

**El juego y su influencia en el proceso de  
aprendizaje de los estudiantes en educación inicial**

**The Role of Play in the Learning Process  
of Early Childhood Education Students**

**Edgar David Condo-Reyes <sup>1</sup>**

**Universidad Estatal de Milagro - Ecuador  
condodavid@hotmail.com**

**Gloria Ibella Gómez-Lema <sup>2</sup>**

**Universidad Estatal de Milagro - Ecuador  
gg1359406@gmail.com**

**Mayra Abelina Balarezo-Balarezo <sup>3</sup>**

**Universidad Estatal de Milagro - Ecuador  
mayri85@hotmail.com**

**Silvia Verónica Tepán-Pugo <sup>4</sup>**

**Universidad Estatal de Milagro - Ecuador  
silviatepanp@gmail.com**

**[doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2771](https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2771)**

V9-N6 (nov-dic) 2024, pp 1365-1377 | Recibido: 07 de septiembre del 2024 - Aceptado: 02 de noviembre del 2024 (2 ronda rev.)

---

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5324-7228>

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6667-9877>

3 ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-7531-1690>

4 ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6116-1205>

Descargar para Mendeley y Zotero

## RESUMEN

En las últimas décadas, el juego ha sido ampliamente reconocido como un elemento crucial en el desarrollo integral de los niños, especialmente en la educación inicial. Numerosas investigaciones han demostrado que el juego no solo contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, sino también al fortalecimiento de competencias socioemocionales, esenciales para el éxito académico y la adaptación social de los estudiantes. El objetivo de este estudio fue analizar las percepciones de los padres sobre el uso del juego en el aprendizaje de los estudiantes en educación inicial en la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo, ubicada en la parroquia Pallatanga, Cantón Pallatanga, Provincia de Chimborazo, durante el periodo 2024-2025. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental transversal, encuestando a 20 padres mediante un cuestionario estructurado. Además, los datos fueron analizados estadísticamente utilizando SPSS, garantizando la representatividad y el cumplimiento de normativas éticas. Los resultados revelan que los padres reconocen ampliamente la influencia positiva del juego en el aprendizaje infantil, destacando su capacidad para desarrollar habilidades cognitivas y emocionales. Sin embargo, se identificaron desafíos en la implementación de juegos inclusivos en el aula, lo que sugiere la necesidad de una planificación cuidadosa. Se concluye que, los padres perciben el juego como una herramienta educativa esencial en la educación inicial. No obstante, se deben considerar las limitaciones del estudio, como el tamaño de la muestra y la falta de evaluación directa del rendimiento académico, en futuras investigaciones.

**Palabras claves:** educación infantil, juego educativo, percepciones de los padres, desarrollo cognitivo, inclusión educativa.

## ABSTRACT

In recent decades, play has been widely recognized as a crucial element in the holistic development of children, especially in early childhood education. Numerous studies have shown that play not only significantly contributes to cognitive development but also strengthens socio-emotional competencies, which are essential for academic success and social adaptation. The objective of this study was to analyze parents' perceptions of the use of play in the learning process of early childhood education students at the Unidad Educativa Provincia de Chimborazo, located in the parish of Pallatanga, Canton Pallatanga, Province of Chimborazo, during the 2024-2025 period. A quantitative approach was employed, utilizing a non-experimental cross-sectional design, surveying 20 parents through a structured questionnaire. Additionally, data were statistically analyzed using SPSS, ensuring representativeness and adherence to ethical standards. The results reveal that parents widely recognize the positive influence of play on children's learning, highlighting its capacity to develop cognitive and emotional skills. However, challenges were identified in implementing inclusive games in the classroom, suggesting the need for careful planning. It is concluded that parents perceive play as an essential educational tool in early childhood education. Nonetheless, the study's limitations, such as sample size and the lack of direct assessment of academic performance, should be considered in future research.

**Keywords:** early childhood education, educational games, parental perceptions, cognitive development, educational inclusion.

## Introducción

En la etapa de educación inicial, el juego ha sido ampliamente reconocido como un pilar fundamental para el desarrollo integral de los niños, abarcando tanto los dominios cognitivos como socioemocional (Kaluba et al., 2024). Numerosas investigaciones han demostrado que el juego no solo actúa como un catalizador en la adquisición de habilidades académicas básicas, sino que también desempeña un papel crucial en el fomento de competencias sociales, emocionales y en la capacidad de resolución de problemas (Walker & Venker Weidenbenner, 2019).

En este contexto, Cowan (2014) sostiene que el juego constituye una actividad esencial que permite a los niños asimilar nuevas experiencias y consolidar aprendizajes previos, fortaleciendo así su desarrollo cognitivo de manera significativa. Complementariamente, Wieder (2017) subrayó que el juego simbólico es un medio eficaz para el desarrollo de funciones psicológicas superiores, tales como la memoria, la atención, y la formación de la capacidad de autorregulación. Además, el autor destacó que, a través del juego, los niños desarrollan habilidades empáticas, lo cual resulta fundamental para su interacción social y emocional.

Este reconocimiento del juego como herramienta pedagógica refleja su importancia en la construcción del aprendizaje y del desarrollo integral, proporcionando un espacio en el que los niños pueden explorar, experimentar y construir conocimientos de manera activa (Murray, 2018; Pramling Samuelsson & Johansson, 2006). Sin embargo, a pesar de la evidencia acumulada, la implementación y valorización del juego dentro del currículo de educación inicial varía considerablemente, lo que subraya la necesidad de una mayor comprensión y aplicación de su potencial pedagógico.

A pesar de la evidencia sustancial sobre los beneficios del juego, persisten lagunas significativas en la comprensión de su impacto específico en el desarrollo cognitivo y socioemocional dentro de contextos educativos

formales. Estudios recientes, como los realizados por Hedges y Cullen (2012), han señalado que, aunque se reconoce la importancia del juego en la teoría educativa, su implementación efectiva en las aulas de educación inicial continúa siendo limitada.

Además, se observa una tendencia a subestimar el juego en favor de actividades más estructuradas y orientadas hacia objetivos académicos, lo que podría restringir el potencial de los estudiantes para desarrollar habilidades esenciales durante sus primeros años de formación. Esta situación plantea una preocupación ante la ausencia de estudios longitudinales que examinen los efectos del juego a largo plazo, especialmente en relación con la adaptación social y el rendimiento académico futuro de los niños.

Este estudio se fundamenta en la necesidad de abordar estas lagunas mediante un análisis integral del papel del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes en educación inicial. Se pretende explorar cómo distintos tipos de juegos influyen en aspectos clave como la resolución de problemas, la creatividad, la cooperación y la regulación emocional, con el fin de generar un conocimiento más profundo que oriente tanto la práctica educativa como las políticas curriculares.

La pregunta que guía esta investigación es: ¿Cuáles son las percepciones de los padres sobre el uso del juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial de la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo, ubicada en la parroquia Pallatanga, Cantón Pallatanga, Provincia de Chimborazo, durante el periodo 2024-2025? Para responder a esta cuestión, se propone analizar las percepciones de los padres sobre uso del juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial de la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo, ubicada en la parroquia Pallatanga, Cantón Pallatanga, Provincia de Chimborazo, durante el periodo 2024-2025. Esta investigación contribuirá a la literatura existente al ofrecer una base sólida para justificar la inclusión del juego

en el currículo educativo desde una perspectiva integral.

## Materiales y métodos

El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, ideal para medir y analizar estadísticamente las percepciones de los padres sobre el uso del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de sus hijos en educación inicial. Este enfoque permitió obtener datos objetivos y generalizables, facilitando la identificación de patrones y relaciones significativas mediante la aplicación de instrumentos estandarizados.

Se adoptó un diseño no experimental de tipo transversal, que se centró en la observación y análisis de las percepciones de los padres en un momento específico, sin manipular variables. Este diseño fue adecuado para describir y analizar la situación actual del uso del juego en la educación inicial, captando una instantánea precisa de las percepciones durante el periodo 2024-2025.

La muestra estuvo conformada por 20 padres de familia de la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo, seleccionados mediante un muestreo aleatorio simple para garantizar la representatividad y minimizar sesgos. Se utilizó un cuestionario estructurado, con preguntas cerradas y escalas tipo Likert, diseñado para medir las percepciones de los padres, y validado mediante un análisis piloto.

El análisis de los datos se realizó con técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, empleando el software SPSS. Se calcularon medidas de tendencia central y dispersión, y se exploraron relaciones entre variables sociodemográficas y percepciones de los padres mediante análisis de correlación y regresión. El estudio cumplió con las normativas éticas, asegurando la confidencialidad y el consentimiento informado de los participantes.

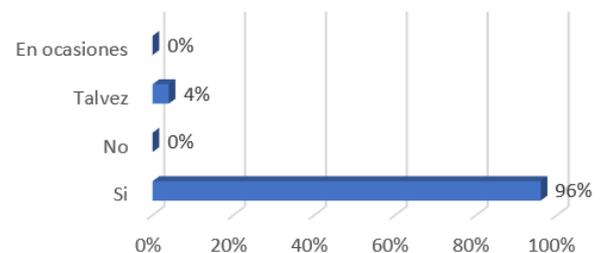
## Resultados y discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación proporcionan una visión clara sobre el nivel de conocimiento y percepción

de los participantes respecto a la influencia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños. A través del análisis de los datos recolectados, se busca no solo cuantificar las respuestas, sino también interpretar los hallazgos en el contexto de teorías educativas existentes y estudios previos. Esta sección se enfoca en la presentación de los resultados más relevantes, seguida de una discusión que conecta los datos empíricos con la literatura académica, permitiendo así una comprensión más profunda del tema abordado.

### Figura 1.

*Conocimiento sobre la influencia del juego en el aprendizaje infantil.*



El análisis de los datos recopilados sobre el conocimiento de los encuestados acerca de la influencia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños revela una notable tendencia. Como se observa en la Figura 1, la mayoría significativa de los participantes (96%) indicó estar al tanto de cómo el juego afecta positivamente el aprendizaje en la infancia, mientras que un pequeño porcentaje (4%) respondió con incertidumbre, eligiendo la opción “Tal vez”. Es relevante destacar que ninguna de las personas encuestadas seleccionó las opciones “No” o “En ocasiones”, lo que sugiere una aceptación generalizada del valor educativo del juego.

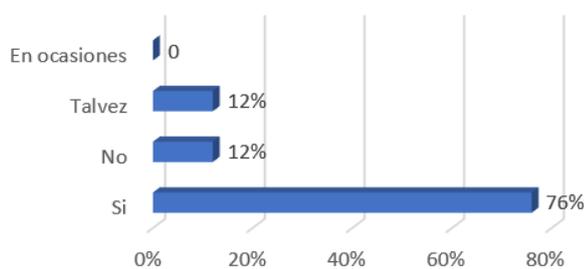
Los resultados obtenidos coinciden con estudios previos que destacan la importancia del juego como una herramienta fundamental en la educación infantil. Según la teoría del aprendizaje lúdico, el juego no solo facilita la adquisición de habilidades cognitivas, sino que también promueve el desarrollo socioemocional y la creatividad en los niños (Boysen et al., 2022; Ilgaz et al., 2018). Esta perspectiva es respaldada

por autores como Nicolopoulou (1993), quien argumenta que el juego es un escenario natural para el desarrollo de funciones superiores, incluyendo la resolución de problemas y la internalización de normas sociales.

Además, investigaciones recientes indican que el juego estructurado y no estructurado en ambientes educativos fomenta un aprendizaje más profundo y duradero, al involucrar activamente a los estudiantes en su proceso educativo (Aronstam & Braund, 2016; Bautista et al., 2019; Kennedy & Tunnicliffe, 2022). La alta conciencia demostrada por los encuestados refleja una comprensión adecuada de estos beneficios, lo cual es crucial para la implementación de estrategias pedagógicas efectivas que integren el juego como un componente central del currículo.

En la presente investigación, se evaluó la percepción de los encuestados respecto a la disponibilidad de ambientes de aprendizaje adecuados en la Unidad Educativa. Esta evaluación es crucial para entender cómo los entornos físicos y sociales influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Figura 2 presenta un resumen de las respuestas obtenidas, las cuales reflejan la opinión de los participantes sobre la calidad de los ambientes educativos disponibles.

**Figura 2.**  
*Disponibilidad de ambiente de aprendizaje en la Unidad Educativa*



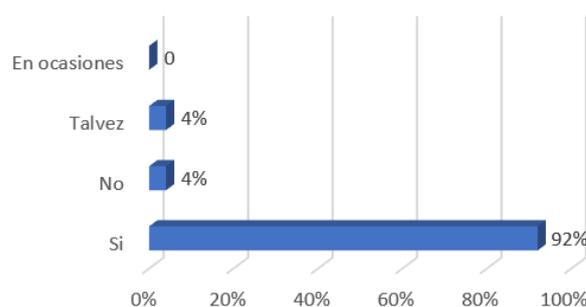
La Figura 2 muestra que un 76% de los encuestados consideran que existe un ambiente de aprendizaje favorable en la Unidad Educativa, mientras que un 12% de los participantes opina que no es así, y un 12% adicional se muestra indeciso, seleccionando la opción “Tal vez”. Es significativo que ningún participante haya optado

por la opción “En ocasiones”, lo que podría indicar que la percepción sobre la estabilidad y consistencia del ambiente de aprendizaje es clara entre los encuestados.

Estos resultados son coherentes con la literatura existente que subraya la importancia de un entorno de aprendizaje positivo y bien estructurado. Según Reyes et al. (2012), un ambiente de aprendizaje de calidad es un factor determinante en el éxito académico, ya que proporciona el soporte emocional y cognitivo necesario para el desarrollo óptimo de los estudiantes. Además, estudios como el de Lu et al. (2022) sugieren que la percepción de los estudiantes sobre su entorno de aprendizaje está directamente relacionada con su motivación y rendimiento académico.

La inclusión de actividades lúdicas que sean parte de la cultura tradicional ha sido propuesta como una estrategia educativa para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños. La Figura 3 muestra la distribución de las respuestas obtenidas en relación con esta temática.

**Figura 3.**  
*Inclusión de juegos tradicionales en el aprendizaje infantil.*



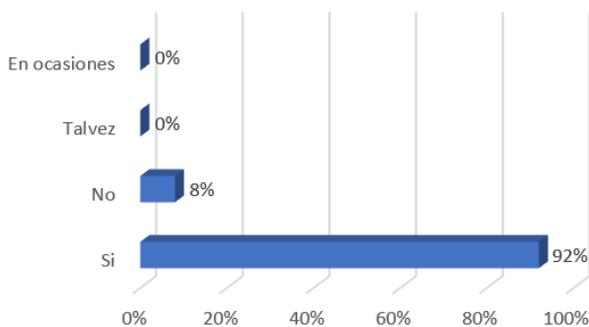
Como se observa en la Figura 3, una abrumadora mayoría (92%) de los encuestados expresó su acuerdo con la incorporación de juegos tradicionales en la enseñanza de los niños. Solo un 4% indicó su desacuerdo, y otro 4% se mostró indeciso, seleccionando la opción “Tal vez”. Ningún participante optó por la opción “En ocasiones”, lo que sugiere una tendencia clara hacia la aceptación general de estas prácticas en el contexto educativo.

Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que subrayan el valor de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas. Según Sulistyaningtyas y Fauziah (2019), los juegos tradicionales no solo preservan el patrimonio cultural, sino que también fomentan habilidades sociales, motoras y cognitivas en los niños. Ashiabi (2007) argumenta que el juego es una actividad que facilita el desarrollo de funciones psicológicas superiores a través de la interacción social y el uso de símbolos, lo cual se potencia en juegos que son parte del entorno cultural del niño.

Además, la literatura contemporánea apoya la integración de juegos tradicionales como medio para crear un aprendizaje más inclusivo y conectado con la realidad sociocultural de los estudiantes. Autores como Lestari y Bahri (2024) sugieren que esta práctica no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y relevante al vincular el contenido académico con la cultura local.

La educación inicial es una etapa fundamental en la formación de habilidades cognitivas, sociales y emocionales que preparan a los niños para su futura vida académica y personal. La Figura 4 resume las respuestas obtenidas en relación con la percepción sobre la relevancia de que los niños accedan a la educación inicial.

**Figura 4.**  
*Importancia de la Educación Inicial para los niños*



Como se evidencia en la Figura 4, una abrumadora mayoría del 92% de los encuestados considera que es importante que los niños

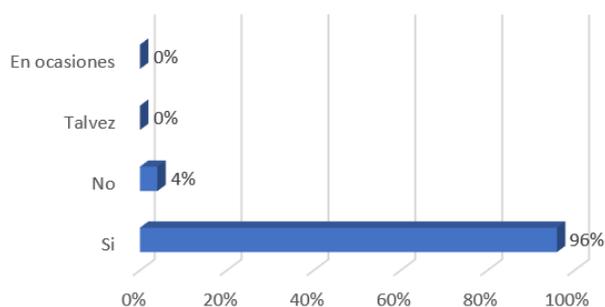
ingresen a la educación inicial, mientras que un 8% manifestó su desacuerdo con esta afirmación. No se registraron respuestas en las categorías de “Tal vez” o “En ocasiones”, lo que indica una tendencia generalizada hacia el reconocimiento del valor de la educación temprana.

Estos hallazgos son congruentes con la literatura científica, que subraya la importancia de la educación inicial como un periodo crucial para el desarrollo de competencias fundamentales. Según Ramey y Ramey (2004), la educación inicial proporciona una base sólida para el aprendizaje posterior, impactando positivamente en la preparación escolar y en la adaptación social de los niños. Además, estudios como el de Richter et al. (2017) han demostrado que la inversión en educación temprana genera altos retornos en términos de desarrollo humano y reducción de desigualdades a largo plazo.

La significativa aceptación de la educación inicial reflejada en los resultados de esta encuesta refuerza la necesidad de políticas públicas que garanticen el acceso universal y equitativo a programas de calidad en esta etapa educativa. La escasa presencia de opiniones contrarias podría señalar la importancia de continuar promoviendo la concienciación sobre los beneficios de la educación inicial entre los sectores que aún no la perciben como esencial.

El juego, reconocido por su capacidad para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, es frecuentemente propuesto como una herramienta educativa que puede mejorar significativamente la comprensión y retención de conceptos por parte de los estudiantes. La Figura 5 muestra la distribución de las respuestas de los encuestados en relación con esta recomendación.

**Figura 5.**  
*Recomienda el uso de juego en el aula para obtener aprendizaje*



Como se ilustra en la Figura 5, un 96% de los encuestados recomienda el uso de juegos en el aula para lograr un aprendizaje efectivo, mientras que un 4% no apoya esta práctica. No se registraron respuestas en las categorías de “Tal vez” o “En ocasiones”, lo que indica una fuerte preferencia hacia la integración del juego en la enseñanza.

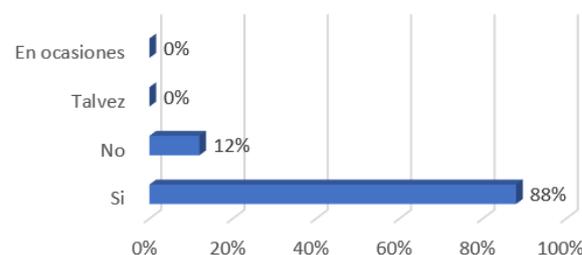
Estos resultados están en línea con numerosas investigaciones que han documentado los beneficios del juego en el entorno educativo. Según Zosh et al. (2018), el juego es un medio a través del cual los niños exploran y construyen activamente su comprensión del mundo, lo que facilita un aprendizaje significativo. Asimismo, autores como Pellegrini y Smith (1998) han demostrado que el juego no solo contribuye al desarrollo cognitivo, sino que también mejora las habilidades sociales y emocionales de los niños, al proporcionarles un entorno seguro para experimentar y resolver problemas.

La alta recomendación del uso del juego en el aula reflejada en los resultados sugiere que los educadores reconocen el valor de esta metodología para crear un ambiente de aprendizaje más efectivo y motivador. Además, Ferholt y Lecusay (2009) sostiene que el juego permite a los niños operar dentro de su “zona de desarrollo próximo”, donde pueden alcanzar niveles de aprendizaje que no serían posibles en ausencia de esta actividad lúdica.

En el contexto educativo, la inclusión es un tema fundamental que asegura que todos los estudiantes, independientemente de sus

habilidades o circunstancias, tengan igual acceso a las oportunidades de aprendizaje. En este estudio, se evaluó la percepción de los encuestados sobre la capacidad del uso de juegos en el aula para ser una herramienta inclusiva que beneficie a todos los estudiantes. La Figura 6 presenta los resultados obtenidos respecto a esta cuestión.

**Figura 6.**  
*El uso de juegos en el aula sea inclusivo y todos los estudiantes*



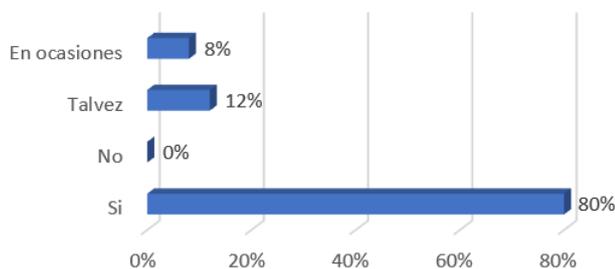
La Figura 6 muestra que un 88% de los encuestados considera que el uso de juegos en el aula es una práctica inclusiva que puede involucrar a todos los estudiantes. Sin embargo, un 12% de los participantes no está de acuerdo con esta afirmación, lo que podría indicar preocupaciones o experiencias previas donde los juegos no han cumplido con este propósito de inclusión. No se registraron respuestas en las categorías de “Tal vez” o “En ocasiones”, lo que sugiere posiciones claras sobre la efectividad de los juegos en términos de inclusión.

Estos resultados son congruentes con la literatura que sostiene que los juegos, cuando se diseñan y aplican adecuadamente, pueden ser herramientas poderosas para la inclusión educativa. Según Shernoff (2013), los juegos en el aula promueven un ambiente donde todos los estudiantes pueden participar activamente, lo que es especialmente beneficioso en contextos de diversidad. Además, investigaciones como la de Sturm et al. (2019) han demostrado que los juegos inclusivos pueden ayudar a romper barreras sociales y fomentar la cooperación entre estudiantes de diferentes habilidades y antecedentes.

No obstante, la preocupación expresada por el 12% de los encuestados sugiere que la implementación de juegos en el aula requiere una planificación cuidadosa para asegurar que realmente sean inclusivos. Esto incluye considerar las necesidades de estudiantes con discapacidades, diferencias culturales, y distintos niveles de habilidad para garantizar que todos puedan participar plenamente y beneficiarse de la actividad.

A continuación, se presentan los cambios en las habilidades a través del juego es un aspecto importante que puede revelar el impacto del juego en el desarrollo infantil. La Figura 7 presenta los resultados sobre si los encuestados han notado mejoras en dichas habilidades como resultado de actividades lúdicas.

**Figura 7.**  
*Mejora en habilidades cognitivas en los hijos mediante el juego.*



Como se ilustra en la Figura 7, el 80% de los encuestados informó haber observado mejoras en las habilidades cognitivas de sus hijos, como la memoria y la atención, atribuibles al juego. Un 12% seleccionó “Tal vez”, lo que indica una percepción ambivalente o falta de certeza sobre esta relación, mientras que un 8% eligió “En ocasiones”, lo que sugiere que los efectos del juego pueden no ser consistentes o dependen de factores adicionales. Es notable que ningún encuestado respondió “No”, lo que indica una aceptación generalizada del impacto positivo del juego en estas áreas.

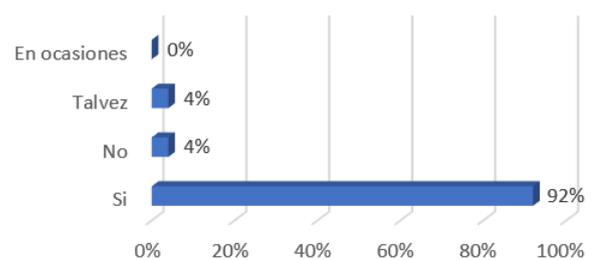
Estos resultados son respaldados por la literatura existente, que sugiere que el juego es una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo. Según estudios como los de Diamond (2016), el juego mejora las funciones

ejecutivas, incluidas la memoria y la atención, al proporcionar un entorno en el que los niños pueden practicar estas habilidades de manera repetitiva y en un contexto divertido. Además, Zosh et al. (2017) que el juego dirigido, en el que se orienta a los niños hacia objetivos específicos de aprendizaje, puede tener un impacto aún mayor en el desarrollo cognitivo.

La presencia de respuestas en las categorías de “Tal vez” y “En ocasiones” sugiere que, aunque la mayoría reconoce los beneficios del juego, algunos padres pueden no haber observado estos efectos de manera uniforme. Esto podría deberse a variaciones en los tipos de juegos utilizados, la frecuencia del juego, o las diferencias individuales en los niños.

La capacidad de los juegos para ajustarse a las necesidades específicas de cada niño es un aspecto crucial para maximizar su efectividad como herramienta pedagógica. La Figura 8 presenta un resumen de las respuestas en relación con esta cuestión.

**Figura 8.**  
*Adaptabilidad de los juegos educativos a las habilidades individuales de los niños.*



Como se muestra en la Figura 8, el 92% de los encuestados considera que los juegos educativos pueden adaptarse bien a las habilidades individuales de sus hijos, mientras que un 4% de los participantes no comparte esta opinión, y otro 4% se muestra indeciso, seleccionando la opción “Tal vez”. No se reportaron respuestas en la categoría de “En ocasiones”, lo que sugiere que los encuestados tienen opiniones bastante definidas sobre este tema.

Estos resultados son congruentes con la literatura que destaca la flexibilidad de los

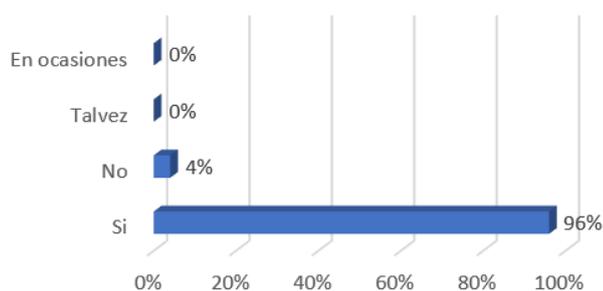
juegos educativos para atender las diversas necesidades de aprendizaje. Según Shemshack et al. (2021), los juegos educativos bien diseñados permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, proporcionando desafíos adecuados que se ajustan a su nivel de habilidad y facilitando un aprendizaje personalizado. Este enfoque puede aumentar la motivación y la eficacia del aprendizaje, especialmente cuando se utiliza en entornos inclusivos.

Además, estudios como los de Ke et al. (2016) han demostrado que la personalización en los juegos educativos es un factor clave para el compromiso y la persistencia en el aprendizaje. Al permitir que los niños interactúen con el contenido a un nivel que corresponde a sus capacidades, los juegos pueden ayudar a superar barreras de aprendizaje y fomentar un desarrollo más equilibrado.

Por otra parte, es importante destacar que las competencias son esenciales en el entorno educativo moderno, ya que permiten a los estudiantes abordar desafíos complejos de manera eficaz y creativa. La Figura 9 presenta las respuestas obtenidas respecto a la creencia en el poder del juego para fomentar estas habilidades.

### Figura 9.

*Impacto del juego en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.*



La Figura 9 muestra que una abrumadora mayoría del 96% de los encuestados cree firmemente que el juego contribuye al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas en los estudiantes. Solo un 4% de los encuestados expresó desacuerdo, mientras que no se registraron respuestas en las categorías de “Tal vez” o “En ocasiones”, lo

que indica una clara confianza en los beneficios cognitivos del juego.

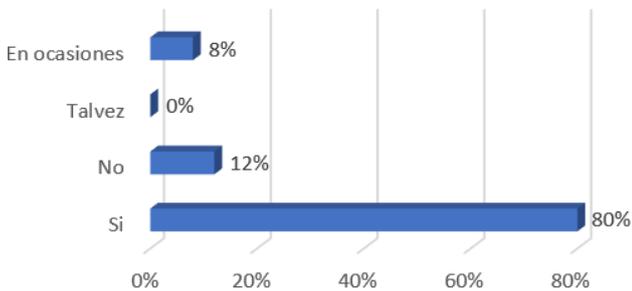
Estos resultados se alinean con numerosos estudios que han demostrado que el juego es una herramienta efectiva para promover el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas. Según estudios de Vlachopoulos y Makri (2017), los juegos, especialmente aquellos diseñados con un enfoque educativo, pueden simular situaciones complejas que requieren a los estudiantes analizar, tomar decisiones y resolver problemas, lo que fortalece su capacidad de pensamiento crítico. Además, Lillard et al. (2013) destacó que el juego crea un ambiente seguro para experimentar con diferentes soluciones, lo que mejora la creatividad y la capacidad de enfrentarse a desafíos reales.

La casi unánime aceptación de la influencia positiva del juego en estas habilidades esenciales refuerza la idea de que integrar el juego en la educación no solo es beneficioso, sino necesario para preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más complejo y exigente. Este apoyo generalizado también sugiere que los encuestados reconocen el valor del juego como una estrategia pedagógica integral que puede complementar y enriquecer otras formas de enseñanza.

La inclusividad en la educación es esencial para asegurar que cada estudiante, independientemente de sus capacidades o antecedentes, pueda participar plenamente y beneficiarse de las actividades educativas. La Figura 10 presenta las respuestas obtenidas en relación con esta percepción.

**Figura 10.**

*Inclusividad y beneficios del uso de juegos en el aula para todos los estudiantes.*



La Figura 10 muestra que el 80% de los encuestados considera que el uso de juegos en el aula es inclusivo y beneficia a todos los estudiantes, mientras que un 12% no está de acuerdo con esta afirmación, y un 8% cree que el impacto del juego en la inclusividad se da “En ocasiones”. No se registraron respuestas en la opción “Tal vez”, lo que sugiere opiniones bastante definidas sobre este tema.

Estos resultados son consistentes con la literatura que apoya la idea de que los juegos, cuando se utilizan adecuadamente, pueden ser una herramienta poderosa para la inclusión educativa. Según Hornby (2014), los juegos en el aula promueven la participación activa de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales, al proporcionar un entorno en el que se valora la colaboración y el trabajo en equipo. Sin embargo, la presencia de respuestas negativas y ocasionales indica que existen desafíos en la implementación efectiva de juegos inclusivos, lo que podría estar relacionado con la falta de recursos o formación docente adecuada.

Srinivasan (2023) argumenta que el juego es un medio para que los niños exploren sus capacidades en un entorno social, lo que fomenta la inclusión y el respeto por la diversidad de habilidades. Sin embargo, la efectividad del juego en promover la inclusividad depende en gran medida de cómo se diseñan y facilitan estas actividades dentro del aula.

## Conclusión

Este estudio cumplió plenamente su objetivo de analizar las percepciones de los padres sobre el uso del juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. Los resultados obtenidos ofrecen una visión clara y profunda sobre la manera en que los padres perciben el impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de sus hijos, destacando su reconocimiento del juego como una herramienta educativa esencial.

Entre los principales hallazgos, se evidencia un apoyo casi unánime a la inclusión del juego en el currículo educativo. Los padres consideran que el juego no solo facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, sino que también es inclusivo y adaptable a las diversas necesidades de los estudiantes. La fuerte aceptación del uso de juegos tradicionales y educativos resalta la percepción del juego como un medio eficaz para mejorar la experiencia educativa de los niños.

Sin embargo, es importante señalar algunas limitaciones del estudio. La muestra utilizada, aunque adecuada para un análisis preliminar, es relativamente pequeña y puede no ser representativa de una población más amplia. Además, el enfoque en las percepciones parentales sin incluir la perspectiva de los docentes o una evaluación directa del rendimiento académico de los estudiantes limita la generalización de los resultados.

## Referencias bibliográficas

- Aronstam, S., & Braund, M. (2016). Play in Grade R classrooms: Diverse teacher perceptions and practices. *South African Journal of Childhood Education*, 5(3), 1–10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v5i3.242>
- Ashiabi, G. S. (2007). Play in the Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and the Teacher’s Role in Play. *Early Childhood Education Journal*, 35(2), 199–207. <https://doi.org/10.1007/s10643-007-0165-8>

- Bautista, A., Habib, M., Eng, A., & Bull, R. (2019). Purposeful play during learning centre time: from curriculum to practice. *Journal of Curriculum Studies, 51*(5), 715–736. <https://doi.org/10.1080/00220272.2019.1611928>
- Boysen, M. S. W., Sørensen, M. C., Jensen, H., Von Seelen, J., & Skovbjerg, H.-M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education, 120*, 103884. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Cowan, N. (2014). Working Memory Underpins Cognitive Development, Learning, and Education. *Educational Psychology Review, 26*(2), 197–223. <https://doi.org/10.1007/s10648-013-9246-y>
- Diamond, A. (2016). Why improving and assessing executive functions early in life is critical. In *Executive function in preschool-age children: Integrating measurement, neurodevelopment, and translational research*. (pp. 11–43). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/14797-002>
- Ferholt, B., & Locusay, R. (2009). Adult and Child Development in the Zone of Proximal Development: Socratic Dialogue in a Playworld. *Mind, Culture, and Activity, 17*(1), 59–83. <https://doi.org/10.1080/10749030903342246>
- Hedges, H., & Cullen, J. (2012). Participatory learning theories: a framework for early childhood pedagogy. *Early Child Development and Care, 182*(7), 921–940. <https://doi.org/10.1080/03004430.2011.597504>
- Hornby, G. (2014). *Inclusive Special Education* (1st ed.). Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4939-1483-8>
- Ilgaz, H., Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). Making the Case for Playful Learning. In *International Handbook of Early Childhood Education* (pp. 1245–1263). [https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7\\_64](https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7_64)
- Kaluba, C., Kalinde, B., fMambwe, R., Sichula, N., & Njobvu, N. (2024). Exploring Early Childhood Education Teachers’ Play-Based Learning Pedagogical Practices in Zambia. *Journal of Law and Social Sciences, 5*(4), 21–42. <https://doi.org/10.53974/unza.jlss.5.4.1163>
- Ke, F., Xie, K., & Xie, Y. (2016). Game-based learning engagement: A theory- and data-driven exploration. *British Journal of Educational Technology, 47*(6), 1183–1201. <https://doi.org/10.1111/bjet.12314>
- Kennedy, T. J., & Tunnicliffe, S. D. (2022). Introduction: The Role of Play and STEM in the Early Years. In *Play and STEM Education in the Early Years* (pp. 3–37). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-99830-1\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-99830-1_1)
- Lestari, E. T., & Bahri, S. (2024). Implementation of Ethnopedagogy Through Tabak Educative Traditional Games for Multicultural Value Reinforcement. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 16*(2), 1061–1070. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4332>
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children’s development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin, 139*(1), 1–34. <https://doi.org/10.1037/a0029321>
- Lu, G., Xie, K., & Liu, Q. (2022). What influences student situational engagement in smart classrooms: Perception of the learning environment and students’ motivation. *British Journal of Educational Technology, 53*(6), 1665–1687. <https://doi.org/10.1111/bjet.13204>
- Murray, J. (2018). *Early Childhood Pedagogies* (J. Murray, Ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315473536>
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, Cognitive Development, and the Social World: Piaget, Vygotsky, and Beyond. *Human Development, 36*(1), 1–23. <https://doi.org/10.1159/000277285>

- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical Activity Play: The Nature and Function of a Neglected Aspect of Play. *Child Development, 69*(3), 577–598. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x>
- Pramling Samuelsson, I., & Johansson, E. (2006). Play and learning—inseparable dimensions in preschool practice. *Early Child Development and Care, 176*(1), 47–65. <https://doi.org/10.1080/0300443042000302654>
- Ramey, C. T., & Ramey, S. L. (2004). Early Learning and School Readiness: Can Early Intervention Make a Difference? *Merrill-Palmer Quarterly, 50*(4), 471–491. <https://doi.org/10.1353/mpq.2004.0034>
- Reyes, M. R., Brackett, M. A., Rivers, S. E., White, M., & Salovey, P. (2012). Classroom emotional climate, student engagement, and academic achievement. *Journal of Educational Psychology, 104*(3), 700–712. <https://doi.org/10.1037/a0027268>
- Richter, L. M., Daelmans, B., Lombardi, J., Heymann, J., Boo, F. L., Behrman, J. R., Lu, C., Lucas, J. E., Perez-Escamilla, R., Dua, T., Bhutta, Z. A., Stenberg, K., Gertler, P., & Darmstadt, G. L. (2017). Investing in the foundation of sustainable development: pathways to scale up for early childhood development. *The Lancet, 389*(10064), 103–118. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31698-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31698-1)
- Shemshack, A., Kinshuk, & Spector, J. M. (2021). A comprehensive analysis of personalized learning components. *Journal of Computers in Education, 8*(4), 485–503. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00188-7>
- Sherhoff, D. J. (2013). *Optimal Learning Environments to Promote Student Engagement* (1st ed.). Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-7089-2>
- Srinivasan, R. (2023). Play for All: Fostering Inclusive Play Spaces in India. In *Childhoods & Leisure* (pp. 57–79). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-33789-5\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-031-33789-5_3)
- Sturm, D., Kholodovsky, M., Arab, R., Smith, D. S., Asanov, P., & Gillespie-Lynch, K. (2019). Participatory Design of a Hybrid Kinect Game to Promote Collaboration between Autistic Players and Their Peers. *International Journal of Human-Computer Interaction, 35*(8), 706–723. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1550180>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Proceedings of the 3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018)*. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*(1), 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>
- Walker, G., & Venker Weidenbenner, J. (2019). Social and Emotional Learning in the age of virtual play: technology, empathy, and learning. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning, 12*(2), 116–132. <https://doi.org/10.1108/JRIT-03-2019-0046>
- Wieder, S. (2017). The Power of Symbolic Play in Emotional Development Through the DIR Lens. *Topics in Language Disorders, 37*(3), 259–281. <https://doi.org/10.1097/TLD.0000000000000126>
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & A. Dore, R. (2017). Where Learning Meets Creativity: The Promise of Guided Play. In *Creative Contradictions in Education* (pp. 165–180). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-21924-0\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-319-21924-0_10)
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in*

*Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>