Simbiosis. Revista de Educación y Psicología,
ISSN-e: 2992-6904
Volumen 6, No. 13, Enero-marzo 2026,
Páginas 52 - 63

http://www.revistasimbiosis.org

https://doi.org/10.59993/simbiosis.V.6i13.128

La importancia del aprendizaje basado en el juego en niños de preescolar

The importance of game-based learning in preschool children

A importância da aprendizagem baseada no jogo em crianças da educação infantil

Alejandra Montiel Rodríguez
231J23009@alumno.ujat.mx
https://orcid.org/0009-0009-1123-7269
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Doris Laury Beatriz Dzib Moo
doris.dzib@ujat.mx
https://orcid.org/0000-0002-6559-0879
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Artículo recibido 4 de noviembre 2025 | Aceptado 10 de diciembre 2025 | Publicado 7 de enero 2026

RESUMEN

El presente estudio tuvo como finalidad analizar la importancia del aprendizaje basado en el juego en niños de nivel preescolar, como una estrategia pedagógica para favorecer su desarrollo integral. El objetivo consistió en identificar cómo las actividades lúdicas favorecieron el desarrollo cognitivo, social y emocional en el aula. Se empleó una metodología cualitativa con alcance exploratorio-descriptivo, bajo un diseño de estudio de caso, utilizando entrevistas semiestructuradas a docentes y observaciones de prácticas pedagógicas en un grupo conformado por 15 niños del Jardin de niños Josefina de los Santos Quiroga, ubicado en la ciudad de Villahermosa Tabasco. Los resultados mostraron que el juego facilitó la participación, la resolución de problemas y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. Asimismo, se encontró que las maestras integraron el juego como estrategia central para promover el aprendizaje significativo y la motivación. Se concluyó que el aprendizaje basado en el juego representó una herramienta pedagógica clave para potenciar el desarrollo integral en la primera infancia y mejorar la interacción entre niños y docentes.

Palabras clave: Aprendizaje basado en el juego; Preescolar; Desarrollo infantil; Metodología cualitativa; Educación inicial

ABSTRACT

The present study aimed to analyze the importance of play-based learning in preschool children as a pedagogical strategy to promote their holistic development. The objective was to identify how playful activities fostered cognitive, social, and emotional development in the classroom. A qualitative methodology with an exploratory–descriptive scope was employed, using a case study design that included semi-structured interviews with teachers and observations of pedagogical practices in a group of 15 children from the Josefina de los Santos Quiroga Kindergarten, located in the city of Villahermosa, Tabasco. The results showed that play facilitated participation, problem-solving, and the strengthening of socioemotional skills. Likewise, it was found that teachers integrated play as a central strategy to promote meaningful learning and motivation. It was concluded that play-based learning represents a key pedagogical tool to enhance holistic development in early childhood and to improve interaction between children and teachers.

Keywords: Play-based learning; Preschool; Child development; Qualitative methodology; Early childhood education

RESUMO

O presente estudo teve como finalidade analisar a importância da aprendizagem baseada no brincar em crianças da educação infantil, como uma estratégia pedagógica para favorecer o seu desenvolvimento integral. O objetivo consistiu em identificar como as atividades lúdicas favoreceram o desenvolvimento cognitivo, social e emocional em sala de aula. Foi empregada uma metodologia qualitativa com alcance exploratório-descritivo, sob um desenho de estudo de caso, utilizando entrevistas semiestruturadas com docentes e observações de práticas pedagógicas em um grupo composto por 15 crianças do Jardim de Infância Josefina de los Santos Quiroga, localizado na cidade de Villahermosa, Tabasco. Os resultados mostraram que o brincar facilitou a participação, a resolução de problemas e o fortalecimento de habilidades socioemocionais. Além disso, constatou-se que as professoras integraram o brincar como estratégia central para promover a aprendizagem significativa e a motivação. Concluiu-se que a aprendizagem baseada no brincar representou uma ferramenta pedagógica fundamental para potencializar o desenvolvimento integral na primeira infância e melhorar a interação entre crianças e docentes.

Keywords: Aprendizagem baseada em brincadeiras; Pré-escola; Desenvolvimento infantil; Metodologia qualitativa; Educação infantil

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje basado en el juego ha sido reconocido ampliamente como un eje central de la educación inicial, debido a su contribución al desarrollo cognitivo, social y socioemocional de niñas y niños en edad preescolar. La literatura especializada coincide en que el juego no constituye únicamente una actividad recreativa, sino un medio privilegiado para la construcción del conocimiento, la regulación emocional, la interacción social y el desarrollo del lenguaje, especialmente durante la primera infancia (Hirsh-Pasek et al., 2020; Zosh et al., 2018). En este sentido, el juego permite a los niños explorar su entorno, expresar emociones, resolver problemas y construir significados a partir de experiencias concretas y socialmente mediadas.

Desde una perspectiva teórica, autores clásicos como Froebel (1887), Montessori (1964), Piaget (1962) y Vygotsky (1979) sentaron las bases para comprender el juego como un recurso fundamental del aprendizaje infantil. Froebel lo concibió como la forma natural de expresión del niño; Montessori lo vinculó con la actividad autónoma y el aprendizaje activo; Piaget lo relacionó con el desarrollo cognitivo y la construcción de esquemas mentales; y Vygotsky destacó su papel en el desarrollo social, el lenguaje y la autorregulación, especialmente a través del juego simbólico y la interacción con otros. Estas aportaciones continúan vigentes y han sido retomadas por investigaciones contemporáneas que evidencian cómo el juego guiado y el juego simbólico favorecen procesos como la atención, la memoria, la empatía y la regulación de la conducta (Weisberg et al., 2016; Whitebread et al., 2017).

En el contexto educativo actual, diversas revisiones sistemáticas y estudios empíricos han documentado que el aprendizaje basado en el juego tiene efectos positivos en el desarrollo integral infantil, particularmente cuando existe una mediación docente intencionada y coherente con los propósitos pedagógicos (Hirsh-Pasek et al., 2020; Ramani & Eason, 2015). En América Latina, investigaciones recientes señalan que el juego contribuye al fortalecimiento de habilidades socioemocionales, al desarrollo del lenguaje y a la motivación por aprender, aunque su

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

implementación suele enfrentar limitaciones estructurales y pedagógicas en el aula (López & Tedesco, 2021; Solís & Pérez, 2022).

En México, el Plan de Estudios para la Educación Preescolar reconoce al juego como una experiencia formativa central que permite a los niños comprender el mundo, convivir con otros y desarrollar competencias fundamentales para su vida futura (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2022). No obstante, diversos estudios han evidenciado una tensión persistente entre el discurso curricular y la práctica docente cotidiana. Investigaciones nacionales reportan que, en muchos jardines de niños, el juego se utiliza como una actividad secundaria, como tiempo libre o como recompensa, sin una planeación didáctica explícita ni una intencionalidad pedagógica clara (García & Romero, 2019; Hernández & Flores, 2020). Esta brecha entre lo que plantean los documentos oficiales y lo que ocurre en el aula limita el potencial educativo del juego y reduce su impacto en el aprendizaje significativo.

A partir de este panorama, el problema que aborda el presente estudio se centra en comprender cómo se integra el aprendizaje basado en el juego en un aula de educación preescolar y de qué manera las docentes median estas experiencias en la práctica cotidiana. En particular, se busca analizar las estrategias pedagógicas empleadas, las dinámicas de interacción que se generan durante las actividades lúdicas y los significados que emergen a partir de la experiencia de juego en el aula. Aunque el valor del juego es ampliamente reconocido a nivel teórico, existe un vacío de conocimiento respecto a cómo se materializa en contextos reales y cómo se vive desde la experiencia cotidiana de docentes y niños.

Asimismo, si bien en el discurso educativo se alude a los "significados construidos" por docentes y estudiantes, la evidencia empírica suele centrarse principalmente en la perspectiva del adulto, dejando en segundo plano la experiencia infantil. En este estudio, aunque la información proviene principalmente de observaciones y entrevistas docentes, se incorporan indicios de la experiencia de los niños a través de sus acciones, interacciones, expresiones emocionales y formas de participación durante el juego, observadas directamente en el aula. Estas manifestaciones permiten aproximarse a la manera en que los niños experimentan, interpretan y resignifican las actividades lúdicas, aun cuando su voz no se recoja de forma verbal directa.

El estudio se desarrolla en el Jardín de Niños "Josefina de los Santos Quiroga", ubicado en Villahermosa, Tabasco, una institución que promueve el uso del juego como parte de su práctica educativa. Sin embargo, resultó pertinente documentar de manera sistemática cómo se llevan a cabo dichas actividades, qué tipo de mediación docente predomina y qué dinámicas emergen durante el desarrollo de las sesiones lúdicas. El análisis de este contexto permitió identificar prácticas reales, más allá del discurso institucional, y observar cómo el juego se configura cotidianamente a partir de la interacción entre docentes y niños.

Con base en lo anterior, esta investigación se guía por las siguientes preguntas: ¿cómo se integra el aprendizaje basado en el juego en un aula de educación preescolar?, ¿qué estrategias utilizan las docentes para mediar las actividades lúdicas?, y ¿qué experiencias y significados emergen a partir de la interacción durante el juego? Estas preguntas orientan el análisis cualitativo y permiten delimitar el

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

fenómeno de estudio desde una perspectiva situada.

El aporte principal de este trabajo radica en la documentación y análisis de prácticas pedagógicas reales en torno al aprendizaje basado en el juego, así como en la reflexión sobre la mediación docente y la experiencia infantil en un contexto específico de educación preescolar. Al centrarse en un estudio de caso, la investigación contribuye a visibilizar cómo el juego se concreta en el aula y qué implicaciones tiene para el desarrollo integral de los niños, ofreciendo elementos útiles para la reflexión docente, la formación inicial y continua de educadoras, y futuras investigaciones sobre la primera infancia.

En este marco, el objetivo general de la investigación fue analizar cómo se integra el aprendizaje basado en el juego en un aula de educación preescolar, a partir de las estrategias docentes y de las experiencias y significados construidos por los niños durante las actividades lúdicas.

MÉTODO

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a que el interés central se orientó a comprender de manera profunda cómo se integra el aprendizaje basado en el juego dentro de un aula de educación preescolar y cómo se configuran las experiencias, interacciones y significados asociados a esta práctica pedagógica en un contexto educativo real. El enfoque cualitativo permitió analizar el fenómeno desde su ambiente natural, considerando las percepciones, conductas y dinámicas sociales de los participantes, así como las dimensiones emocionales y relacionales que emergen durante el juego. El diseño metodológico correspondió a un estudio de caso único de tipo instrumental, centrado en un grupo específico de preescolar, seleccionado con el propósito de analizar en profundidad un caso particular que contribuyera a la comprensión del aprendizaje basado en el juego como estrategia didáctica en la educación inicial. Este diseño resultó pertinente porque posibilitó observar directamente la práctica pedagógica cotidiana y analizar de forma detallada la mediación docente y la participación infantil durante las actividades lúdicas.

El estudio se llevó a cabo en el Jardín de Niños “Josefina de los Santos Quiroga”, ubicado en la ciudad de Villahermosa, Tabasco, México. La institución atiende a niñas y niños de nivel preescolar y se rige por los lineamientos establecidos en el Plan de Estudios vigente para la Educación Preescolar. El grupo observado estuvo conformado por 15 niños y niñas con edades comprendidas entre los 3 y 5 años, quienes cursaban educación preescolar en modalidad escolarizada. El aula contaba con condiciones físicas y materiales adecuadas para el desarrollo de actividades lúdicas, tales como mobiliario flexible, juguetes didácticos, material gráfico, bloques de construcción y recursos para el juego simbólico, además de espacios destinados tanto al juego guiado como al juego libre, incluyendo el aula y el patio escolar. La orientación pedagógica del grupo promovía el uso del juego como una estrategia habitual dentro de la planeación docente, lo que permitió observar diversas modalidades de actividades lúdicas y su integración en la práctica educativa cotidiana.

La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo intencional, considerando su relación directa con el fenómeno de estudio. Participaron 15 niños y niñas del grupo observado, quienes compartían características homogéneas en cuanto al nivel educativo y participaban regularmente en actividades lúdicas dentro del aula. No se consideraron variables diferenciadoras

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

como rendimiento académico o condiciones específicas de desarrollo, debido a que el interés se centró en la experiencia colectiva del juego y en las dinámicas grupales. Asimismo, participaron dos docentes responsables del grupo, ambas con formación profesional en educación preescolar y experiencia en la implementación del juego como recurso pedagógico. Los criterios de inclusión contemplaron la pertenencia al grupo observado, la participación regular en actividades lúdicas y la aceptación voluntaria para formar parte del estudio.

La recolección de información se realizó mediante la observación no participante y la aplicación de entrevistas semiestructuradas. La observación permitió registrar de manera sistemática el desarrollo de las sesiones de juego, tanto en actividades planificadas como en momentos de juego libre. Para este fin, se elaboró una guía de observación que contempló dimensiones relacionadas con el tipo de juego, las interacciones entre los niños, las intervenciones docentes, el uso del espacio y los materiales, el nivel de participación y las expresiones emocionales manifestadas durante las actividades. Las observaciones se documentaron a través de diarios de campo, en los que se consignaron descripciones detalladas de las situaciones observadas, las conductas recurrentes y los acontecimientos relevantes. El trabajo de campo se desarrolló a lo largo de cuatro semanas, periodo durante el cual se realizaron ocho sesiones de observación con una duración aproximada de entre 45 y 60 minutos cada una, en distintos momentos de la jornada escolar y en diferentes espacios del centro educativo, como el aula y el patio escolar.

De manera complementaria, se realizaron entrevistas semiestructuradas a las dos docentes responsables del grupo, con el propósito de profundizar en sus percepciones y experiencias respecto al aprendizaje basado en el juego. Las entrevistas abordaron aspectos relacionados con la concepción del juego, la planeación de actividades lúdicas, el rol docente durante el desarrollo del juego, los retos enfrentados en su implementación y la percepción del impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Cada entrevista tuvo una duración aproximada de 40 a 50 minutos, se realizó en un espacio privado dentro de la institución y fue registrada mediante grabación de audio, previa autorización de las participantes. Posteriormente, las entrevistas fueron transcritas de manera textual para su análisis. Los instrumentos utilizados fueron revisados por docentes con experiencia en educación preescolar, lo que permitió asegurar la claridad y pertinencia de los ejes temáticos antes de su aplicación.

El acceso al campo se llevó a cabo mediante acuerdos formales con la dirección de la institución y con las docentes del grupo, quienes facilitaron el ingreso de la investigadora a las actividades cotidianas del aula. Durante el proceso de observación, la investigadora mantuvo un rol de observadora no participante, procurando no intervenir en el desarrollo de las actividades con el fin de minimizar posibles sesgos y preservar la naturalidad de las interacciones. El registro de la información se realizó principalmente a través de notas de campo detalladas, complementadas con grabaciones de audio en el caso de las entrevistas.

El análisis de la información se realizó mediante un análisis temático, siguiendo un proceso sistemático que incluyó una primera fase de codificación inicial a partir de la lectura exhaustiva de los diarios de campo y las transcripciones de las entrevistas. Posteriormente, se llevó a cabo un proceso

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

de categorización, en el que los códigos se agruparon en categorías relacionadas con la mediación docente, la participación infantil, las interacciones sociales, el uso del juego como estrategia pedagógica y la expresión emocional de los niños. Finalmente, estas categorías se integraron en temas interpretativos que permitieron comprender el papel del juego en el aprendizaje y el desarrollo integral en la educación preescolar. El análisis se apoyó en matrices manuales que facilitaron la comparación constante entre sesiones y fuentes de información, fortaleciendo la coherencia interpretativa de los hallazgos. Para asegurar el rigor cualitativo del estudio, se emplearon estrategias de triangulación entre las técnicas de recolección de datos, así como una revisión constante de los registros, lo que contribuyó a la credibilidad, consistencia y conformabilidad de los resultados.

El desarrollo de la investigación se condujo bajo principios éticos. Antes de iniciar el trabajo de campo, se solicitó consentimiento informado a las docentes y a los padres o tutores de los niños participantes, explicando los propósitos del estudio y garantizando la voluntariedad de la participación. Asimismo, se respetó el asentimiento infantil, procurando que los niños se desenvolvieran en un ambiente seguro, respetuoso y acorde con su bienestar. La confidencialidad de la información se aseguró mediante el uso de códigos y descripciones generales para proteger la identidad de los participantes. No fue necesaria la aprobación de un comité de ética institucional, debido a que el estudio no implicó intervenciones ni riesgos para los participantes.

En conjunto, estas categorías constituyeron la base para la organización y presentación de los resultados, el método permitió explorar el aprendizaje basado en el juego desde su realidad cotidiana, ofreciendo una comprensión profunda y contextualizada de las prácticas lúdicas, de la mediación docente y de las experiencias infantiles dentro del aula de educación preescolar.

RESULTADOS

El análisis de la información obtenida a través de las observaciones de aula y las entrevistas a las docentes permitió identificar un conjunto de hallazgos organizados en categorías temáticas que dan cuenta de cómo el aprendizaje basado en el juego se integra en la práctica educativa y de qué manera favorece el desarrollo integral de los niños de educación preescolar. Estas categorías se construyeron a partir de un proceso de codificación y comparación constante de los datos, y se relacionan directamente con el objetivo de la investigación. Los principales resultados se sintetizan en la Tabla 1, la cual presenta los aportes del aprendizaje basado en el juego según las categorías analizadas, el nivel observado y los hallazgos principales.

Una primera categoría corresponde a la participación activa y la autonomía infantil, identificada como un rasgo constante durante las sesiones observadas. En diversas actividades lúdicas, los niños mostraron iniciativa para proponer ideas, elegir materiales y tomar decisiones sin requerir indicaciones directas de la docente. Por ejemplo, durante una actividad de dramatización, varios niños organizaron espontáneamente los roles que cada uno asumiría, negociando turnos y ajustando la narrativa del juego conforme avanzaba la interacción. Estas acciones evidenciaron niveles altos de participación y autonomía, lo que coincide con los hallazgos reportados en la Tabla 1 en relación con el juego como estrategia esencial. Asimismo, se observaron expresiones verbales como “yo quiero ser el doctor” o “ahora tú hablas”, así como conductas no verbales asociadas a la iniciativa, tales como desplazarse con seguridad por el aula y manipular los materiales con confianza.

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

Una segunda categoría se relaciona con la mediación docente y la influencia del juego guiado en el desarrollo cognitivo y socioemocional. Las observaciones mostraron que, cuando las docentes estructuraban las actividades con consignas claras y objetivos definidos, los niños lograban mantener mayor atención, seguir instrucciones y regular su comportamiento. En una sesión de actividades de construcción, la docente propuso el reto de elaborar una torre estable con bloques; durante esta experiencia, los niños ensayaron distintas estrategias, dialogaron sobre por qué algunas estructuras se caían y ajustaron sus acciones para alcanzar el objetivo. Este tipo de situaciones evidenció avances en habilidades como la resolución de problemas, la planificación y la autorregulación emocional, lo cual se refleja en el nivel medio-alto señalado en la Tabla 1 para esta categoría. Las docentes entrevistadas confirmaron que este tipo de actividades favorece la concentración y el desarrollo del lenguaje, al promover explicaciones y acuerdos entre los niños.

La tercera categoría corresponde a los tipos de juegos y los aprendizajes asociados, en la cual se identificaron diferencias claras según la modalidad utilizada. En los juegos simbólicos, como las dramatizaciones de la vida cotidiana, los niños ampliaron su vocabulario, construyeron relatos coherentes y manifestaron empatía al asumir distintos roles. En los juegos de construcción, se observaron procesos de ensayo y error, coordinación motora y planificación, especialmente cuando los niños intentaban reproducir estructuras conocidas o crear nuevas formas. Por su parte, los juegos de reglas, como aquellos que implicaban turnos o normas compartidas, favorecieron la cooperación, el respeto de acuerdos y la toma de decisiones colectivas. Estos hallazgos muestran que cada tipo de actividad lúdica aporta aprendizajes específicos, tal como se resume en la Tabla 1, donde se señala que el impacto varía según la modalidad empleada.

Otra categoría relevante fue la regulación socioemocional y la interacción social. Durante las sesiones observadas, los niños expresaron emociones como entusiasmo, frustración y alegría, especialmente cuando enfrentaban retos o conflictos. En algunos casos, surgieron desacuerdos por el uso de materiales o la asignación de roles; sin embargo, con la mediación de la docente, los niños lograron negociar soluciones, esperar turnos y expresar verbalmente sus emociones. No obstante, también se identificaron situaciones atípicas, como momentos de baja participación de algunos niños o conflictos que no se resolvieron de manera inmediata, lo que muestra que el aprendizaje basado en el juego no siempre genera efectos homogéneos y que su impacto depende de factores como el acompañamiento docente y las características individuales de los niños. La inclusión de estos casos fortalece la credibilidad de los resultados y evidencia la complejidad del fenómeno.

Finalmente, se identificó la categoría de transversalidad curricular, en la cual se observó que las actividades lúdicas no se limitan a un área específica del currículo, sino que se integran de manera transversal en campos como el lenguaje, el pensamiento matemático, la expresión artística y el desarrollo socioemocional. Las docentes señalaron que estas experiencias permiten vincular contenidos curriculares con situaciones significativas para los niños, lo que incrementa su motivación y participación. Este hallazgo refuerza la idea de que el aprendizaje basado en el juego funciona como un recurso pedagógico articulador, capaz de conectar la enseñanza con el aprendizaje autónomo.

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

En conjunto, los resultados muestran que el aprendizaje basado en el juego favorece la participación, la autonomía, el desarrollo cognitivo y socioemocional, así como la interacción social de los niños, tal como se sintetiza en la Tabla 1. Asimismo, evidencian que la efectividad de estas experiencias depende en gran medida de la mediación docente, la planificación de las actividades y la atención a las dinámicas grupales e individuales. Estos hallazgos responden directamente al objetivo del estudio, al mostrar cómo se integra el aprendizaje basado en el juego en el aula de preescolar y cuáles son los aportes concretos que genera en el desarrollo integral infantil.

Tabla 1. *Tipos de actividades lúdicas y aprendizajes asociados*

Categoría	Nivel observado	Hallazgo principal	Indicadores observables
Participación y autonomía infantil	Alto	Los niños participaron activamente en las actividades lúdicas, propusieron roles, tomaron decisiones y resolvieron situaciones de manera espontánea, lo que evidenció altos niveles de autonomía y motivación.	Iniciativa para proponer ideas, toma de decisiones, manipulación autónoma de materiales, permanencia en la actividad
Mediación docente y juego guiado	Medio-Alto	La mediación docente favoreció el desarrollo cognitivo y socioemocional, especialmente en actividades estructuradas que promovieron la atención, la planificación, la resolución de problemas y la regulación emocional.	Claridad de consignas, acompañamiento docente, regulación de la conducta, atención sostenida
Tipos de actividades lúdicas y aprendizajes asociado	Variable según la modalidad	Las actividades simbólicas fortalecieron el lenguaje y la empatía; las de construcción promovieron la planificación y la coordinación; y las que implicaron reglas favorecieron la cooperación, el respeto de turnos y la toma de decisiones colectivas.	Uso de actividades simbólicas, de construcción y con reglas; interacción grupal; cumplimiento de normas
Regulación socioemocional e interacción social	Medio	Se observaron avances en la expresión de emociones y en la interacción social; sin embargo, también surgieron conflictos y momentos de baja participación que requirieron mediación docente.	Expresión emocional, negociación de conflictos, cooperación, respeto de turnos

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

Transversalidad curricular	Alto	Las actividades lúdicas se integraron de manera transversal en distintas áreas del currículo, funcionando como un recurso pedagógico articulador del aprendizaje significativo.	Integración de lenguaje, pensamiento matemático, expresión artística y desarrollo socioemocional

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio indican que el aprendizaje basado en el juego se asocia con diversas dimensiones del desarrollo integral en niños de nivel preescolar; sin embargo, dichos efectos se manifiestan de manera diferenciada según las condiciones pedagógicas, la mediación docente y el contexto institucional. A partir de las categorías analíticas derivadas de los resultados, se discuten a continuación los principales hallazgos en diálogo con la literatura especializada.

En relación con la participación y autonomía infantil, los datos muestran que, durante las actividades lúdicas, se observaron patrones de participación activa, iniciativa para proponer ideas y resolución espontánea de situaciones problemáticas. Estas evidencias sugieren que el juego favoreció la exploración autónoma y la toma de decisiones, lo cual coincide con los planteamientos de Piaget (1962), quien señala que el aprendizaje en la infancia se construye a partir de la interacción activa con el entorno. No obstante, también se identificaron momentos de baja participación en algunos niños, particularmente cuando las consignas no eran claras o cuando el interés por la actividad disminuía, lo que evidencia que la autonomía no se desarrolla de manera homogénea ni automática, sino que depende de la estructura de la propuesta pedagógica y del acompañamiento docente.

Respecto a la mediación docente, los resultados indican que el papel de las maestras fue un elemento clave para orientar el juego hacia fines educativos. La observación permitió identificar que, cuando las docentes ofrecían consignas claras y acompañamiento constante, los niños mantenían la atención y lograban vincular el juego con aprendizajes específicos. Este hallazgo se alinea con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien destaca la importancia de la mediación adulta para potenciar el desarrollo dentro de la zona de desarrollo próximo. Sin embargo, también se detectaron limitaciones relacionadas con el tiempo disponible y la carga de trabajo docente, factores que en algunos casos redujeron la profundidad del acompañamiento pedagógico, lo cual matiza la idea del juego como estrategia plenamente efectiva en todos los contextos.

En cuanto a los tipos de actividades lúdicas, los datos muestran que las modalidades de juego simbólico, de construcción y con reglas promovieron aprendizajes distintos. El juego simbólico se vinculó principalmente con el desarrollo del lenguaje, la creatividad y la empatía; el juego de construcción favoreció la planificación y la resolución de problemas; mientras que los juegos con reglas estimularon la cooperación y el respeto de normas. Estos hallazgos son consistentes con lo señalado por Montessori (1967), quien enfatiza que el aprendizaje significativo surge cuando las actividades responden a las necesidades e intereses del niño. No obstante, se observó que la escasez

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

de materiales didácticos limitó la variedad y continuidad de estas actividades, lo que coincide con lo reportado por Zosh et al. (2017) respecto a la necesidad de condiciones estructurales adecuadas para maximizar los beneficios del aprendizaje basado en el juego.

En la categoría de regulación socioemocional e interacción social, los resultados indican avances en la expresión emocional, la cooperación y la negociación de conflictos durante las actividades lúdicas. La interacción constante en juegos de roles y dinámicas grupales permitió a los niños ensayar conductas sociales y desarrollar habilidades de autorregulación, lo cual se relaciona con los planteamientos de Vygotsky (1978) y con estudios contemporáneos como los de Bodrova y Leong (2015). Sin embargo, también se registraron conflictos que no siempre fueron resueltos de manera autónoma, requiriendo intervención docente, lo que muestra que el juego no elimina por sí mismo las tensiones sociales, sino que ofrece un espacio pedagógico para abordarlas.

En términos de transversalidad curricular, los hallazgos muestran que el juego fue integrado de manera transversal en áreas como lenguaje, pensamiento matemático, expresión artística y desarrollo socioemocional. Esta integración permitió articular aprendizajes diversos en una sola experiencia pedagógica, lo que coincide con lo propuesto por Hirsh-Pasek et al. (2009), quienes señalan que el juego puede funcionar como un eje articulador del aprendizaje en la educación inicial. No obstante, la evidencia obtenida se limita a un solo contexto educativo, lo que sugiere cautela al generalizar estos resultados a otros entornos escolares.

Finalmente, es necesario reconocer las limitaciones metodológicas del estudio. El tamaño reducido de la muestra, la unicidad del contexto institucional, el uso de entrevistas y observaciones sin instrumentos estandarizados, así como la ausencia de la voz directa de los niños, condicionan el alcance de los hallazgos. En este sentido, los resultados deben interpretarse como evidencia contextualizada más que como conclusiones generalizables. Aun así, los datos permiten identificar condiciones pedagógicas que podrían ser transferibles a contextos similares, siempre que se cuente con formación docente, tiempo suficiente y recursos adecuados.

En conjunto, la discusión sugiere que el aprendizaje basado en el juego constituye una estrategia pedagógica pertinente y potencialmente efectiva para favorecer el desarrollo cognitivo, social y emocional en la educación preescolar, siempre que se implemente de manera planificada, mediada y contextualizada. Los hallazgos no solo dialogan con las teorías clásicas de Piaget, Vygotsky y Montessori, sino que también aportan evidencia empírica situada que invita a reflexionar sobre la necesidad de fortalecer políticas educativas orientadas a la capacitación docente y al respaldo institucional del juego como metodología central en la primera infancia.

CONCLUSIONES

Los resultados de este estudio permiten sostener que el aprendizaje basado en el juego constituye una estrategia pedagógica pertinente para favorecer el desarrollo integral de los niños en educación preescolar; no obstante, su efectividad depende de las condiciones de implementación, la mediación docente y el tipo de experiencias lúdicas propuestas. A partir del análisis realizado, se presentan las conclusiones organizadas por áreas temáticas.

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

En relación con la participación y la autonomía infantil, se observó que las actividades lúdicas, particularmente el juego libre y las dramatizaciones, se asociaron con un incremento en la iniciativa, la toma de decisiones y la resolución de problemas por parte de los niños. Desde la observación de sus comportamientos, gestos y formas de interacción, se identificó que los niños atribuyeron al juego significados vinculados con el disfrute, la exploración y la posibilidad de expresarse libremente, lo que sugiere que estas experiencias favorecen una participación más activa y autónoma en el aula.

Respecto al desarrollo socioemocional, los datos indican que los juegos de reglas y las actividades cooperativas propiciaron espacios para la negociación, la cooperación y la autorregulación emocional. Se observaron avances en la capacidad de los niños para respetar turnos, expresar emociones y resolver conflictos, especialmente cuando existió mediación docente. Estos hallazgos sugieren que el juego no solo funciona como una experiencia recreativa, sino como un contexto pedagógico para el aprendizaje de habilidades socioemocionales fundamentales en la primera infancia.

En cuanto a la mediación docente, se concluye que la planificación intencional de las actividades lúdicas y la observación continua del grupo se asociaron con experiencias de aprendizaje más significativas. Las docentes desempeñaron un papel central al orientar el juego hacia objetivos pedagógicos, intervenir ante conflictos y favorecer la reflexión sobre las experiencias vividas. No obstante, el estudio evidencia la necesidad de contar con criterios más claros de mediación y evaluación del aprendizaje basado en el juego, así como con mayores oportunidades de formación especializada.

En relación con los tipos de juego y los aprendizajes curriculares, se identificó que las distintas modalidades lúdicas aportaron aprendizajes diferenciados. El juego simbólico favoreció el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la expresión emocional; el juego de construcción se vinculó con la planificación y la resolución de problemas; y los juegos de reglas promovieron la comprensión de normas y la cooperación. Estos hallazgos confirman el potencial del juego como un eje de transversalidad curricular, capaz de articular aprendizajes cognitivos, sociales y emocionales dentro del currículo preescolar.

Respecto a las condiciones de implementación y los límites del estudio, se concluye que la efectividad del aprendizaje basado en el juego está condicionada por la disponibilidad de materiales didácticos, el tiempo destinado a la planificación y aplicación de actividades lúdicas, y la formación docente. Asimismo, el alcance de esta investigación se limita a un estudio de caso único, con una muestra reducida y evidencia cualitativa no generalizable, así como a la ausencia de técnicas centradas directamente en la voz infantil, lo cual debe considerarse al interpretar los resultados.

En términos de implicaciones prácticas, se recomienda que los centros educativos establezcan lineamientos claros para la incorporación del juego como eje transversal del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la organización del espacio, la selección de materiales pertinentes y estrategias de evaluación acordes con la metodología lúdica. Asimismo, se sugiere fortalecer la participación de las familias en actividades lúdicas como una vía para dar continuidad al aprendizaje dentro y fuera del aula.

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org

Finalmente, como agenda futura de investigación, se propone ampliar el estudio del aprendizaje basado en el juego mediante diseños comparativos, longitudinales y mixtos, que incorporen instrumentos validados y técnicas que recuperen de manera directa la voz de los niños. Esto permitirá profundizar en la comprensión de los significados que atribuyen al juego y fortalecer la evidencia empírica que respalda su integración intencional y reflexiva en la educación inicial. En este sentido, el juego se reafirma no solo como un derecho fundamental de la infancia, sino como un pilar pedagógico indispensable para el desarrollo integral y el aprendizaje a lo largo de la vida.

REFERENCIAS

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. Early Childhood Research Quarterly, 66, 101–115. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.10.004

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play. American Journal of Play, 7(3), 371–388. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070258.pdf

Bubikova-Moan, J., Næss Hjetland, H., & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: A systematic review. European Early Childhood Education Research Journal, 27(6), 776–800. https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678717

Chu, C., Reynolds, R., Tavares, N., Notari, M., & Lee, C. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. Computers & Education, 202, 104808. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104808

Fernández-Caballero, N., Ureña-Ortín, N., & Alarcón-López, F. (2023). Impacto de una propuesta con aprendizaje basado en el juego en educación física sobre el compromiso cognitivo y el nivel de disfrute en preescolares. JUMP, 7, 12–27. https://doi.org/10.17561/jump.n7.2

Marcillo, F. (2023). Ludificación digital en el aprendizaje en edad preescolar. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 22(1), 45–60. https://doi.org/10.17398/1695-288X.22.1.45

Mora, F. F. B. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación preescolar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 4210–4225. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10234

Montessori, M. (1967). The absorbent mind. Holt, Rinehart and Winston. https://archive.org/details/absorbentmind00mont

Partida Valdivia, J. M. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del docente. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 27(92), 87–110. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14072137004

Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. W. W. Norton & Company. https://archive.org/details/playdreamsimita00piag

Prins, J., van der Wal, M., & Post, W. (2022). Nature play in early childhood education: A systematic review. Frontiers in Psychology, 13, 995164. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164

UNICEF & LEGO Foundation. (2019). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. https://www.unicef.org/media/70601/file/Aprendizaje-a-trav%C3%A9s-del-juego.pdf

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press. https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/mind-in-society.pdf

ISSN-e: 2992-6904, http://www.revistasimbiosis.org