

La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial

The importance of play games as a pedagogical strategy in early childhood education

Merly Celeste Macías Antón¹ merly.macias@educacion.gob.ec <https://orcid.org/0009-0003-4167-6402>

Geslaine Gissela Gómez Intriago² geslaine.gomez@educacion.gob.ec <https://orcid.org/0009-0004-2445-0273>

Karen Juliana Rengifo Vera³ karen.rengifo@educacion.gob.ec <https://orcid.org/0009-0008-3192-3816>

Gabriela Lucia Cevallos García⁴ gabrielal.cevallos@educacion.gob.ec <https://orcid.org/0000-0002-4575-9649>

Carmen Vicenta Roldán Romero⁵ carmen.roldan@educacion.gob.ec <https://orcid.org/0009-0009-9568-2879>

Resumen

El juego constituye un eje esencial para el aprendizaje significativo durante la educación inicial, favoreciendo el desarrollo integral de los niños en los ámbitos cognitivo, socioemocional, motor y comunicativo. Esta investigación adquiere relevancia al aportar evidencia contextualizada sobre la importancia del juego como estrategia pedagógica, especialmente en contextos educativos de la región de Manabí, donde aún persisten desafíos relacionados con la formación docente y la disponibilidad de recursos. El objetivo principal fue analizar la aplicación y efectividad del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación inicial. Se adoptó un enfoque cualitativo, se utilizaron métodos del nivel empírico y teóricos. Los resultados evidenciaron que los docentes emplean con mayor frecuencia el juego simbólico, motor y musical, los cuales

¹ Educadora Parvularia. Magíster en Educación mención Educación y Creatividad. Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt. Ecuador.

² Profesor de Educación Básica de Primero a Tercer año - Nivel Tecnológico. Licenciada en Ciencias de la Educación Parvularia. Magíster en Inteligencia Emocional Aplicada al Ámbito Educativo. Centro de Educación Inicial Club de Leones. Ecuador.

³ Profesora Educación Pre- Primaria- Nivel Tecnológico. Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia. Magíster en Inteligencia Emocional Aplicada al Ámbito Educativo. Unidad Educativa Kerlly Annabel Torres Cedeño. Ecuador.

⁴ Profesor de Educación Pre-Primaria Nivel Tecnológico. Licenciada en Educación Básica Magíster en Educación Inicial. Centro de Educación Inicial Agripina Murillo de Guillén. Ecuador.

⁵ Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia. Magíster en Tecnología e Innovación de la Tecnología. Centro de Educación Inicial Club de Leones. Ecuador.

Recepción: 24-03-2025 / Revisión:24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

presentan altos niveles de efectividad en el aprendizaje y desarrollo socioemocional de los niños. Sin embargo, se identificaron limitaciones en el uso de juegos tecnológicos y estructurados, principalmente por falta de recursos y capacitación especializada. La investigación concluye que el juego, planificado y mediado pedagógicamente, potencia el aprendizaje activo y significativo, pero su implementación óptima requiere del fortalecimiento de la formación docente, la dotación de materiales y el compromiso institucional para consolidar prácticas educativas lúdicas inclusivas y sostenibles.

Abstract

Play is an essential element of meaningful learning during early childhood education, fostering children's comprehensive development in the cognitive, socioemotional, motor, and communicative domains. This research gains relevance by providing contextualized evidence on the importance of play as a pedagogical strategy, especially in educational contexts in the Manabí region, where challenges related to teacher training and resource availability persist. The main objective was to analyze the application and effectiveness of play in teaching-learning processes in early childhood education. A qualitative approach was adopted, utilizing empirical and theoretical methods. The results showed that teachers most frequently use symbolic, motor, and musical play, which are highly effective in children's learning and socio-emotional development. However, limitations were identified in the use of technological and structured games, mainly due to a lack of resources and specialized training. The research concludes that play, when planned and pedagogically mediated, enhances active and meaningful learning, but its optimal implementation requires strengthening teacher training, the provision of materials, and institutional commitment to consolidate inclusive and sustainable playful educational practices.

Palabras clave: aprendizaje, desarrollo infantil, educación inicial, estrategias pedagógicas, juego

Keywords: early childhood education, learning, child development, pedagogical strategies, game

Introducción

El juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas durante la primera infancia, actuando como un vehículo natural para el aprendizaje, la socialización y la construcción de habilidades cognitivas, emocionales y motoras. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2021), el juego en la educación inicial favorece la exploración activa, la creatividad, la autorregulación emocional y el desarrollo del pensamiento crítico desde edades tempranas. A nivel internacional, organismos como el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) destacan que los programas educativos basados en el juego promueven ambientes de aprendizaje seguros y estimulantes, mejorando significativamente las trayectorias de desarrollo infantil.

En el contexto de América Latina, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020) ha subrayado la necesidad de fortalecer los procesos pedagógicos en la educación inicial, incorporando metodologías lúdicas que respondan a la diversidad sociocultural de la región. En muchos países latinoamericanos, el acceso temprano a experiencias educativas basadas en el juego sigue siendo desigual, especialmente en comunidades vulnerables, lo que incide en las brechas de aprendizaje posteriores.

En Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) y el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2014) reconocen explícitamente el juego como un principio metodológico esencial, orientando a los docentes a planificar experiencias significativas que respeten los intereses y los ritmos de los niños. Sin embargo, investigaciones recientes (Morales & Cedeño, 2021) señalan que persisten desafíos en la formación docente, la dotación de recursos didácticos y la implementación efectiva de estrategias lúdicas, especialmente en zonas rurales y marginadas (Villacreses et al., 2022)

Particularmente en la región de Manabí, el contexto sociocultural y económico presenta desafíos adicionales para el desarrollo de prácticas pedagógicas lúdicas sostenibles. Estudios locales (Zambrano & Loor, 2022) evidencian limitaciones de infraestructura, escasez de materiales lúdicos adaptados y una urgente necesidad de capacitación continua para el personal docente, lo que condiciona la calidad de las experiencias educativas durante la primera infancia (Loor et al., 2021)

Recepción: 24-03-2025 / Revisión: 24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

En este marco, la presente investigación tiene como objetivo principal analizar la importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, identificando sus beneficios, las prácticas implementadas en los centros educativos de Manabí y los principales desafíos que enfrenta su aplicación efectiva. La importancia de este estudio radica en aportar evidencia contextualizada que permita fortalecer la práctica pedagógica, optimizar el desarrollo integral de los niños y contribuir al diseño de políticas educativas más inclusivas y pertinentes para el nivel inicial en Ecuador.

Materiales y métodos

Este estudio se realizó con un enfoque cualitativo. El análisis del juego como estrategia pedagógica en educación inicial para comprender las percepciones, experiencias y prácticas de los docentes y alumnos dentro de su contexto educativo y sociocultural específico (Creswell, 2014)

El juego, al ser una práctica pedagógica profundamente influenciada por factores culturales, emocionales y relacionales, demanda un análisis interpretativo para acceder a la riqueza de la experiencia educativa vivida, más allá de los datos cuantificables

El tipo de investigación según el nivel de estudio fue descriptivo, se identificaron diferentes estrategias lúdicas que emplean los docentes, los recursos disponibles, los espacios utilizados, las modalidades de juego aplicadas y las percepciones de los distintos actores educativos. Este nivel es fundamental para obtener una visión holística de la realidad educativa, tal como plantean Flick (2015) y Stake (2007).

Según la finalidad fue una investigación aplicada, ya que ofrece soluciones prácticas y orientaciones pedagógicas concretas para fortalecer la utilización del juego en la educación inicial. Los resultados obtenidos no solo contribuyeron al conocimiento científico, sino que también sirvieron de insumo para la toma de decisiones pedagógicas, el diseño de programas de formación docente, y el desarrollo de políticas educativas contextualizadas.

Recepción: 24-03-2025 / Revisión: 24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

El diseño adoptado fue no experimental, este permitió analizar los procesos tal como ocurren de manera natural en los centros de educación inicial.

Métodos de investigación y su aplicación

Observación: se utilizó durante las sesiones de clases para registrar de manera directa la implementación de actividades lúdicas, los tipos de juegos empleados, la interacción docente alumno.

Análisis – síntesis: se analizaron planificaciones didácticas, proyectos de aula, registros de actividades, informes de seguimiento pedagógico y documentos institucionales relacionados con el trabajo lúdico en el nivel inicial.

Encuesta: se le aplicó a docentes y alumnos para conocer la efectividad percibida en el aprendizaje de los alumnos con el uso del juego.

Resultados

El juego constituye un eje central en los procesos de enseñanza-aprendizaje durante la educación inicial, pues permite a los niños explorar, experimentar y construir conocimientos de manera activa y significativa. Diversos estudios a nivel internacional han demostrado que el aprendizaje a través del juego favorece el desarrollo integral de los niños, estimulando dimensiones cognitivas, emocionales, sociales, motoras y lingüísticas (Unesco, 2021; Hirsh-Pasek et al., 2015).

Desde la perspectiva pedagógica, el juego no solo entretiene, sino que se convierte en un poderoso mediador del aprendizaje, ya que permite la apropiación de contenidos curriculares en un ambiente flexible, seguro y motivador. Según Vygotsky (1978), en el juego los niños operan en su zona de desarrollo próximo, potenciando habilidades que aún no han consolidado de forma autónoma, gracias a la mediación del docente y la interacción con sus pares.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020) ha enfatizado la importancia de incorporar el juego como metodología prioritaria para reducir desigualdades educativas desde las primeras etapas, particularmente en contextos de vulnerabilidad. En

Ecuador, tanto el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2014) como la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) reconocen el valor pedagógico del juego como instrumento esencial para promover el desarrollo armónico y el aprendizaje significativo en la infancia.

Sin embargo, pese a su importancia ampliamente reconocida, (Cables & Alcívar., 2024) la implementación efectiva del juego como estrategia pedagógica enfrenta diversos retos en el contexto real de las aulas, especialmente en zonas rurales y en provincias como Manabí, donde las limitaciones de recursos, la escasa formación docente especializada y las altas ratios de estudiantes por docente pueden dificultar su aplicación sistemática (Zambrano & Loor, 2022).

❖ **Ventajas del juego como estrategia pedagógica**

- ✓ **Estimula el desarrollo integral:** Favorece simultáneamente el crecimiento cognitivo, social, emocional, físico y del lenguaje en un ambiente lúdico.
- ✓ **Fomenta la motivación intrínseca:** El aprendizaje se convierte en una experiencia placentera, lo que incrementa el interés y la disposición de los niños a participar.
- ✓ **Desarrolla habilidades sociales:** Promueve la cooperación, el trabajo en equipo, la empatía y la autorregulación emocional (Maldonado et al., 2020)
- ✓ **Facilita la resolución de problemas:** Mediante el juego simbólico y las situaciones de simulación, los niños ejercitan el pensamiento crítico y la toma de decisiones.
- ✓ **Permite la personalización del aprendizaje:** Se adapta a los intereses, ritmos y estilos de aprendizaje individuales de cada niño.
- ✓ **Favorece la observación diagnóstica:** El juego ofrece al docente oportunidades valiosas para observar competencias, dificultades y avances de cada niño.

❖ **Inconvenientes o desafíos del uso del juego pedagógico**

- ✓ **Falta de capacitación docente:** Muchos educadores carecen de formación específica sobre cómo planificar y gestionar el juego como estrategia de enseñanza estructurada.
- ✓ **Limitaciones de recursos materiales:** La escasez de materiales lúdicos adecuados puede restringir la variedad y calidad de las experiencias de juego.

Recepción: 24-03-2025 / Revisión:24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

- ✓ **Percepción errónea del juego:** Algunas comunidades educativas subestiman el valor pedagógico del juego, considerándolo solo como una actividad recreativa sin valor académico.
- ✓ **Dificultades para su planificación:** Requiere tiempo, creatividad y competencias pedagógicas para diseñar experiencias lúdicas alineadas al currículo.
- ✓ **Contextos de alta demanda:** En aulas con exceso de estudiantes o falta de personal de apoyo, la implementación del juego puede volverse difícil de gestionar de forma efectiva.

El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial representa una herramienta de alto valor educativo, que posibilita aprendizajes significativos y experiencias formativas profundas (Maldonado et al., 2022). Sin embargo, su aprovechamiento máximo exige superar barreras estructurales, culturales y pedagógicas mediante una adecuada capacitación docente, dotación de recursos y un fuerte compromiso institucional para posicionar el juego como un pilar metodológico legítimo dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia (Puerto et al., 2023)

El juego, como herramienta pedagógica en la educación inicial, puede adoptar diversas formas que responden a los intereses, necesidades y niveles de desarrollo de los niños (Vera et al., 2021) La adecuada selección del tipo de juego permite estimular competencias específicas, promover el desarrollo integral y crear ambientes de aprendizaje significativos y motivadores (Maldonado et al., 2024). A continuación, se presenta una tabla que resume los principales tipos de juegos aplicados en educación inicial, sus características distintivas y el impacto que generan en el proceso de aprendizaje de los niños.

Tabla 1. Tipos de juegos y su impacto en la educación inicial

Tipo de juego	Características	Impacto en la educación inicial
Juego simbólico o de roles	Los niños representan situaciones de la vida cotidiana; simulan ser personajes (padres, médicos, maestros, etc.)	Favorece el desarrollo del lenguaje, la creatividad, la empatía, la comprensión de normas sociales y la solución de conflictos.
Juego sensorial	Se basa en experiencias a través de los sentidos: texturas, sonidos, olores, colores,	Estimula el desarrollo sensorial, la coordinación motora, la percepción y la exploración activa del

Tipo de juego	Características	Impacto en la educación inicial
	formas	entorno.
Juego de construcción	Los niños manipulan bloques, piezas o materiales para crear estructuras	Desarrolla el pensamiento lógico, la planificación, la coordinación visomotora, la concentración y la resolución de problemas.
Juego motor o psicomotor	Actividades que implican movimiento físico: correr, saltar, lanzar, bailar	Mejora el desarrollo físico, la coordinación gruesa, la lateralidad, el equilibrio y el autocontrol corporal.
Juego de reglas	Juegos con normas específicas (lotería, memoria, dominó, juegos cooperativos)	Promueve la autorregulación, el respeto por las normas, la atención, la paciencia y las habilidades sociales.
Juego musical y rítmico	Uso de canciones, instrumentos, ritmos, palmas, bailes	Potencia el desarrollo auditivo, la expresión emocional, la coordinación, la memoria y la creatividad artística.
Juego tecnológico o digital	Utilización de dispositivos digitales con actividades interactivas y educativas	Desarrolla habilidades digitales, pensamiento lógico, atención sostenida y permite personalización del aprendizaje.

La diversidad de tipos de juegos permite al docente planificar experiencias de aprendizaje integrales, adaptadas al desarrollo y los intereses de los niños en educación inicial. Cada tipo de juego aborda dimensiones específicas del desarrollo infantil, pero en conjunto favorecen la construcción de conocimientos significativos mediante el descubrimiento, la interacción social y la experimentación activa.

El juego no solo facilita la adquisición de habilidades cognitivas, sino que también fortalece aspectos socioemocionales fundamentales en esta etapa, como la autoestima, la empatía, la cooperación y el manejo de emociones. Por tanto, el juego pedagógico se convierte en una herramienta transversal que promueve aprendizajes sólidos desde un enfoque integral y centrado en el estudiante (Maldonado et al., 2020)

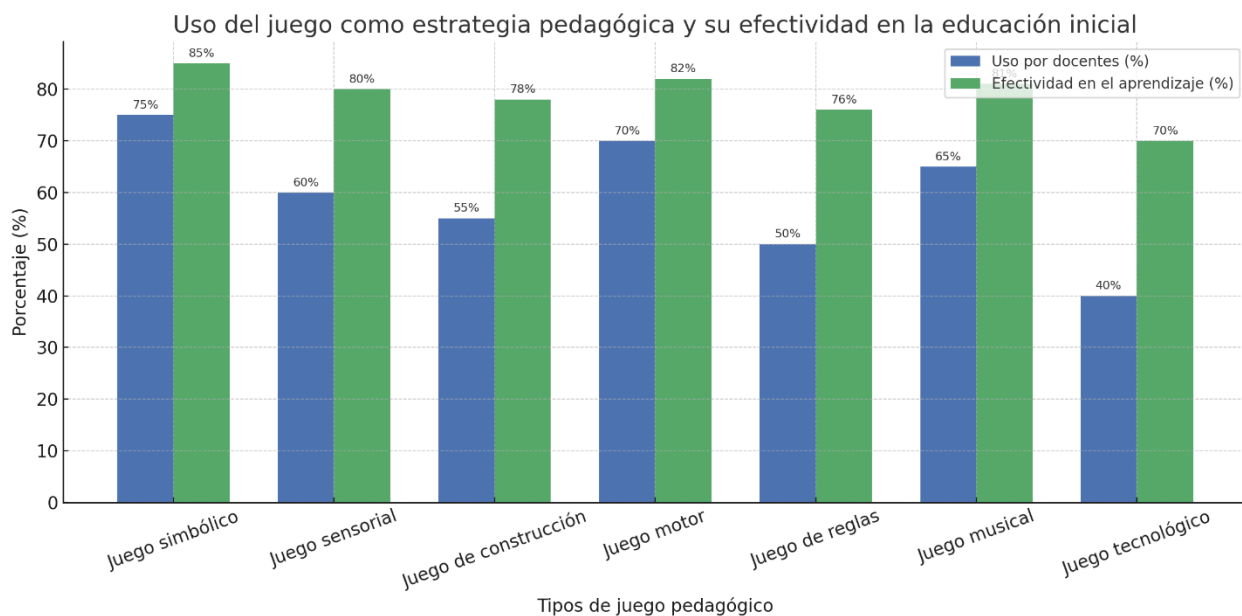
La adecuada implementación de los diferentes tipos de juego requiere de una planificación intencionada, el conocimiento profesional del docente sobre el desarrollo infantil, y el acceso a materiales, espacios y recursos adecuados. Es fundamental que las instituciones educativas

Recepción: 24-03-2025 / Revisión: 24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

valoren el rol del juego dentro del currículo de educación inicial, brindando apoyo a los docentes y reconociendo al juego como un pilar esencial del aprendizaje temprano (Narváez et al., 2020)

El uso del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial ha ido ganando reconocimiento como una herramienta eficaz para el desarrollo integral de los niños (Vera et al., 2024) Sin embargo, su implementación práctica varía según la formación docente, los recursos disponibles y la cultura institucional de cada centro educativo. A continuación, se presenta un gráfico que muestra los porcentajes estimados de uso del juego por parte de los docentes en educación inicial, así como la efectividad percibida en el aprendizaje de los alumnos en diferentes instituciones observadas en la región de Manabí.

Gráfico 1. Uso del juego como estrategia



Los datos evidencian que los docentes de educación inicial emplean con mayor frecuencia el juego simbólico, el motor y el musical, dado su bajo requerimiento de recursos tecnológicos y su alto impacto en el desarrollo socioemocional, cognitivo y lingüístico de los niños. Estas formas de juego, además de ser accesibles en la mayoría de las instituciones, se adaptan fácilmente a los intereses de los niños, permitiendo un aprendizaje activo y significativo.

En contraste, estrategias como el juego tecnológico o digital muestran un porcentaje de uso notablemente menor, reflejando las limitaciones de infraestructura, conectividad y capacitación docente en el manejo de herramientas digitales en contextos rurales o con escasos recursos. No obstante, aun con su baja frecuencia de aplicación, este tipo de juego demuestra una efectividad considerable, lo que evidencia su potencial como recurso complementario cuando se dispone de los medios adecuados.

El gráfico confirma que existe una correlación positiva entre la frecuencia de uso del juego pedagógico y la efectividad percibida en el aprendizaje de los niños. Ello subraya la necesidad de fortalecer la formación docente en metodologías lúdicas, así como de invertir en recursos y espacios adecuados que permitan ampliar la variedad de estrategias de juego en la educación inicial, garantizando así experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y equitativas para todos los estudiantes.

Discusión

La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial ha sido ampliamente respaldada por diversos teóricos del desarrollo infantil y del aprendizaje, quienes coinciden en señalar que el juego es una herramienta central en la construcción activa de conocimientos durante los primeros años de vida.

Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que el juego es un espacio privilegiado donde los niños operan en su zona de desarrollo próximo, lo que les permite adquirir habilidades superiores a las que podrían desarrollar de forma autónoma. En el juego, los niños imitan roles, experimentan normas sociales y resuelven situaciones problemáticas en interacción con sus pares y adultos, consolidando así aprendizajes significativos mediados socialmente.

Por su parte, Piaget (1962) aborda el juego desde el enfoque constructivista, considerando que a través de la actividad lúdica los niños asimilan y acomodan información, reorganizando sus estructuras cognitivas. En el juego simbólico, por ejemplo, los niños proyectan su mundo interno, transforman la realidad y desarrollan funciones cognitivas fundamentales como la imaginación, la representación mental y la capacidad de anticipación.

Siguiendo una perspectiva más actual, (Hirsh et al., 2009) plantean la teoría del aprendizaje lúdico o playful learning, enfatizando que los ambientes educativos que integran el juego planificado, guiado y libre, potencian el desarrollo de competencias cognitivas, lingüísticas y socioemocionales de manera equilibrada. Estos autores resaltan que la combinación de juego estructurado y espontáneo genera contextos óptimos para el desarrollo temprano, siempre que exista la mediación intencionada de los docentes.

Estas teorías coinciden en destacar que el juego no solo permite la adquisición de conocimientos académicos, sino que también es determinante para el desarrollo de habilidades transversales esenciales en la primera infancia, como la autorregulación emocional, la empatía, la resolución de conflictos y la autonomía personal.

Desde la perspectiva asumida en esta investigación, se adopta un enfoque integrador socio-constructivista, que reconoce al juego como una actividad pedagógica esencial en la educación inicial. Se parte de la premisa de que el aprendizaje en la primera infancia ocurre a través de la interacción activa del niño con su entorno, sus pares y los adultos mediadores, siendo el juego el vehículo natural para facilitar estos procesos de interacción, exploración y construcción de significado.

Se considera que el docente debe desempeñar el rol de facilitador y mediador pedagógico, diseñando escenarios lúdicos intencionados que permitan el desarrollo simultáneo de las competencias cognitivas, motoras, socioemocionales y comunicativas. Asimismo, se enfatiza la necesidad de respetar los intereses y ritmos individuales de cada niño, adaptando las propuestas lúdicas para que sean culturalmente pertinentes, inclusivas y motivadoras.

Esta postura reconoce que el fortalecimiento del uso pedagógico del juego requiere no solo de habilidades docentes, sino también del respaldo institucional, la dotación de recursos apropiados y la formación continua, de modo que el juego sea incorporado de manera sistemática, planificada y con pleno reconocimiento de su valor pedagógico.

Conclusiones

El desarrollo de la presente investigación permitió confirmar que el juego constituye una herramienta pedagógica fundamental en la educación inicial, facilitando el desarrollo integral de los niños en sus dimensiones cognitivas, emocionales, sociales, motrices y lingüísticas. Desde su esencia natural, el juego favorece un aprendizaje activo, significativo y contextualizado, en el cual los niños participan de manera motivada, explorando el mundo que los rodea y construyendo conocimientos a partir de la interacción con sus pares, docentes y entorno.

Los resultados obtenidos evidencian que los docentes de educación inicial aplican de forma variable las distintas modalidades de juego, siendo el juego simbólico, motor y musical los más utilizados debido a su accesibilidad y efectividad inmediata en el aula. Sin embargo, también se identificaron desafíos importantes en la incorporación sistemática de juegos estructurados, tecnológicos o de reglas, los cuales, si bien presentan altos niveles de efectividad, requieren mayor preparación docente, recursos materiales adecuados y acompañamiento institucional para su implementación.

Asimismo, se reafirma que el uso pedagógico del juego no solo impacta en la adquisición de contenidos académicos, sino que fortalece habilidades socioemocionales esenciales como la autorregulación, la empatía, la colaboración y la autonomía, aspectos clave en la formación integral durante la primera infancia.

A partir de estos hallazgos, se concluye que la incorporación efectiva del juego como estrategia pedagógica demanda de una planificación intencionada, formación continua de los docentes, acceso a materiales diversos y compromiso institucional sostenido. Solo bajo estas condiciones es posible garantizar experiencias lúdicas de calidad que respeten los intereses, ritmos y características de cada niño, permitiendo así que el juego se consolide como un verdadero motor de aprendizaje en la educación inicial.

Referencias

- Cables Fernández, E. A., & Alcívar Loor, K. L. (2024). Uso de plataformas virtuales en la educación y su influencia en el aprendizaje autónomo. *Journal TechInnovation*, 3(2), 14–22. <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v3.n2.2024.14-22>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2020). *La educación inicial en América Latina: Retos para la equidad y la calidad*. Naciones Unidas.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Ecuador. (2011). Registro Oficial Suplemento No. 417.
- Loor Sánchez, J. K., Chóez Calle, J. E., & Maldonado Zuñiga, K. (2021). Plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje: plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(3), 213–220. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v5.n3.2021.454>
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (5ª ed.). Morata.
- Maldonado Zuñiga, K., Cables Fernández, Elio., & Rodríguez Sinisterra, G., (2024) Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional (Original). (2024). *Roca. Revista científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(2), 153-169. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4399>
- Maldonado Zuñiga, K., Vera Velázquez, R., Ponce Delgado, L. M., & Tóala Arias, F. J. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje: software educativo y su importancia. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 123–130. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.211>

Recepción: 24-03-2025 / Revisión: 24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

- Maldonado Zuñiga, K., Vera Velázquez, R., Romero Castro, M., & Murillo Quimiz, L. R. (2022). Programas computacionales para el desarrollo de habilidades ortográficas. Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas, 15(5), 85-98. Recuperado a partir de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1071>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial 2014. Quito: Ministerio de Educación.
- Morales, P., & Cedeño, K. (2021). Estrategias pedagógicas lúdicas en la educación inicial: desafíos para su implementación en contextos rurales ecuatorianos. Revista de Investigación Educativa del Ecuador, 14(2), 45-59.
- Narváez Campana, W., Ponce Zavala, C. V., Vera Velázquez, R., & Maldonado Zúñiga, K. (2020). Métodos y metodologías utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje: métodos y metodologías utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 13–28. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.201>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). Marco de acción para la educación en la primera infancia: Aprendizaje a través del juego. UNESCO.
- Puerto Menéndez, O., Cables Fernández, E., Maldonado Zuñiga, K., & Palacios Solorzano, G. M. (2023). La escritura creativa desde la tarea docente: diagnóstico en el profesorado de subnivel básico medio. Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas, 16(2), 183-195. Recuperado a partir de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1329>
- Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. Norton.
- UNICEF. (2020). Aprendizaje a través del juego: Herramientas para docentes y padres. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Stake, R. E. (2007). Qualitative research: Studying how things work. The Guilford Press.

Recepción: 24-03-2025 / Revisión:24-04-2025 / Aprobación: 25-05-2025 / Publicación: 27-06-2025

- Vera Velázquez, R., Alcivar Cobeña, J., & Maldonado Zúñiga, K. (2021). Estrategias docentes de enseñanza-aprendizaje utilizadas en la Educación Superior. Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas, 14(6), 82-95. Recuperado a partir de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/876>
- Vera Velázquez, R., Pisco Rodríguez, L. V., Maldonado Zúñiga, K., & Vélez Mejía, R. M. (2024). Estrategia didáctica con el uso de las TIC, para desarrollar un aprendizaje significativo en el estudio de las funciones matemáticas. Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas, 17(2), 37-49. Recuperado a partir de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1545>
- Villacreses Soledispa, D. J., Maldonado Zúñiga, K., Hernández Baque, J. J., & Moran Tigua, K. J. (2022). Las Herramientas tecnológicas que impactan dentro de la educación básica en el Ecuador en tiempo de pandemia. UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria, 6(3), 108–118. <https://doi.org/10.47230/unesciencias.v6.n3.2022.500>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.
- Zambrano, M., & Loor, G. (2022). Limitaciones en la aplicación de estrategias lúdicas en la educación inicial rural de Manabí. Revista Ciencia y Educación en Contexto, 8(1), 75-88.