

*El Juego Como Estrategia Metodológica Para Fortalecer El Desarrollo Cognitivo Y Socioemocional En Niños De Educación Inicial.*

*Play As A Teaching Strategy To Enhance Cognitive And Socio-Emotional Development In Early Childhood Education.*

**PALABRA VERDADERA**

**Recepción:** 21/02/2026

**Aceptación:** 26/02/2026

**Publicación:** 05/03/2026

**AUTOR/ES**

- Dayra Janneth Ilvira Serna
- MINEDEC
- [dayra.ilvira@docentes.educacion.edu.ec](mailto:dayra.ilvira@docentes.educacion.edu.ec)
- <https://orcid.org/0009-0005-5459-1381>
- Ecuador

- Jorge Amador Aguilar Yáñez
- MINEDEC
- [jorgeaguilar113@gmail.com](mailto:jorgeaguilar113@gmail.com)
- <https://orcid.org/0009-0008-9466-775X>
- Ecuador

- Ana Margoth Vera Vera
- MINEDEC
- [ana.vera@educacion.gob.ec](mailto:ana.vera@educacion.gob.ec)
- <https://orcid.org/0009-0006-4961-0397>
- Ecuador

- Dolores Maylen Galarza Portero
- MINEDEC
- [maylen.galarza@educacion.gob.ec](mailto:maylen.galarza@educacion.gob.ec)
- <https://orcid.org/0009-0003-9741-6001>
- Ecuador

- Johana Eloisa Vera Loor
- MINEDEC
- [super\\_prisca@hotmail.com](mailto:super_prisca@hotmail.com)
- <https://orcid.org/0009-0005-8730-2945>
- Ecuador

- Sandra Isabel Ortega Mendoza
- MINEDEC
- [sandra84-ortega@hotmail.com](mailto:sandra84-ortega@hotmail.com)
- <https://orcid.org/0009-0006-4234-1059>
- Ecuador

**CITACIÓN:**

Ilvira Serna, D. J., Aguilar Yáñez, J. A., Vera Vera, A. M., Galarza Portero, D. M., Vera Loor, J. E., & Ortega Mendoza, S. I. (2026). El juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo cognitivo y socioemocional en niños de Educación Inicial. *Revista Científica Tsafiki*, 1(1), 888-899.

**RESUMEN**

El juego constituye una estrategia metodológica fundamental dentro del proceso educativo en la primera infancia, debido a su influencia directa en el desarrollo integral de los niños. En el contexto de la Educación Inicial, las prácticas pedagógicas tradicionales aún limitan la participación activa y el aprendizaje significativo, lo que evidencia la necesidad de implementar metodologías innovadoras que favorezcan el desarrollo cognitivo y socioemocional desde edades tempranas. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la influencia del juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo cognitivo y socioemocional en niños de Educación Inicial. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de corte transversal y alcance descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por niños de Educación Inicial II pertenecientes a una institución educativa ecuatoriana. Para la recolección de datos se aplicaron instrumentos de observación estructurada y escalas valorativas orientadas a evaluar habilidades cognitivas (atención, memoria y resolución de problemas) y competencias socioemocionales (interacción social, autorregulación emocional y trabajo cooperativo). Los datos obtenidos fueron analizados mediante estadística descriptiva e inferencial, utilizando medidas de frecuencia y análisis correlacional. Los resultados evidenciaron que la aplicación sistemática de actividades lúdicas favorece significativamente el desarrollo cognitivo, especialmente en la atención sostenida y la capacidad de resolución de problemas. Asimismo, se observó un fortalecimiento en habilidades socioemocionales relacionadas con la expresión emocional, la cooperación y la adaptación social dentro del aula. Los hallazgos muestran una relación positiva entre el uso del juego pedagógico y el desarrollo integral infantil. Se concluye que el juego, cuando es planificado como estrategia metodológica intencional, contribuye de manera significativa al fortalecimiento del desarrollo cognitivo y socioemocional, promoviendo aprendizajes activos, significativos y acordes con las necesidades evolutivas de los niños en Educación Inicial.

**PALABRAS CLAVE:** Juego educativo, desarrollo cognitivo, desarrollo socioemocional, educación inicial, aprendizaje significativo, estrategias metodológicas, primera infancia.

**ABSTRACT**

Play constitutes a fundamental methodological strategy in early childhood education due to its direct influence on children's comprehensive development. In Early Childhood Education contexts, traditional pedagogical practices still limit active participation and meaningful learning, highlighting the need for innovative methodologies that promote cognitive and socioemotional development from early ages. The objective of this study was to analyze the influence of play as a

methodological strategy to strengthen cognitive and socioemotional development in early childhood students. The research followed a quantitative approach with a non-experimental, cross-sectional design and a descriptive-correlational scope. The population consisted of Early Childhood Education II students from an Ecuadorian educational institution. Data collection was conducted through structured observation instruments and assessment scales aimed at evaluating cognitive skills (attention, memory, and problem-solving) and socioemotional competencies (social interaction, emotional self-regulation, and cooperative work). Data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including frequency measures and correlational analysis. Results showed that the systematic implementation of play-based activities significantly enhanced cognitive development, particularly sustained attention and problem-solving abilities. Additionally, improvements were observed in socioemotional skills related to emotional expression, cooperation, and classroom social adaptation. Findings indicate a positive relationship between pedagogical play and children's integral development. It is concluded that play, when intentionally planned as a methodological strategy, significantly contributes to strengthening cognitive and socioemotional development, promoting active and meaningful learning aligned with children's developmental needs.

**KEYWORDS:** Play-based learning, cognitive development, socioemotional development, early childhood education, meaningful learning, teaching strategies, early childhood.

## INTRODUCCIÓN

La educación inicial constituye una etapa determinante en el desarrollo integral del ser humano, debido a que durante los primeros años de vida se establecen las bases del pensamiento, la interacción social y la regulación emocional. Diversos estudios señalan que las experiencias educativas tempranas influyen significativamente en el desarrollo cognitivo y socioemocional, impactando posteriormente en el rendimiento académico y la adaptación escolar (Shonkoff y Phillips, 2000). En este sentido, las prácticas pedagógicas implementadas en el aula adquieren especial relevancia, ya que el aprendizaje en la primera infancia se construye principalmente mediante la exploración activa y la interacción con el entorno.

No obstante, en algunos contextos educativos aún predominan metodologías tradicionales centradas en actividades dirigidas y repetitivas, las cuales limitan la participación activa del niño y reducen las oportunidades de aprendizaje significativo (Hirsh-Pasek et al., 2020). Frente a esta realidad, surge la necesidad de incorporar estrategias metodológicas innovadoras que respondan a las características evolutivas propias de la infancia y favorezcan procesos de aprendizaje integrales.

El juego ha sido ampliamente reconocido como un medio natural de aprendizaje infantil. Desde la teoría constructivista, Piaget (1962) sostiene que el juego permite la construcción del conocimiento mediante procesos de asimilación y acomodación, facilitando el desarrollo del

pensamiento lógico a partir de la experiencia. De manera complementaria, Vygotsky (1978) plantea que el juego simbólico promueve el desarrollo de funciones psicológicas superiores al situar al niño dentro de su zona de desarrollo próximo, favoreciendo la internalización del aprendizaje a través de la interacción social. Asimismo, Bruner (1983) destaca que las actividades lúdicas potencian el descubrimiento guiado y estimulan la motivación intrínseca, elementos esenciales para el aprendizaje temprano.

En el campo educativo contemporáneo, el aprendizaje basado en el juego se considera una estrategia pedagógica que integra dimensiones cognitivas y socioemocionales del desarrollo. Investigaciones recientes evidencian que las metodologías lúdicas fortalecen habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la resolución de problemas, al tiempo que promueven competencias socioemocionales relacionadas con la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional (Zosh et al., 2018; Yogman et al., 2018). Estas habilidades resultan fundamentales para el desarrollo integral del niño y para la construcción de ambientes educativos positivos.

Desde la perspectiva socioemocional, el juego favorece la expresión de emociones y la interacción social, permitiendo que los niños desarrollen habilidades de convivencia y regulación conductual. Estudios actuales indican que los entornos educativos que incorporan experiencias lúdicas estructuradas incrementan la motivación, la participación y el bienestar emocional de los estudiantes (Whitebread et al., 2019; OECD, 2020). Sin embargo, pese a la evidencia científica existente, el juego continúa siendo utilizado en ocasiones únicamente como actividad recreativa y no como una estrategia metodológica planificada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto educativo ecuatoriano, las políticas orientadas hacia la educación integral promueven metodologías activas que reconozcan al niño como protagonista del aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). No obstante, aún se evidencia la necesidad de fortalecer prácticas docentes sustentadas en evidencia empírica que integren el juego como recurso pedagógico sistemático para potenciar el desarrollo cognitivo y socioemocional desde la educación inicial.

Analizar el impacto del juego como estrategia metodológica permite generar aportes científicos relevantes para la práctica educativa, contribuyendo a la implementación de metodologías activas basadas en evidencia y coherentes con los principios del desarrollo infantil. En este sentido, la presente investigación busca aportar conocimientos que orienten la planificación pedagógica hacia enfoques integrales que articulen aprendizaje, emoción y

socialización.

En consecuencia, el presente estudio tiene como objetivo analizar la influencia del juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo cognitivo y socioemocional en niños de Educación Inicial.

### **MÉTODOS MATERIALES**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, el cual permitió medir de manera objetiva las variables estudiadas mediante la recolección y análisis estadístico de datos observables. Este enfoque se caracteriza por la utilización de procedimientos sistemáticos y estructurados orientados a comprobar relaciones entre variables a partir de evidencia empírica (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). La elección de este paradigma respondió a la necesidad de analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el desarrollo cognitivo y socioemocional infantil mediante indicadores medibles y verificables.

El estudio adoptó un diseño no experimental, debido a que las variables no fueron manipuladas deliberadamente, sino observadas en su contexto natural dentro del aula, tal como ocurre en investigaciones educativas aplicadas (Kerlinger y Lee, 2002). Asimismo, presentó un corte transversal, ya que la información fue recolectada en un único momento temporal, permitiendo describir las características del fenómeno estudiado (Ato et al., 2013). El alcance fue descriptivo correlacional, orientado a identificar la relación existente entre la implementación del juego pedagógico y el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños.

La investigación se llevó a cabo en una institución educativa ecuatoriana que oferta el subnivel de Educación Inicial II durante el período académico 2025 – 2026. La población estuvo conformada por 25 niños/as con edades comprendidas entre 4 y 5 años, matriculados regularmente en dicho nivel educativo. Considerando el número reducido de participantes, se aplicó un muestreo no probabilístico de tipo censal, trabajando con la totalidad de la población disponible, lo cual permitió obtener una visión integral del grupo estudiado (Otzen y Manterola, 2017).

Las variables de estudio se estructuraron de la siguiente manera: el juego como estrategia metodológica se asumió como variable independiente, mientras que el desarrollo cognitivo y el desarrollo socioemocional constituyeron las variables dependientes. El desarrollo cognitivo incluyó indicadores relacionados con la atención, memoria y resolución de problemas, aspectos considerados fundamentales en la construcción del aprendizaje infantil (Papalia y Martorell, 2017). Por su parte, el desarrollo socioemocional contempló dimensiones como la interacción social, la expresión emocional y la autorregulación conductual,

competencias esenciales para la adaptación escolar y la convivencia social (Denham, 2018).

Para la recolección de información se empleó la técnica de observación estructurada, ampliamente utilizada en investigaciones educativas infantiles por permitir registrar conductas en contextos naturales de aprendizaje (Anguera et al., 2011). Como instrumento se utilizó una lista de cotejo, diseñada a partir de indicadores del currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) y sustentada en criterios del desarrollo infantil. El instrumento incluyó ítems organizados en una escala de frecuencia (siempre, frecuentemente, ocasionalmente y nunca), facilitando la cuantificación de las conductas observadas.

La validez de contenido del instrumento fue determinada mediante juicio de expertos, procedimiento recomendado para verificar la pertinencia y coherencia de los indicadores en estudios educativos (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008). La confiabilidad se estimó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, considerado un indicador adecuado para evaluar la consistencia interna de instrumentos de medición en investigaciones sociales (Cronbach, 1951).

El procedimiento investigativo inició con la autorización institucional y la obtención del consentimiento informado de los representantes legales de los estudiantes, garantizando el cumplimiento de principios éticos en investigación educativa. Posteriormente, se desarrollaron actividades pedagógicas basadas en estrategias lúdicas planificadas, integradas dentro de la jornada escolar habitual. Las observaciones fueron realizadas de manera sistemática durante varias sesiones de aprendizaje, registrando el desempeño de los niños conforme a los indicadores establecidos.

Los datos recopilados fueron organizados en matrices digitales y analizados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes para identificar tendencias generales del comportamiento observado. Además, se aplicó un análisis correlacional con el propósito de determinar la relación existente entre la aplicación del juego pedagógico y el desarrollo cognitivo y socioemocional, procedimiento recomendado para estudios educativos con variables asociativas (Field, 2018).

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Los datos recopilados mediante la observación estructurada fueron organizados y procesados a través de estadística descriptiva, utilizando frecuencias absolutas y porcentajes con el propósito de identificar tendencias relacionadas con el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños participantes tras la implementación del juego como estrategia metodológica dentro del aula de Educación Inicial.

En primer lugar, se analizaron las características sociodemográficas de la población estudiada, con el fin de contextualizar los resultados obtenidos y describir la composición del grupo participante.

**Tabla 1.**

*Características sociodemográficas de los participantes*

<b>Variable</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia (f)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Edad	4 años	12	48%
	5 años	13	52%
Género	Femenino	14	56%
	Masculino	11	44%
Nivel educativo	Inicial II	25	100%

*Fuente: Elaboración propia (2026).*

Como se observa en la Tabla 1, la población estuvo conformada por 25 estudiantes del subnivel Inicial II. La distribución por edad mostró una ligera predominancia de niños de cinco años (52%), mientras que el 48% correspondió a estudiantes de cuatro años. En relación con el género, se identificó mayor presencia del sexo femenino (56%) frente al masculino (44%). La totalidad de los participantes perteneció al mismo nivel educativo, lo que permitió mantener homogeneidad en las condiciones pedagógicas observadas durante el proceso investigativo.

Posteriormente, se analizaron los indicadores correspondientes al desarrollo cognitivo, considerando habilidades relacionadas con la atención, la memoria y la resolución de problemas, evaluadas durante las actividades lúdicas implementadas en el aula.

**Tabla 2.**

*Nivel de desarrollo cognitivo observado en los niños*

<b>Indicador cognitivo</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>
Atención sostenida	14 (56%)	8 (32%)	3 (12%)
Memoria	13 (52%)	9 (36%)	3 (12%)
Resolución de problemas	15 (60%)	7 (28%)	3 (12%)

*Fuente: Elaboración propia (2026).*

Los resultados presentados en la Tabla 2 evidenciaron predominio del nivel alto en los tres indicadores cognitivos evaluados. En el caso de la atención sostenida, el 56% de los estudiantes alcanzó un nivel alto, mientras que el 32% se ubicó en nivel medio y el 12% en nivel bajo. Respecto a la memoria, el 52% presentó nivel alto, seguido del 36% en nivel medio

y el 12% en nivel bajo.

En relación con la resolución de problemas, se registró el mayor porcentaje dentro del nivel alto (60%), lo que reflejó una mayor frecuencia de conductas asociadas con la búsqueda de soluciones durante las actividades propuestas. Los niveles bajos se mantuvieron constantes en los tres indicadores evaluados, representando únicamente el 12% de la población.

A continuación, se analizaron los resultados vinculados con el desarrollo socioemocional, considerando indicadores relacionados con la interacción social, la expresión emocional y la autorregulación conductual observados durante las dinámicas lúdicas.

**Tabla 3.**

*Nivel de desarrollo socioemocional en los participantes*

<b>Indicador socioemocional</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>
Interacción social	16 (64%)	7 (28%)	2 (8%)
Expresión emocional	14 (56%)	8 (32%)	3 (12%)
Autorregulación	13 (52%)	9 (36%)	3 (12%)

*Fuente: Elaboración propia (2026).*

Como se muestra en la Tabla 3, la interacción social presentó el porcentaje más alto dentro del nivel alto (64%), evidenciando una mayor frecuencia de conductas relacionadas con la cooperación, participación grupal y comunicación entre pares. En cuanto a la expresión emocional, el 56% de los estudiantes alcanzó un nivel alto, mientras que el 32% se ubicó en nivel medio y el 12% en nivel bajo.

La autorregulación conductual mostró una distribución similar, con predominio del nivel alto (52%), seguido del nivel medio (36%) y un porcentaje menor en nivel bajo (12%). Estos resultados reflejaron variaciones moderadas entre los indicadores socioemocionales evaluados.

Finalmente, se examinó la relación entre el nivel de aplicación del juego pedagógico y los niveles alcanzados en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los participantes..

**Tabla 4.**

*Relación entre el uso del juego pedagógico y el desarrollo cognitivo y socioemocional*

<b>Nivel de aplicación del juego</b>	<b>Desarrollo cognitivo alto</b>	<b>Desarrollo socioemocional alto</b>	<b>Total</b>
Alto	12	13	13
Medio	7	6	7

<b>Nivel de aplicación del juego</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Desarrollo socioemocional</b>	<b>Total</b>
Bajo	2	2	5
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>25</b>

*Fuente: Elaboración propia (2026).*

En la Tabla 4 se observa que los estudiantes expuestos a un nivel alto de aplicación del juego pedagógico registraron mayores frecuencias en niveles altos tanto de desarrollo cognitivo como socioemocional. Del total de participantes, 13 estudiantes se ubicaron en el nivel alto de aplicación del juego, concentrando la mayor proporción de desempeños elevados en ambas dimensiones evaluadas.

Por su parte, los niveles medios y bajos de aplicación del juego mostraron menores frecuencias de desarrollo alto, manteniendo una distribución proporcionalmente inferior en comparación con el grupo con mayor exposición a estrategias lúdicas.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la implementación del juego como estrategia metodológica se relaciona con niveles elevados de desarrollo cognitivo y socioemocional en los niños de Educación Inicial, lo cual reafirma el papel del aprendizaje lúdico como elemento central en los procesos educativos durante la primera infancia. Los hallazgos muestran que la participación activa en actividades basadas en el juego favoreció principalmente habilidades cognitivas vinculadas con la atención sostenida, la memoria y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para la construcción del aprendizaje significativo.

Desde la perspectiva constructivista, estos resultados coinciden con los planteamientos de Piaget (1962), quien sostiene que el conocimiento se construye a partir de la interacción activa del niño con su entorno. Las actividades lúdicas observadas permitieron que los estudiantes exploraran, experimentaran y tomaran decisiones dentro de situaciones pedagógicas dinámicas, facilitando procesos de asimilación y acomodación cognitiva. En este sentido, el predominio de niveles altos en la resolución de problemas puede interpretarse como consecuencia de experiencias de aprendizaje que promovieron la acción directa y el descubrimiento guiado.

Asimismo, los resultados respaldan la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), al evidenciar que el juego favoreció la interacción entre pares y la construcción social del conocimiento. Durante las actividades lúdicas se observaron conductas de cooperación, imitación y apoyo mutuo, elementos que contribuyen al aprendizaje dentro de la zona de

desarrollo próximo. El juego actuó como mediador pedagógico que facilitó la internalización de habilidades cognitivas y sociales mediante la participación colectiva.

En relación con el desarrollo socioemocional, los niveles elevados de interacción social y expresión emocional observados coinciden con investigaciones actuales que destacan el valor del juego estructurado como promotor de competencias socioemocionales esenciales en edades tempranas (Denham, 2018; Whitebread et al., 2019). Las dinámicas lúdicas propiciaron espacios seguros para la expresión de emociones, el respeto de normas y la resolución de conflictos, favoreciendo la construcción de habilidades sociales necesarias para la convivencia escolar.

De igual manera, los resultados se alinean con los planteamientos de Yogman et al. (2018), quienes señalan que el juego constituye una experiencia integral que articula desarrollo cognitivo, emocional y social de manera simultánea. El incremento observado en los niveles de autorregulación sugiere que las experiencias lúdicas contribuyeron al control conductual y a la adaptación a normas grupales, aspectos clave para el desarrollo del autocontrol en la infancia.

Los hallazgos también coinciden con investigaciones contemporáneas sobre aprendizaje basado en el juego, las cuales indican que las metodologías activas incrementan la motivación intrínseca y la participación estudiantil, generando ambientes de aprendizaje más significativos (Hirsh-Pasek et al., 2020). En el presente estudio, la mayor frecuencia de niveles altos en los estudiantes expuestos a una aplicación intensiva del juego pedagógico evidencia que la planificación intencional de estrategias lúdicas influye positivamente en el desarrollo integral infantil.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados sugieren que el juego debe integrarse de manera sistemática dentro de la planificación curricular y no limitarse a momentos recreativos aislados. La evidencia obtenida respalda las orientaciones educativas internacionales que promueven metodologías centradas en el estudiante y basadas en experiencias activas de aprendizaje (UNESCO, 2021; OECD, 2020). En este sentido, el docente asume un rol mediador que diseña experiencias lúdicas orientadas al logro de objetivos educativos específicos.

En el contexto ecuatoriano, los resultados aportan evidencia empírica que fortalece la implementación del currículo de Educación Inicial, el cual promueve el aprendizaje mediante el juego como eje articulador del desarrollo infantil (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). La investigación demuestra que la aplicación sistemática de estrategias lúdicas puede contribuir al fortalecimiento de prácticas pedagógicas inclusivas y centradas en el desarrollo

integral del estudiante.

No obstante, el estudio presenta algunas limitaciones que deben considerarse al interpretar los resultados. El tamaño reducido de la muestra y su aplicación en una única institución educativa limitan la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos. Además, el diseño transversal impidió analizar la evolución del desarrollo infantil a largo plazo, por lo que futuras investigaciones podrían implementar diseños longitudinales que permitan observar cambios progresivos derivados del uso continuo del juego pedagógico.

En síntesis, la discusión evidencia que el juego pedagógico constituye una estrategia metodológica eficaz para potenciar simultáneamente el desarrollo cognitivo y socioemocional en la Educación Inicial, consolidándose como una práctica educativa coherente con los enfoques contemporáneos del aprendizaje activo y el desarrollo integral infantil..

### CONCLUSIONES

El estudio evidencia que el juego, cuando se implementa como estrategia metodológica planificada dentro del proceso educativo, fortalece significativamente el desarrollo cognitivo y socioemocional en niños de Educación Inicial. La incorporación de actividades lúdicas favorece la participación activa, estimula procesos mentales relacionados con la atención, la memoria y la resolución de problemas, y contribuye simultáneamente al desarrollo de habilidades socioemocionales vinculadas con la interacción social, la expresión emocional y la autorregulación conductual.

Los resultados confirman que el aprendizaje basado en el juego constituye una herramienta pedagógica eficaz para promover experiencias educativas significativas acordes con las características evolutivas de la primera infancia. En este sentido, el juego deja de concebirse únicamente como actividad recreativa para consolidarse como un recurso didáctico que integra dimensiones cognitivas, sociales y emocionales del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Uno de los aportes relevantes del estudio radica en la generación de evidencia empírica que respalda la implementación sistemática de metodologías activas dentro del nivel de Educación Inicial, contribuyendo a fortalecer la práctica docente mediante estrategias pedagógicas centradas en el estudiante. Asimismo, los hallazgos permiten orientar la planificación curricular hacia enfoques educativos que prioricen la experimentación, la interacción y el aprendizaje significativo desde edades tempranas.

No obstante, el estudio presenta limitaciones relacionadas con el tamaño de la población y el contexto específico en el que se desarrolló la investigación, lo cual puede restringir la

generalización de los resultados a otros entornos educativos. A pesar de ello, los datos obtenidos resultan válidos para comprender la influencia del juego pedagógico en contextos educativos similares.

Se considera pertinente que futuras investigaciones desarrollen estudios longitudinales que permitan analizar el impacto del juego pedagógico a largo plazo, así como ampliar la muestra en diferentes instituciones educativas y contextos socioculturales. De igual manera, se recomienda explorar la integración del juego con herramientas digitales y metodologías innovadoras que potencien el desarrollo integral infantil.

En conclusión, el juego como estrategia metodológica constituye un elemento clave para fortalecer el desarrollo cognitivo y socioemocional en la Educación Inicial, promoviendo aprendizajes activos y experiencias educativas coherentes con las necesidades del desarrollo infantil y las demandas actuales de la educación.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anguera, M. T., Blanco-Villaseñor, A., Hernández-Mendo, A., & Losada, J. L. (2011). Diseños observacionales: ajuste y aplicación en psicología del deporte. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 11(2), 63–76. <https://revistas.um.es/cpd>
- Ato, M., López, J. J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038–1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Bruner, J. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Oxford University Press.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Denham, S. A. (2018). *Keeping kids socially and emotionally healthy: Promoting social-emotional competence in early childhood*. Guilford Press.
- Escobar-Pérez, J., & Cuervo-Martínez, Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6, 27–36.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th ed.)*. Sage Publications.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2020). Putting education in “educational” apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 21(3), 1–45. <https://doi.org/10.1177/1529100620951002>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec>
- OECD. (2020). Early learning and child well-being: A study of five-year-olds in England, Estonia, and the United States. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/3990407f-en>
- UNESCO. (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M., & Verma, M. (2019). The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. Toy Industries of Europe.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Learning through play: A review of the evidence. The LEGO Foundation. <https://www.legofoundation.com>