



ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Educación Basada en el Juego: un Enfoque Constructivista en la Educación Inicial

Game-Based Education: a Constructivist Approach to Early Education

Gonzalo Arnulfo Velasco Suárez

Investigador Independiente, Quito- Ecuador

jem.coordinacionpedagogica.gavs@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-4283-2417>

Damaris Jahela Sánchez Maldonado

Unidad Educativa Purunuma Loja_ Ecuador

yiva_188@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-4033-6112>

Carolina Elizabeth Rodríguez Rodríguez

Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas Guayas- Ecuador

carolinael.rodriguez@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-1774-0186>

Gisella Viviana Baque Limones

E. E. B. Profesor Virgilio Torres Luzuriaga, Santa Elena - Ecuador

vivibaque24@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-9114-3508>

Gina Mirella Castro Baque

E.E.B.. Profesor Virgilio Torres Luzuriaga, Santa Elena - Ecuador

gina_castro78@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-0984-218X>

Autor de Correspondencia: Gonzalo Arnulfo Velasco Suárez,

jem.coordinacionpedagogica.gavs@gmail.com

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Recibido: 3 septiembre 2024 | **Aceptado:** 8 octubre 2024 | **Publicado online:** 11 octubre 2024

CITACIÓN

Velasco Suárez, G; Sánchez Maldonado, D; Rodríguez Rodríguez, C; Baque Limones, G y Castro Baque, G. (2024) Educación basada en el juego: un enfoque constructivista en la educación inicial; *Revista Social Fronteriza* 2024; 4(5): e474.

[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)



Esta obra está bajo una licencia internacional. [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)





RESUMEN

La acción formativa debe ser orientada a satisfacer necesidades pedagógicas y sociales de sus actores, en este caso, los estudiantes, docentes, comunidad en general con el propósito que el aprendizaje sea significativo, teniendo sentido para los escolares. Permitiéndoles de esta manera, participar protagónicamente en el proceso pedagógico, enfocando la educación en el aprendizaje con relación a la vida misma. De esta manera, se trasciende desde la educación inicial, una composición nutrida en la concepción etaria del desarrollo de las niñas y niños, representando su aprendizaje como un rizoma integrado al juego, cuya esencia de lo lúdico, crea en el escolar las condiciones favorables para el aprendizaje medidas por experiencia gratificaciones y placenteras, desarrollando en su finalidad una actividad cognitiva significativa, evidenciándose que la actividad lúdica es una propuesta de trabajo pedagógico que coloca al centro de sus acciones la formación del pensamiento, donde se desarrolla la imaginación, esto tiene que ver con la comunicación, la sociabilidad, la afectividad, la identidad, la autonomía en complemento de la creatividad que dan origen al pensamiento comunicacional, ético, concreto y complejo. De esta manera, se plantea en este artículo de revisión bibliográfica, analizar la educación basada en el juego como un enfoque constructivista en la educación inicial ecuatoriana.

Palabras claves: Juego, actividades lúdicas, enfoque construccionista.

ABSTRACT

The training action must be oriented to satisfy the pedagogical and social needs of its actors, in this case, the students, teachers, community in general with the purpose that learning is meaningful, making sense for the students. Allowing them in this way to participate actively in the pedagogical process, focusing education on learning in relation to life itself. In this way, a composition nurtured in the age conception of the development of girls and boys is transcended from initial education, representing their learning as a rhizome integrated into play, whose essence of playfulness creates favorable conditions in the student for learning measured by experience gratifications and pleasures, developing in its purpose a significant cognitive activity, showing that the recreational activity is a proposal for pedagogical work that places the formation of thought at the center of its actions, where the imagination is developed, this has to do with communication, sociability, affectivity, identity, autonomy as a complement to creativity that give rise to communicational, ethical, concrete and complex thinking. In this way, this bibliographic review article proposes to analyze game-based education as a constructivist approach in Ecuadorian initial education.

Keywords: Game, recreational activities, constructionist approach.





1. Introducción a la Educación Basada en el Juego

La educación desde su vigencia lúdica, centra su acción medular en el juego, considerándose este, un tema de interés creciente en el ámbito educativo, ya que se reconoce su potencial para favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas. En este sentido, resulta relevante caracterizar su historiografía y su aplicación didáctica en el contexto ecuatoriano, destacando su trascendencia a partir de la Ley Orgánica de Educación y los principios educativos rectores.

Históricamente, el juego ha sido comprendido como una actividad natural en la infancia, a través de la cual los niños exploran, experimentan, aprenden y se desarrollan. Sobre este peculiar designio, autores como Froebel, Piaget, Vygotsky y Montessori han destacado la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños. Asimismo, la pedagogía moderna ha reconocido al juego como un recurso fundamental para el aprendizaje significativo y la construcción de conocimientos (Álvarez, 2010).

En el contexto educativo ecuatoriano, la educación basada en el juego ha cobrado relevancia a partir de la promulgación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en 2011. Este instrumento legal reconoce el juego como un derecho de los niños y niñas, y establece que la educación inicial debe garantizar espacios y tiempos para el juego libre, espontáneo y dirigido. Asimismo, promueve la formación docente en metodologías lúdicas y fomenta la creación de ambientes educativos que favorezcan dicha concepción como estrategia pedagógica.

La aplicación didáctica de la educación basada en el juego en el contexto educativo ecuatoriano se ha materializado a través de diversas estrategias y programas. Por ejemplo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2011) ha implementado el programa "Aprender Jugando", que busca promover el juego como eje transversal en la educación inicial y primaria. Este programa incluye materiales didácticos, capacitación docente y acompañamiento pedagógico para fortalecer las prácticas de enseñanza basadas en el juego. Además, numerosas instituciones educativas en Ecuador han incorporado el juego como parte integral de su propuesta pedagógica, reconociendo sus beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes. Se han implementado espacios lúdicos, rincones de juego, materiales manipulativos y actividades recreativas que permiten a los niños y niñas





aprender de manera activa, participativa y significativa.

La vigencia de la educación basada en el juego desde la Ley Orgánica de Educación y los principios educativos se fundamenta en la concepción del niño como sujeto activo, constructor de conocimientos y protagonista de su propio aprendizaje. Esta caracterización formativa, desde la visión de Piaget (1972) asume lo pedagógico al reconoce el juego como una herramienta fundamental para potenciar las capacidades cognitivas, afectivas, sociales y motrices de los niños, promoviendo así un desarrollo integral y equitativo.

En este sentido, la LOEI establece que la educación inicial debe garantizar experiencias lúdicas que promuevan el desarrollo integral de los niños y niñas, reconociendo al juego como una forma natural de expresión y aprendizaje. Asimismo, los principios educativos de equidad, interculturalidad, pertinencia, calidad y calidez humana orientan la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, procurando una educación inclusiva, respetuosa de la diversidad cultural y centrada en el bienestar integral de los estudiantes.

2. El Juego y su Importancia en el Aprendizaje: Disfrutando la Cognición

La educación ha evolucionado a lo largo de los años, y en la actualidad se reconoce la importancia de trascender la mera concepción reduccionista del aula. Para ello, es trascendental ubicarse en un ambiente ameno, multireferencial e interconectado, donde las niñas y niños puedan establecer satisfacción del proceso de aprendizaje. Es necesario deslastrar la visión de ir a recibir clase, por una postura de apertura y disfrute, donde se goce de manera placentera el aprender, construir y hacer conocimientos.

En este sentido, emerge la importancia de romper con la concepción tradicional del aula. Freire (1970), plantea la necesidad de una educación liberadora que permita a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico y transformador. Aboga por una educación que trascienda las barreras del aula y se conecte con la realidad social, promoviendo así un aprendizaje significativo. Así mismo Gardner (1999), destaca la importancia de reconocer y potenciar las distintas habilidades y capacidades de los estudiantes. Propone un enfoque educativo que se aleje de la concepción reduccionista del aula, permitiendo a los niños y niñas desarrollar sus talentos de manera integral.





En este contexto, el juego representa una alternativa didáctica fundamental. Según Vygotsky (1978), el juego es una actividad que permite a los niños desarrollar sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales. A través del juego, los infantes exploran, experimentan y construyen conocimientos de manera lúdica y placentera. De esta forma, se convierte en una herramienta pedagógica poderosa para lograr una disposición de apresto consciente en el aprendizaje.

Es importante destacar que el juego no solo se limita al recreo o a las actividades extracurriculares, sino que debe integrarse de manera transversal en el proceso educativo. Según Piaget (1972), el juego es una actividad central en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite asimilar conceptos, explorar el entorno y construir su propio conocimiento. Por tanto, es fundamental que el juego sea incorporado como parte integral del currículo escolar, fomentando así un enfoque educativo más holístico y enriquecedor.

Además, a través del juego simbólico, los niños pueden representar roles sociales, experimentar con distintas identidades y comprender el mundo que les rodea. “Este tipo de juego promueve la imaginación, la creatividad y la empatía, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes” (Elschenbroich, 2015, p. 43). Por otro lado, el juego cooperativo es otra modalidad que favorece la interacción entre los niños y niñas, promoviendo habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Para Medina (2017), los beneficios del aprendizaje cooperativo, destacando su impacto positivo en el clima escolar y en el rendimiento académico de los estudiantes.

En este sentido, es fundamental que los docentes reconozcan el valor del juego como herramienta pedagógica y lo integren de manera consciente en su práctica educativa. El juego no solo permite a los niños disfrutar del proceso de aprendizaje, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera integral; rompiendo la brecha existente generada con la monotonía del docente, puesto que se presenta como algo nuevo para el estudiante, quien aprenderá de forma amena y divertida, al mismo tiempo, regulará su conducta disruptiva y se centrará en participar en las actividades lúdicas.





3. El Enfoque Construcccionista en la Vigencia Educativa: Implicando el Juego desde el Aprender Haciendo

La educación debe ser orientada a satisfacer necesidades pedagógicas y sociales de sus actores, en este caso, los estudiantes, docentes, comunidad en general con el propósito de que el aprendizaje sea significativo, teniendo sentido para los escolares. Permitiéndoles de esta manera, participar protagónicamente en el proceso pedagógico, enfocando la educación en el aprendizaje con relación a la vida misma.

Es así, que el docente como mediador del aprendizaje según Araujo, Haddad y Rodríguez (2013), es el garante en su acción pedagógica de crear relaciones armónicas en el plano educativo, que les permitan a los escolares incursionar en el conocimiento partiendo de sus intereses. Para satisfacer las necesidades observadas, el educador debe ser innovador en cuanto a la construcción de estrategias didácticas que le faciliten desarrollar los componentes temáticos, relacionándolos con las necesidades escolares.

De esta manera, el acontecer educativo demanda el enfoque innovador en cuanto a las estrategias que se emplean en el hecho pedagógico, puesto que las mismas, deben permitir que los estudiantes comprendan y dirijan su atención a las actividades desarrolladas, debido a la aplicabilidad de estrategias desvirtuadas al interés del escolar, se genera un problema más que una solución, en la que el estudiante se ve involucrado en alterar e irrumpir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sobre este particular según García (2018), “es imprescindible que el docente utilice las actividades lúdicas dentro de su proceso formativo” (p. 16); con la intención de que el estudiante asuma su responsabilidad en este sistema, donde con este enfoque, se motivará al estudiante a participar en las clases previstas, mejorando su conducta dentro del aula.

Desde este punto de vista, es importante que el docente trascienda su praxis desde la integralidad constructivista en la vigencia educativa, destacando la importancia de que los niños aprendan a través del juego y la experimentación en el contexto de la educación inicial. Esta referenciación paradigmática desde los criterios de Papert (1980), los niños aprenden mejor cuando son activos participantes en su propio proceso de aprendizaje. Por cuanto, el juego es una herramienta determinante para el aprendizaje, ya que permite a los niños explorar, descubrir y experimentar de manera autónoma.





El enfoque construccionista en la educación inicial promueve el aprender haciendo, es decir, el aprendizaje a través de la acción y la experiencia directa. Esto implica que los niños tengan la oportunidad de manipular materiales, construir objetos, resolver problemas y explorar su entorno de manera activa y creativa. Desde esta perspectiva, el juego es una actividad natural para los niños, y a través de él pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de manera integrada. Vygotsky (1978) señalaba que el juego es una zona de desarrollo próximo, es decir, un espacio donde los infantes pueden desafiar sus habilidades y aprender de manera significativa.

En la educación inicial, el juego se convierte en una herramienta pedagógica fundamental para promover el desarrollo integral de los escolares. A través de ello, pueden explorar conceptos matemáticos, científicos, lingüísticos y artísticos de manera lúdica y significativa. Además, el juego según Papert (1993) promueve la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, la colaboración y la autoexpresión. El enfoque construccionista también destaca la importancia de proporcionar un entorno rico en materiales y recursos que les permitan explorar y experimentar de manera autónoma. Esto implica ofrecer recursos versátiles que estimulen la creatividad y el pensamiento crítico, como bloques de construcción, materiales manipulativos, juegos de roles, arte y música.

Mediante esta vigencia praxiológica, el papel del docente en el enfoque construccionista es el de un facilitador del aprendizaje, quien observa, escucha y guía a los niños en su proceso de exploración y descubrimiento; debe estar atento a las necesidades e intereses individuales de cada niño, y proporcionar oportunidades para que puedan expresarse, investigar y construir su propio conocimiento.

4. Educación Inicial: Comprendiendo los Estadios del Desarrollo

La educación inicial es crucial en el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que sienta las bases para su futuro aprendizaje y desarrollo. Según Piaget (1972), el desarrollo cognitivo se da en estadios, y es preciso entender las características de cada etapa para poder brindar una educación adecuada a los niños en edad temprana.

Durante la primera infancia, que abarca desde el nacimiento hasta los 6 años, los niños experimentan un rápido crecimiento y desarrollo en todos los aspectos: físico, cognitivo, emocional y social. Es en esta etapa donde se establecen las bases para la adquisición de





habilidades blandas, como la empatía, la comunicación efectiva, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo personal y social de los niños a lo largo de sus vidas.

De acuerdo con Travesset (2007), la educación inicial no solo se enfoca en el desarrollo de habilidades blandas, sino también en los procesos cognitivos. Durante esta etapa, los niños comienzan a desarrollar habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. Es crucial que los programas de educación inicial brinden experiencias de aprendizaje que estimulen y fortalezcan estos procesos cognitivos, ya que sentarán las bases para el éxito académico futuro.

Según Vygotsky (1978), el juego es una herramienta fundamental en la educación inicial, ya que los niños exploran, descubren, experimentan y construyen su propio conocimiento. El juego no solo es una actividad placentera para los niños, sino que también es un medio a través del cual desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Por lo tanto, es esencial que los programas de educación inicial incorporen el juego como parte integral de su enfoque pedagógico. Por consiguiente, la educación inicial no solo se trata de enseñar contenidos académicos, sino también de fomentar el desarrollo integral de los niños. Es en esta etapa donde se sientan las bases para el aprendizaje futuro, por lo que es fundamental brindar experiencias de aprendizaje ricas y estimulantes que promuevan el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños.

5. Integralidad Lúdica en la Concepción Curricular: Reorientando la Formación y Evaluación de las Habilidades de Apresto

El docente para llevar a cabo una adecuada educación con una óptima formación, debe tener convicción y entrega en su acción, generando conocimientos bajo la innovación pedagógica, para así facilitar el aprendizaje en los escolares. Es por esto, que debe hacer uso de la didáctica y con ella, su enfoque lúdico partiendo del juego, para así, satisfacer las necesidades de los escolares.

Por ello, el proceso educativo debe fluir en constante innovación, creando nuevas estrategias didácticas, permitiendo construir diversas vías de aprendizaje, que le permitan al escolar comprender lo enseñado; las mismas deben ser sujetas a adaptaciones, puesto que cada grupo manifiesta necesidades distintas, de esta forma, cada estrategia responderá a



intereses pedagógicos particulares.

En este sentido, De La Torre (2005) señala que “las estrategias de aprendizaje van enfocadas al estudiante, con la finalidad de hacer más significativo el proceso formativo” (p. 46). En afinidad con lo antes plasmado, se entiende que las estrategias de aprendizaje, son todas esas estructuras mnémicas que el estudiante por medio de la ayuda del docente, emplea para poder comprender lo que se le enseña, mientras que la estrategia de enseñanza, determina esos canales o alternativas creados por el profesor, para lograr que el escolar entiendo y asimile lo enseñado.

De esta manera, se integra la direccionalidad estratégica en una alternativa que promueve la participación y capta la atención de los estudiantes como lo es el juego, donde la atención escolar se enfocará en el desarrollo de las actividades, debido que esta, se realiza de forma divertida para el escolar. De acuerdo con Vial (2004) “el juego es, además, de un alcance pedagógico inmenso. Considerándose a su vez, como un medio para el educador, teniendo siempre en cuenta que no es un fin sino uno de los medios más eficaces para educar al niño” (p. 21).

Sobre tal consideración, se describe que el juego debe ser siempre empleado como un medio de ayuda, el cual, proporciona a los estudiantes, diversas maneras de disfrutar y aprender jugando, en donde, la participación y el compañerismo van de la mano, integrando a todos los actores en el desarrollo de las actividades previstas. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica, sino por el contrario, se debe promover el desarrollo cognitivo del mismo a través de las acciones lúdicas, generando con esto, una conducta aceptada y que permita la ejecución de las actividades pedagógicas.

Consecuentemente, la integralidad lúdica en la concepción curricular es un enfoque que busca reorientar la formación y evaluación de las habilidades de apresto a través del juego y la ludificación de los procesos educativos. Este enfoque reconoce la importancia del juego como una herramienta pedagógica poderosa que permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras de manera integral.

Al incorporar la integralidad lúdica en la concepción curricular, se busca transformar la forma en que se conciben y desarrollan los programas educativos, integrando el juego como una herramienta transversal en todas las áreas del conocimiento. De acuerdo con Zamora

(2003), el juego simbólico es una forma de actividad que permite a los niños representar y comprender el mundo que les rodea, lo que a su vez contribuye al desarrollo de su lenguaje, su imaginación, y su capacidad para resolver problemas. Por lo tanto, la ludificación de la educación no solo implica la inclusión de juegos y actividades lúdicas en el aula, sino también la redefinición de los objetivos de aprendizaje y la evaluación de las habilidades de apresto.

En este sentido, la integralidad lúdica en la concepción curricular propone un cambio de paradigma en la forma en que se concibe la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo un enfoque más holístico y contextualizado que reconozca la diversidad de habilidades y talentos de los estudiantes. Según Bruner (1983), el juego es una forma natural de aprendizaje que permite a los niños adquirir habilidades y conocimientos de manera activa y participativa, lo que a su vez fomenta su motivación intrínseca y su autoestima. Por lo tanto, al incorporar la integralidad lúdica en la concepción curricular, se promueve una educación más inclusiva y equitativa que reconoce y valora las distintas formas de expresión y aprendizaje de los estudiantes.

Representa, por tanto, el potencial de fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, la cooperación, y la resiliencia, que son fundamentales para el bienestar integral de los estudiantes. Según Csikszentmihalyi (1990), el juego es una actividad intrínsecamente motivadora que permite a los niños experimentar estados de fluidez y concentración óptima, lo que a su vez contribuye a su bienestar emocional y su desarrollo personal. Por lo tanto, al integrar la integralidad lúdica en la concepción curricular, se promueve un enfoque educativo más humano y centrado en el bienestar integral de los estudiantes.

6. Innovando desde el Juego: Articulando las Tecnologías Educativas en el Desarrollo de las Competencias Cognitivas

En la actualidad, la educación se enfrenta al reto de trascender lo secular, es decir, superar las prácticas tradicionales y adaptarse a las necesidades del siglo XXI. En este sentido, la articulación de las tecnologías educativas en el desarrollo de las competencias cognitivas se presenta como una oportunidad para innovar desde el juego. Por ello, es preciso comprender la integración de sistemas de creatividad y disposición escolar puede potenciar



el aprendizaje a través del juego, fomentando así la adquisición de competencias cognitivas en los estudiantes.

Para Johnson, Adams, Estrada y Freeman (2015), se gesta como hecho imprescindible, la articulación de sistemas de creatividad y disposición escolar, siendo necesario definir ambos conceptos. El primero, se refiere a un conjunto de estrategias, metodologías y herramientas que fomentan la generación de ideas, la resolución de problemas y la innovación. El segundo, se relaciona con el ambiente, la cultura y las prácticas pedagógicas que promueven un clima propicio para el aprendizaje.

La integración de estos dos sistemas en el contexto educativo permite crear espacios de aprendizaje dinámicos, participativos y estimulantes. A través del juego, los estudiantes pueden explorar, experimentar y descubrir de manera activa, lo que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Sobre ese transitar Prensky (2001), asume que las tecnologías educativas juegan una dimensión trascendental en la articulación de sistemas de creatividad y disposición escolar. La inclusión de herramientas digitales, recursos multimedia y plataformas interactivas en el aula brinda oportunidades para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, las tecnologías educativas permiten adaptar el contenido curricular a los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, fomentando así su participación activa y motivación.

La gamificación, por ejemplo, es una estrategia que utiliza elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula. Mediante el uso de aplicaciones, simulaciones y juegos educativos, se puede promover el aprendizaje significativo, el trabajo en equipo y la competencia saludable. Asimismo, la realidad virtual y aumentada ofrecen experiencias inmersivas que estimulan la curiosidad y la exploración, potenciando así el desarrollo de habilidades cognitivas.

7. Conclusiones

La educación basada en el juego como enfoque constructivista en la educación inicial ecuatoriana ha demostrado ser una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo integral de las niñas y niños. A través de este enfoque, se promueve el aprendizaje activo, participativo y significativo, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento





a partir de la interacción con su entorno y sus pares.

Es importante destacar la implicación pedagógica que conlleva la educación basada en el juego. Al integrarlo como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, se fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras en los niños, contribuyendo así a su formación integral. El juego se convierte en un medio para explorar, experimentar, descubrir y resolver problemas, lo que potencia el pensamiento crítico y la creatividad en los más pequeños.

En cuanto a la articulación didáctica, la educación basada en el juego se adapta perfectamente a las características y necesidades de los niños en edad preescolar. A través del juego, se pueden abordar contenidos curriculares de manera lúdica y motivadora, lo que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las actividades diseñadas para este fin promueven la participación activa de los niños, favoreciendo su desarrollo cognitivo, lingüístico, emocional y social de manera integral.

La vigencia en el desarrollo etario y cognitivo de las niñas y niños es otro aspecto relevante a considerar. Durante los primeros años de vida, el juego es la principal actividad a través de la cual los infantes exploran su entorno, adquieren nuevas habilidades y consolidan su aprendizaje. Por lo tanto, la educación basada en este enfoque se alinea perfectamente con las características evolutivas y cognitivas propias de esta etapa del desarrollo, potenciando así el proceso de construcción del conocimiento de manera natural y significativa.

En cuanto a su composición social, promueve la interacción, la cooperación y el trabajo en equipo entre los niños, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales fundamentales para su vida en sociedad. A través del juego, los niños aprenden a comunicarse, a resolver conflictos, a compartir y a respetar las normas, fortaleciendo así su desarrollo emocional y social.

Por último, es importante resaltar la innovación que supone la integración de las tecnologías educativas en el enfoque constructivista basado en el juego. La reticularización con las tecnoeducativa permite enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños, ofreciendo recursos digitales que complementan y potencian las actividades lúdicas y didácticas. La utilización de aplicaciones, juegos interactivos y recursos multimedia favorece la motivación, el interés y la participación activa de los escolares en su proceso de aprendizaje.





Referencias Bibliográficas

- Álvarez, M. (2010). *El juego como estrategia didáctica. Un reto educativo*. México: TRILLAS.
- Araujo, J.; Haddad, I y Rodríguez, D. (2013). *Ideas pedagógicas. Análisis de la normatividad sobre educación preescolar en Colombia*. Colombia, Barranquilla: Universidad del Norte.
- Bruner, J. S. (1983). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Nueva York: Harper & Row.
- De La Torre, J. (2005). *Aproximación conceptual al uso de estrategias didácticas*. Revista Anales de Pedagogía n°2345. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.UniversidaddeMurcia.Inves.Edu.com> [Consulta: 2024, octubre 10].
- Elschenbroich, J. (2015) *El juego de los niños. Estudio sobre la génesis de la infancia*. Bilbao, España: Zero.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- García, V. (2018). *Educación e innovación*. España: Rialp.
- Gardner, H. (1999). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. España: Paidós.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada V., & Freeman A. (2015). *NMC Horizon Report: 2015 K-12 Edition*. The New Media Consortium.
- Medina, J. (2017). *Estrategias didácticas para una acción educativa eficiente*. México: Paidós.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). *Principios educativos para la calidad*. Ecuador: ME.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: children, computers, and powerful ideas*. New York: Basic Books.
- Papert, S. (1993). *The children's machine: rethinking school in the age of the computer*. New York: Basic Books.
- Piaget, J. (1972). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.





Traveset, M. (2007). *La pedagogía sistémica. Fundamentos y práctica*. España: Graó.

Vial, J. (2004) *Juego y educación. Las ludotecas*. Madrid, España: Akal.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zamora, M. (2003). *El niño y el juego*. España: Mc Graw Hill.

