801. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E., & Wickstrom, H. (2020). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 8(2), 311–351. <https://doi.org/10.1002/rev3.3197>

- Quiroz Moreira, M. I., Mecias Cordova, V. Y., Proaño Lozada, L. A., Hernández Centeno, J. A., Chóez Acosta, L. A., Morales Contreras, A. M., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Plataformas de Evaluación Digital: Herramientas para Optimizar el Feedback y Potenciar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 2020-2036. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13673
- Rimascca Rodríguez, I. K., Quispe Huamán, L. M., & Mamani Condori, J. L. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños: Revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 1–14. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402108&script=sci_arttext
- Rodríguez López, E. M., Bernal Parraga, A. P., Cuero González, O. V., Gavilanez González, L. C., & Merchán Ortiz, S. T. (2026). Gamification-Based Learning in EFL Classrooms: Effects on Motivation and Communicative Competence in Secondary Education. *Prometeo Conocimiento Científico*, 6(1), e125. <https://doi.org/10.55204/pcc.v6i1.e125>
- Salto Cubillos, M. A. (2024). Desarrollo infantil de 0 a 5 años desde una perspectiva contemporánea y reflexiva. *Revista Scientific*. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-29872024000100022&script=sci_arttext
- Santillán Lima, J. C., Llanga Vargas, A., Mayorga, W., & Valdiviezo, S. (2016). Evaluación del requerimiento tecnológico para servicios educativos, propuesta de infraestructura de red inalámbrica del Campus La Dolorosa de la Universidad Nacional de Chimborazo. En *II Congreso Internacional Educación Contemporánea, Calidad Educativa y Buen Vivir*.
- Santillán-Lima, J. C., Rocha-Jácome, C., Guerrero-Morejón, K., Llanga-Vargas, A., Vásconez-Barrera, F., & Molina-Granja, F. (2017). El impacto de los servicios de telecomunicaciones y las TIC en las necesidades de la educación superior. En *IV Congreso Internacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Emprendimiento*, 4, 863–875. ISBN 978-9978-364-38-3.
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., & van der Veen, C. (2024). The value of pretend play for social competence in early childhood: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 36, 61. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09884-z>
- Solórzano Zambrano, O. A., & Mendoza Zambrano, M. G. (2025). Diseño de una estrategia didáctica basada en juegos de roles en Educación Inicial. *Revista Educare*, 29(5), 174–190. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-48212025000500174&script=sci_arttext
- Troya Santillán, C. M., Bernal Párraga, A. P., Guaman Santillan, R. Y., Guzmán Quiña, M. de los A., & Castillo Alvare, M. A. (2024). Formación Docente en el Uso de Herramientas Tecnológicas para el Apo-yo a las Necesidades Educativas Especiales en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3768-3797. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11588
- Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L. (2025). Research design and implementation of digital play and digital games-based learning in early development 0 to 6 years: A systematic review. *Education 3-13*. <https://doi.org/10.1080/03004279.2025.2537102>
- Villacreses Sarzoza, E. G., Nancy Maribel, M. C., Calderón Quezada, J. E., Víctor Gregory, T. V., Iza Chungandro, M. F., Tandazo Sarango, F. E., & Bernal Párraga, A. P. (2025). Inteligencia Artificial: Transformando la Escritura Académica y Creativa en la Era del Aprendizaje Significativo. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(1), 1427–1451. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.533>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2021). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *International Journal of Play*, 10(2), 121–138. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1928074>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Zambrano Vergara, B. J., Bernal Párraga, A. P., Nivelá Cedeño, A. N., García Jiménez, D. I., Guevara Guevara, N. P., & Bravo Alcívar, G. M. (2024). Estrategias de Gestión de Aula para Fomentar el Aprendizaje Autónomo en la Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 5379-5406. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11745
- Zamora Franco, A. F., Bernal Párraga, A. P., García Paredes, E. B., Herrera Lemus, L. P., Camacho Torres, V. L., Simancas Malla, F. M., & Haro Cedeño, E. L. (2024). Estrategias para Fomentar la Colaboración en el Aula de Matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 616-639. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12310
- Zosh, J. M., Gaudreau, C., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2022). The power of playful learning in the early childhood setting. *Young Children*, 77(2), 6–13. <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>