



Estrategias lúdicas como recurso de la activación emocional y cognitiva en la jornada inicial de Educación Infantil

Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth y Lozada Viracocha Karla Johanna

Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

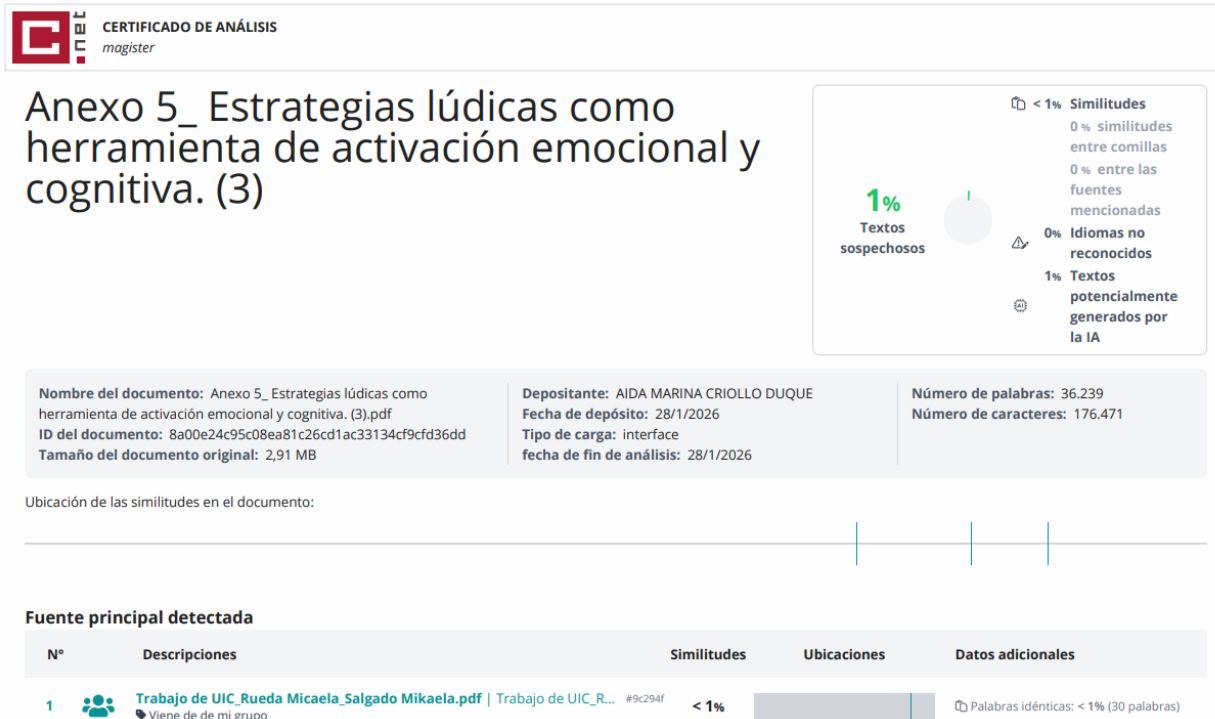
Carrera de Educación Inicial

Trabajo de integración curricular, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

MSc. Criollo Duque Aida Marina

Sangolquí, 11 de febrero 2026

Certificado de análisis anti plagio



Tutora de Tesis

MSc. Criollo Duque Aida Marina

C.I. 1711992089



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Certificación

Certifico que el trabajo de integración curricular **“Estrategias lúdicas como recurso de la activación emocional y cognitiva en la jornada inicial de Educación Infantil”** fue realizado por las señoritas, **Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth y Lozada Viracocha Karla Johanna**, el mismo que cumple con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, además fue revisado y analizado en su totalidad por la herramienta de prevención y/o verificación de similitud de contenidos; razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que se lo sustente públicamente.

Sangolquí, 11 de febrero de 2026

Tutora de Tesis

MSc. Criollo Duque Aida Marina

C.I. 1711992089



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales
Carrera de Educación Inicial
Responsabilidad

Nosotras, **Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth** con cédula de ciudadanía nº0504191669 y **Lozada Viracocha Karla Johanna** con cédula de ciudadanía nº1728618818, declaramos que el contenido, ideas y criterios del trabajo de integración curricular Título: **“Estrategias lúdicas como recurso de la activación emocional y cognitiva en la jornada inicial de Educación Infantil”**, es de nuestra autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, certificados, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 11 de febrero de 2026

Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth
0504191669

Lozada Viracocha Karla Johanna
1728618818



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Autorización de Publicación

Nosotras, **Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth** con cédula de ciudadanía nº0504191669 y **Lozada Viracocha Karla Johanna** con cédula de ciudadanía nº1728618818, autorizamos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de integración curricular: Título: **“Estrategias lúdicas como recurso de la activación emocional y cognitiva en la jornada inicial de Educación Infantil”**, en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra responsabilidad.

Sangolquí, 11 de febrero de 2026

Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth
0504191669

Lozada Viracocha Karla Johanna
1728618818

Dedicatoria

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por haberme dado la vida, la fortaleza y la oportunidad de llegar hasta este momento tan importante.

A mis amados padres, Luis Cayo y María Umajinga, quienes con su amor, sacrificio y apoyo incondicional estuvieron a mi lado en cada paso del camino, tanto en lo moral como en lo económico. Gracias por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba y pensaba en rendirme. Todo lo que soy y este logro alcanzado es también gracias a ustedes; por eso, este trabajo les pertenece con todo mi corazón.

A mi pareja, por su paciencia infinita y por compartir la alegría de este logro conmigo. Tu amor y comprensión fueron mi guía. A mis hermanos, por su incondicional apoyo moral, risas y la paciencia que me tuvieron. A Karla L, mi compañera de batallas y confidente. Gracias por no dejarme caer, por las noches en vela y risas, por hacer de este sueño un camino mucho más fácil y divertido. Lo logramos, amiga, estamos a la meta final.

Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth

A Dios, por ser mi guía y mi fortaleza, por permitirme llegar alcanzar un nuevo logro en mi vida.

A mis padres, Juan Lozada y Mónica Viracocha por brindarme su apoyo incondicional, sus sacrificios, sus palabras de aliento y su perseverancia, que han sido fundamentales en este largo camino. En especial a ti mamá por ser el pilar más importante de mi vida gracias por tu tiempo, tu ayuda incondicional y por creer en mí incluso cuando yo dudaba.

A mi hermana Diana y mis sobrinos Samy e Issac, quienes han sido mi fuente de inspiración y mis motivadores para seguir adelante, demostrando que con amor y dedicación los sueños se hacen realidad.

Gracias por confiar en mí. Terminar esta tesis ha sido un proceso desafiante, gracias al apoyo de cada uno, este logro no es solo mío, sino también de ustedes.

Lozada Viracocha Karla Johanna

Agradecimiento

Agradezco a Dios por la fortaleza y constancia que me permitió culminar esta etapa de formación académica. Asimismo, expreso mi sincero agradecimiento a mi tutora de tesis por la orientación brindada durante el desarrollo de este trabajo, así como a los docentes de la carrera, quienes aportaron con sus conocimientos y acompañamiento a mi formación profesional.

De igual manera, extendiendo mi gratitud a todas las personas que colaboraron directa o indirectamente en la realización de este trabajo, ya sea mediante su apoyo, comprensión o palabras de aliento a lo largo de este proceso académico.

Me felicito por seguir adelante, por ser valiente en esas veces que quise salir corriendo, por seguir intentando sin rendirme, por soñar y amar a pesar de las circunstancias; me agradezco, me valoro y me felicito.

Cayo Umajinga Evelyn Lisbeth

A Dios, por ser mi motor, por bendecirme y guiarme y ser mi fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad. A mi familia, tíos, primos y abuelos, quienes de una u otra manera siempre estuvieron apoyándome para alcanzar este objetivo. Gracias por su comprensión y por celebrar conmigo cada pequeña victoria. Este logro profesional lleva la esencia de la unión y el amor que ustedes me han brindado siempre.

A mi tutora de tesis, mi sincero agradecimiento por haberme compartido sus conocimientos. Sus correcciones fueron fundamentales para la realización de este trabajo en cada etapa del proceso.

A mi novio, gracias por tu apoyo constante, tu amor y tus palabras, con las que siempre me recuerdas que soy capaz de lograr todo lo que me propongo. A mi compañera, colega y amiga Evelyn de estudios que estuvo presente en los momentos difíciles y no me dejó sola, gracias por tu compañía en medio de dificultades, y tu capacidad para transformar el estrés en risas hicieron que esta carga fuera más ligera y el apoyo mutuo, hicieron inolvidable esta etapa de nuestra formación.

Lozada Viracocha Karla Johanna

Índice

Certificado de análisis anti plagio	2
Certificación	3
Responsabilidad	4
Autorización de Publicación	5
Dedicatoria	6
Agradecimiento	8
Índice de tablas	13
Índice de figuras	13
Resumen	15
Abstract:	16
Introducción	17
Capítulo I	18
El Problema	18
Planteamiento del Problema	18
Formulación del Problema	19
Justificación	19
Objetivos	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
Capítulo II	22
Marco teórico	22
Estado del Arte	22
Estudios Internacionales	22
Estudios Regionales	25
Estudios Nacionales	27

	11
Fundamentación teórica	30
Estrategias lúdicas en Educación Inicial	30
Conceptualización de estrategias lúdicas	30
Tipos de estrategia lúdicas	31
Características de las estrategias lúdicas	33
Intencionalidad pedagógica de las estrategias lúdicas	34
Activación Cognitiva y emocional	35
Definición de Activación cognitiva	35
Atención	37
Memoria	39
Proceso de razonamiento	40
Lenguaje	40
Control inhibitorio inicial	41
Activación emocional en la jornada inicial	42
Bienestar y disposición infantil	43
Regulación emocional	44
Expresión emocional	45
Vinculación socioafectiva	46
Indicadores observables	47
Herramientas para evaluación	47
Relación entre estrategias lúdicas y activación cognitivo-emocional	48
Evidencia empírica	48
Prácticas docentes y mejora	49
Capítulo II	50
Metodología	50
Enfoque de la investigación	50

	12
Alcance de la investigación	50
Diseño de la investigación	50
Tipo de la investigación	51
Corte de la investigación	51
Método de investigación	51
Población	51
Técnicas e instrumentos	51
Técnicas	52
Instrumentos	52
Fuentes de Información	53
Procedimiento para recolección de datos	53
Capítulo IV	55
Resultados	55
Resultados encontrados	55
Resultado de la ficha de observación	55
Resultados de la encuesta a docentes	73
Discusión de los resultados	88
Conclusiones y recomendaciones	92
Conclusiones	92
Recomendaciones	92
Referencias bibliográficas	93
Anexos:	101

Índice de tablas

Tabla 1 Docentes Validadores de los instrumentos de recolección de datos	51
---	----

Índice de figuras

Figura 1 Resultado del ítem 1	53
Figura 2 Resultado del ítem 2	54
Figura 3 Resultado del ítem 3	56
Figura 4 Resultado del ítem 4	56
Figura 5 Resultado del ítem 5	57
Figura 6 Resultado del ítem 6	58
Figura 7 Resultado del ítem 7	59
Figura 8 Resultado del ítem 8	60
Figura 9 Resultado del ítem 9	61
Figura 10 Resultado del ítem 10	62
Figura 11 Resultado del ítem 11	63
Figura 12 Resultado del ítem 12	65
Figura 13 Resultado del ítem 13	66
Figura 14 Resultado del ítem 14	66
Figura 15 Resultado del ítem 15	67
Figura 16 Resultado del ítem 16	68
Figura 17 Resultado del ítem 17	69
Figura 18 Resultado del ítem 18	70
Figura 19 Resultado pregunta 1	72
Figura 20 Resultado pregunta 2	73
Figura 21 Resultado pregunta 3	73
Figura 22 Resultado pregunta 4	74

Figura 23 Resultado pregunta 5	75
Figura 24 Resultado pregunta 6	76
Figura 25 Resultado pregunta 7	77
Figura 26 Resultado pregunta 8	78
Figura 27 Resultado pregunta 9	79
Figura 28 Resultado pregunta 10	80
Figura 29 Resultado pregunta 11	81
Figura 30 Resultado pregunta 12	82
Figura 31 Resultado pregunta 13	83
Figura 32 Resultado pregunta 14	84
Figura 33 Resultado pregunta 15	85

Resumen

La presente investigación abarca el uso de estrategias lúdicas para activación cognitiva y emocional de los niños de 4 y 5 años en el subnivel de Educación Inicial II. El objetivo guía del estudio fue examinar cómo las estrategias lúdicas repercuten en la activación emocional y cognitiva antes de iniciar la jornada escolar, evaluando su impacto en aspectos como la motivación, el entusiasmo, la atención sostenida y la comprensión de actividades. Considerando una metodología cualitativa, de alcance descriptivo y tipo campo, se aplicó una ficha de observación a los infantes y una encuesta a los docentes a cargo del subnivel II, permitiendo contrastar la conducta real de los niños con la percepción profesional sobre la implementación diaria de juegos multisensoriales, recursos concretos y dinámicas interactivas. Los resultados encontrados muestran que las actividades lúdicas propuestas por las docentes activan positivamente la participación (80%), las emociones positivas (63.33%) y la ejecución cognitiva (70%), evidenciando una alta involucración inicial en juegos corporales, sensoriales y simbólicos, así como en el uso de materiales como pelotas y títeres que fomentan curiosidad y cooperación. Aunque otros porcentajes revelan inconsistencias, como percepciones idealizadas de las docentes frente a la realidad observada en los niños con variación en la atención sostenida y el entusiasmo espontáneo, estos hallazgos destacan el potencial transformador de las prácticas lúdicas. De forma general, se reconoce que las estrategias lúdicas tienen un gran potencial para motivar, por lo que es necesario que los docentes las incluyan constantemente en el inicio de la jornada, diversificando recursos y adaptándolas a ritmos individuales, buscando que los niños aumenten su atención, se sientan motivados, predispuestos, y sean estimulados cognitiva y emocionalmente para un aprendizaje más efectivo y holístico.

Palabras claves: activación cognitiva, activación emocional, emociones, estrategias lúdicas.

Abstract:

This study examines the use of play-based strategies to stimulate the cognitive and emotional engagement of 4- and 5-year-old children in the Early Childhood Education Level II program. The primary objective of the study was to examine how play-based strategies influence emotional and cognitive engagement before the start of the school day, assessing their impact on aspects such as motivation, enthusiasm, sustained attention, and understanding of activities. Using a qualitative, descriptive, field-based methodology, an observation form was administered to the children and a survey was conducted among teachers in charge of Level II, allowing for a comparison of the children's actual behavior with the teachers' professional perceptions regarding the daily implementation of multisensory games, concrete resources, and interactive activities. The results show that the play-based activities proposed by the teachers positively stimulate participation (80%), positive emotions (63.33%), and cognitive performance (70%), indicating high initial engagement in physical, sensory, and symbolic play, as well as in the use of materials such as balls and puppets that foster curiosity and cooperation. Although other percentages reveal inconsistencies, such as teachers' idealized perceptions versus the reality observed in children regarding variations in sustained attention and spontaneous enthusiasm, these findings highlight the transformative potential of play-based practices. It is widely recognized that play-based strategies have great potential to motivate students; therefore, teachers should consistently incorporate them at the start of the school day, using a variety of resources and adapting them to individual learning paces. The goal is to help children improve their attention spans, feel motivated and engaged, and be stimulated both cognitively and emotionally, thereby fostering more effective and holistic learning.

Keywords: cognitive activation, emotional activation, emotions, playful strategies.

Capítulo I

Introducción

El estudio actual lleva como tema: "Estrategias lúdicas como recurso de la activación emocional y cognitiva en la jornada inicial de Educación Infantil", durante el periodo académico 2025-2026. Para llevar a cabo este estudio se tomaron en cuenta 4 capítulos y un apartado de cierre, los cuales se describen a continuación:

En primer lugar, se abordó el capítulo I, considerando en primer lugar el planteamiento del problema, su formulación y los objetivos que guían la investigación, así como la justificación y el estado del arte que respaldan a cada una de las variables del estudio.

En segundo lugar, el capítulo II abordó el marco teórico, dónde está toda la teoría relacionada con la activación cognitiva, emocional y estrategias lúdicas.

El capítulo III describe la metodología, dónde se aborda el enfoque, el tipo, diseño, corte, técnicas e instrumentos utilizados para recolectar toda la información relacionada con el tema.

El capítulo IV contiene los resultados del estudio, tanto respuestas de la ficha de observación a los niños como de la encuesta aplicada a los docentes. Dentro de este apartado se presentaron las figuras, con porcentajes totales y su respectivo análisis e interpretación. Una vez culminado todo ello, se encuentra la discusión de resultados donde se triangulan la información adquirida del estado del arte, el marco teórico y los resultados encontrados, respondiendo todo en función de los objetivos específicos propuestos.

Finalmente, se presenta el apartado de conclusiones y recomendaciones donde se da el cierre del estudio, relatando lo más importante y recomendando ideas que se pueden llevar a cabo en otras investigaciones.

En general, este estudio busco analizar el impacto de estrategias lúdicas al iniciar la jornada laboral. Varios expertos resaltan que la activación cognitiva y emocional es posible siempre que se utilicen actividades lúdicas fundamentadas en principios neuroeducativos y que

estos involucren a todos los infantes, invitándolos a utilizar la mayoría de sus funciones ejecutivas.

Planteamiento del problema

Durante la jornada inicial en educación infantil, los primeros 15 a 30 minutos de clase son primordiales para favorecer el desarrollo de la consciencia temporal y de los hábitos de trabajo y orden (Ministerio de Educación, 2015), constituyendo un período crítico para configurar el estado emocional y cognitivo de los niños de Educación Inicial 2. Sin embargo, estudios como el de Vásquez et al. (2023) resaltan que el desconocimiento de estrategias o metodologías por parte de los docentes limita el protagonismo continuo de actividades lúdicas como el juego. A su vez, Olaya et al. (2025) menciona que la literatura evidencia una relación directa entre cognición y emoción, afirmando que las emociones pueden ayudar u obstruir el aprendizaje. Por esa razón, resulta pertinente focalizar el análisis en las estrategias lúdicas que se implementan durante el inicio de la jornada en el contexto ecuatoriano, porque, si bien existen actividades lúdicas muy llamativas e innovadoras presentes en varias investigaciones, no se puede afirmar al 100% que todas son efectivas al momento de activar al niño tanto emocional como cognitivamente.

La activación emocional temprana es fundamental porque incide directamente en la disposición de los niños para el aprendizaje; cuando los infantes inician el día en un estado de bienestar y participación activa, su receptividad cognitiva se ve significativamente potenciada (Olaya et al., 2025). Quinde et al. (2024) y Olaya et al. (2025) resaltan que las estrategias lúdicas bien estructuradas desarrollan autorregulación emocional, habilidades sociales, empatía y capacidades de resolución de conflictos durante las actividades iniciales. No obstante, en muchas instituciones ecuatorianas aún se utiliza la jornada de apertura para actividades rutinarias convencionales, desaprovechando el potencial transformador del juego como herramienta mediadora entre la activación emocional y la activación de funciones cognitivas superiores (Vásquez et al., 2023).

Por todo lo anterior, resulta imperativo realizar un estudio que examine cómo influyen las estrategias lúdicas aplicadas al inicio de la jornada en la activación emocional y cognitiva de niñas y niños de Educación Inicial 2, con el propósito de focalizar la atención en la variable central: la activación emocional temprana y su vínculo con los procesos cognitivos. De este modo, será posible identificar, caracterizar y sistematizar las prácticas más efectivas capaces de favorecer el área cognitiva y emocional del infante. Este conocimiento no solo enriquecerá la comprensión local de la primera infancia, sino que también sentará las bases para la elaboración de recomendaciones y protocolos prácticos que fortalecerán la labor docente desde una mirada innovadora y centrada en el bienestar integral del niño.

Formulación del problema

¿Cuál es la incidencia de la aplicación de estrategias lúdicas en la activación emocional y cognitiva de los niños y niñas durante la jornada inicial en el nivel de Educación Inicial II?

Objetivos

Objetivo general

Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en la activación emocional y cognitiva en la jornada inicial de Educación Inicial II.

Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente las bases conceptuales de estrategias lúdicas y su incidencia en la activación emocional y cognitiva mediante base de datos académicas.

Describir mediante la observación cómo influye las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes al inicio de la jornada, en la activación emocional y cognitiva de los niños de Educación Inicial II.

Interpretar la información recolectada para establecer conclusiones y recomendaciones que orienten la mejora de las prácticas lúdicas en la apertura de la jornada.

Justificación

La presente investigación se justifica en múltiples niveles: pedagógico, social, institucional y político-educativo:

La activación emocional y cognitiva temprana constituye un pilar fundamental en la educación inicial porque incide directamente en la calidad de los aprendizajes posteriores y en la configuración de capacidades de autorregulación a lo largo de la vida. Trabajar con intencionalidad las emociones desde la jornada inicial favorece el desarrollo integral de los niños (Ministerio de Educación, 2015), mejorando su forma de relacionarse con los demás y creando las bases necesarias para la construcción de una identidad emocional segura. La neurociencia educativa ha demostrado que el juego, cuando se estructura con propósitos claros, activa simultáneamente circuitos de bienestar emocional y de procesamiento cognitivo, facilitando un aprendizaje más significativo y duradero (Olaya et al., 2025).

Conocer cuáles son las estrategias lúdicas que verdaderamente impactan en la participación y el bienestar de los niños durante los primeros momentos de clase permitirá que los docentes diseñen intervenciones pedagógicas más empáticas, humanas y ajustadas a las particularidades del contexto local. Esto redundará en aulas donde la convivencia sea más armónica, donde los conflictos se resuelvan con mayor constructividad y donde los niños desarrollen una disposición positiva frente al aprendizaje (Calderón et al., 2024).

Para las instituciones educativas de Quito, este estudio abre la posibilidad de implementar cambios concretos y basados en evidencia en sus procesos de jornada inicial. Contar con un diagnóstico claro sobre qué estrategias lúdicas funcionan, en qué condiciones y con qué impacto, les permitirá sistematizar prácticas efectivas y crear protocolos de apertura que potencien el bienestar y la participación desde el primer momento (Aguirre et al., 2025; Jácome, 2024). Esto es especialmente relevante en contextos donde la calidad educativa y la atención a la dimensión socioemocional aún constituyen desafíos pendientes.

Considerando una perspectiva más amplia y comprometida a nivel mundial, esta investigación se alinea directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4: Educación de Calidad propuesto por las Naciones Unidas, que busca "garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos" (ONU, 2019, p. 1). Entendiendo que la activación emocional y cognitiva temprana es un componente esencial de una educación de calidad. Por eso, este estudio contribuye a la visión de una educación que atienda no solo la dimensión cognitiva, sino también la emocional y social desde los primeros momentos en el aula. Además, al identificar y sistematizar estrategias lúdicas efectivas, el estudio proporciona herramientas concretas que pueden ser adaptadas en otros contextos educativos del país, amplificando su impacto a nivel nacional.

Si bien existen estudios internacionales que documentan los beneficios del juego en la activación emocional y cognitiva, son limitados los estudios que caracterizan cómo se implementan estas prácticas, con qué frecuencia, bajo qué intencionalidad pedagógica y cuál es su incidencia real en aulas específicas de Quito. Este estudio genera conocimiento situado y contextualizado que enriquece tanto a la comunidad educativa local como a la literatura académica regional.

El estudio beneficia directamente a docentes de Educación Inicial 2, proporcionándoles diagnósticos, percepciones fundamentadas en datos y recomendaciones prácticas para mejorar sus rutinas iniciales, mejorando las estrategias lúdicas que usan o descartando aquellas que no presentan resultados positivos. Igualmente, impacta a directivos y administradores educativos, que contarán con evidencia para tomar decisiones sobre capacitación docente y asignación de recursos pedagógicos orientados a fortalecer la jornada inicial. A nivel más amplio, familias e instituciones acceden a información relevante que les permite comprender mejor cómo el juego inicial incide en el bienestar emocional de sus hijos, fomentando así una alianza escuela-hogar más consciente y efectiva.

Dando un cierre, esta investigación se justifica porque aborda un aspecto clave pero poco sistematizado del currículum de educación inicial, generará conocimiento pedagógico y socioemocional contextualizado, proporcionará herramientas concretas para la mejora educativa, alineando acciones con metas de desarrollo sostenible, promoviendo una educación que pone en el centro el bienestar integral del niño desde sus primeros encuentros escolares.

Capítulo II

Marco teórico

El segundo capítulo de esta investigación está conformado por el estado del Arte y fundamentación teórica, en donde se presenta la teoría, teóricos y publicaciones y hallazgos que fundamentan las variables de esta investigación. Como primer apartado, el estado del Arte, está conformado por publicaciones, patentes, teoría, entre otras, donde se destacan los estudios internacionales, nacionales y regionales más relevantes que fundamentan la razón del porqué se realizó esta investigación. En cuanto a la fundamentación teórica, esta se conforma por estudios, teorías y teóricos que han investigado y que esclarecen los diferentes temas y temáticas basadas en las variables de investigación.

Estado del arte

Estudios internacionales

Con el fin de tener una perspectiva amplia, se destaca el estudio de Vartiainen et al. (2024) examinaron la relación entre juego y ludicidad en actividades de educación para la sostenibilidad. Los resultados mostraron que elementos lúdicos (narración, imaginación guiada, acción corporal, experiencia sensorial, cocreación, juego de rol como "juego de detectives de basura") permeaban la representación e imaginación de los niños, incorporando conocimientos en narrativas lúdicas. Esto evidencia cómo las estrategias lúdicas actúan como catalizadores de la activación emocional y cognitiva en actividades educativas iniciales.

Otro estudio que da una perspectiva sobre las estrategias lúdicas, es el de Lee et al. (2023), presentaron un modelo de aprendizaje lúdico en Corea del Sur basado en aplicación activa, interacción social, experimentación iterativa y disfrute. Propone juego libre y espacios seguros para fomentar autonomía infantil, destacando que el juego activa motivación, creatividad y disposición emocional centrada en el aprendizaje del infante.

Un estudio más, que aporta al desarrollo de esta investigación es el de Fernández et al. (2023) comprobaron el efecto del ABJ mediante "Fantasma Blitz en movimiento"

(familiarización, desarrollo motriz-cognitivo con gamificación, relajación). Los resultados demostraron altos niveles de compromiso cognitivo y disfrute, evidenciando que una estrategia lúdica estructurada activa simultáneamente dimensiones emocionales (disfrute, motivación) y cognitivas (procesamiento, toma de decisiones).

Estudios regionales

Rivera (2025) documentó mediante observación que juegos tradicionales, dinámicas emocionales, peluches, organizadores visuales y pausas activas fortalecen autorregulación emocional, convivencia, tolerancia a la frustración y estabilizan atención cognitiva, preparando a los niños para actividades posteriores. Demuestra que estrategias lúdicas al inicio actúan como mecanismos de activación emocional y cognitiva.

Guijarro y Agramonte (2024) identificaron en 35 estudios que aprendizaje basado en juegos, juegos simbólicos, exploración guiada, actividades multisensoriales y tecnologías interactivas estimulan curiosidad, retención y experiencias emocionalmente significativas, fortaleciendo motivación, compromiso emocional y disposición cognitiva.

Esparza et al. (2023) investigaron sobre la ludicidad, el aprendizaje y como se lleva a cabo el desarrollo socioemocional en la primera infancia. Evidenciaron que juegos de roles, dramatizaciones, trabajo colaborativo, movimiento, exploración libre y personajes fomentan autonomía, expresión emocional, autorregulación, empatía y pensamiento crítico. Las estrategias lúdicas actúan como activadores emocionales (disfrute, seguridad) y cognitivos (curiosidad, creatividad) para la jornada inicial.

Estudios nacionales

En el contexto ecuatoriano, Olaya et al. (2025) presentó su estudio centrado en implementar estrategias didácticas desde una perspectiva neuroeducativa, abordando habilidades socioemocionales en infantes de Educación Inicial II. Mostraron que estrategias lúdicas neuroeducativas (integración sensorial, juego simbólico/dramático, cooperativas) generaron mejoras significativas en autorregulación emocional, empatía, resolución de

conflictos, motivación y participación activa. Proveen evidencia empírica de activación emocional y cognitiva adaptable a la jornada inicial.

Ávila et al. (2024) por su parte, investigaron sobre el papel que cumple el juego en el desarrollo socioemocional de los párvulos. Como objetivo se propusieron analizar la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de niños en educación inicial. identificaron que juegos dramático, simbólico, libre y colaborativo benefician empatía, autocontrol, expresión emocional, cooperación y resiliencia. Respaldan estrategias lúdicas como mecanismos de activación afectiva y soporte cognitivo en jornada inicial.

En cuanto al artículo científico de Torres et al. (2025), este abordó lo importante de estimular a temprana edad el desarrollo socioemocional y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. encontraron que juegos estructurados, dinámicas sensoriales y ejercicios de autorregulación mejoraron reconocimiento emocional, cooperación y redujeron conductas disruptivas. Las intervenciones lúdicas catalizan activación emocional y preparan cognitivamente al niño en jornada inicial.

Como un último estudio a destacar, está el de Lisintuña y Razo (2023) centrado en describir las estrategias lúdicas que mayor efecto tienen al momento de buscar integrar participativamente a los niños de Educación Inicial. evidenciaron que guía de 10 actividades lúdicas promovió trabajo en equipo, normas compartidas, empatía y disposición a participar post-confinamiento. Rutinas lúdicas breves al inicio activan afectivamente y optimizan disponibilidad cognitiva.

Fundamentación teórica

Estrategias lúdicas en Educación Inicial

En el escenario educativo, las estrategias lúdicas toman un papel fundamental para incitar a los infantes a aprender y tener un desarrollo integral (Ministerio de Educación, 2015). El papel docente es el punto de partida para que una estrategia lúdica cumpla una función formativa y conectada con la planificación curricular, entendiendo que una estrategia se vuelve

el medio, más no el fin, dentro del proceso de enseñanza y siendo evaluada durante su aplicación para saber si su efecto es significativo o no.

Conceptualización de estrategias lúdicas

La definición del concepto estrategias lúdicas es amplia, pero, de acuerdo con Montoya y Toapanta (2024) el término hace referencia a enfoques y técnicas que mediante el uso del juego cumplen una función educativa o formativa. Si se parte de la definición de cada palabra, una estrategia se define como un conjunto de actividades que facilitan el cumplimiento de un objetivo, mientras que, la lúdica se refiere a un enfoque educativo que mediante la libertad que ofrece el juego, se pueda lograr que el infante se desarrolló dentro del contexto escolar Jácome (2024). Según el Ministerio de Educación (2015) los profesionales en educación pueden hacer uso de las estrategias según la necesidad del entorno, pudiendo adaptarlas o inventarlas, eso sí, considerando siempre a los niños como parte fundamental y por consiguiente el entorno y materiales que se requieren para poder ejecutarlas con éxito.

Considerando las definiciones anteriores, las estrategias lúdicas destacan por mostrar un enfoque metodológico Integrador llegando a abarcar un desarrollo cognitivo, emocional y motriz por medio de un juego que es abordado desde una intención pedagógica. Jácome (2024) resalta que una estrategia lúdica permite al niño aumentar su creatividad, desarrollar mejor sus habilidades sociales y habilidades para aprender. Incluso Olaya et al. (2025) reconoce que el juego y la diversión han funcionado como una estrategia pedagógica facilitadora del desarrollo tanto socioemocional como cognitivo. Abordar el aspecto socioemocional en niños siempre es una muestra de cuán importante es la neuroeducación, ya que, a través de sus principios como lo es la atención y motivación (Álvarez, 2022), se logra que los infantes adquieran conocimientos significativos (Rodríguez et al., 2025).

Es evidente que las experiencias pedagógicas lúdicas no son solo jugar, sino involucra criterios educativos que favorecen al desarrollar habilidades sociales, emocionales, físicas, cognitivas y lingüísticas, llegando a abarcar todas las necesidades de la primera infancia

(Esparza et al., 2023). Por todo lo descrito previamente, es que las estrategias lúdicas deben ser abordadas desde como un facilitador para adquirir conocimiento, y si se usan al inicio de clase para activar a los niños se está logrando activar sus emociones, su atención y generando interés por aprender.

Tipos de estrategia lúdicas

Las estrategias didácticas lúdicas siempre deben ser planificadas, puesto que, el juego por sí solo cumple una función de divertir a los niños, pero, sin un objetivo claro no habrá un desarrollo integral. El juego es un facilitar en la construcción de conocimientos y el desarrollo integral, por ello el Ministerio de Educación (2015) y Montoya y Toapanta (2024) reconocen algunos tipos de estrategias lúdicas que se pueden abarcar dentro del escenario educativo:

El juego: destaca por ser un derecho del niño, ya que, le permite explorar, experimentar y comprender el entorno en el que convive. A través del juego es que pone en ejecución sus pensamientos, el lenguaje, su imaginación, la creatividad, y otras habilidades. Incluso dentro del currículo nacional se destaca que el infante mediante el juego se involucra de forma global, abordando al cuerpo, mente y espíritu. Junto al juego, se resalta el juego cooperativo, responsable de incitar a la asistencia y trabajo colectivo, en donde actividades que integran el rompecabezas grupal, los juegos relevos y la construcción conjunta incitan a construir lazos afectivos que facilitan el cumplimiento de un objetivo en común.

El arte: los niños en su infancia tienen a mostrar un pensamiento intuitivo bastante agudo, lo que da como resultado un nivel alto de sensibilidad, percepción, afectividad y creatividad. Mediante manifestaciones como la música, pintura, danza, teatro, manualidades, entre otras, se está incitando al niño a expresarse de forma artística, expresando sus emociones y sentimientos sin verbalizar. Estas acciones invitan al aumento del autoestima y confianza propia.

Animación a la lectura: la lectura es una fuente de recreación y aprendizaje que prevalecerá por siempre. Es por medio del contacto con la lectura de cuentos, libros e

historietas que los niños van desarrollando mejor su lenguaje, la forma de pensar y aumentando su imaginación. La lectura facilita la comprensión de los valores y comportamientos humanos, tomando en cuenta una característica lúdica que servirá más adelante en procesos de escritura, además de abordar temas emocionales de forma significativa.

El contacto con la naturaleza: esta estrategia resalta por su importancia en reconocer al entorno natural como el elemento de cuidado que se puede disfrutar de su belleza y diversidad mediante el contacto, puesto que permite expresarse e interactuar de una forma libre. A través de este espacio es que se enseñan valores de protección, conservación y respeto.

Esparza Cruzat et al. (2023) menciona que los juegos interactivos, trabajo con familia, diversas pausas activas, los juegos que requieren de expresión corporal, realizar personificación, ejecutar dinámicas de grupo, incluir juegos de roles y dramatizaciones en el aula educativa son responsables de potenciar directamente el área social y del lenguaje. Esto porque al permitirles interactuar continuamente requiere que los infantes hagan uso de sus funciones ejecutivas desarrolladas y expresen o comuniquen lo que piensan y sienten.

Entre otras estrategias lúdicas que se han ido incluyendo en el escenario pedagógico abordan a la tecnología como muestra su apoyo e innovación. Llor Tarazona (2022) ponen en conocimiento que integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aborda la inclusión de recursos como Smartphone o tabletas vídeos y sonidos de forma continua, no es descabellado, ya que se debe aprovechar el uso constante de la vida real que tienen los infantes en sus hogares para que dentro del aula sirvan como herramientas de aprendizaje controladas y, que presenten características educativas más no sólo de entretenimiento.

Características de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas presentan diversas características, resaltando el hecho de que generan entusiasmo en los estudiantes, mostrando resultados positivos por la presencia de principios como la motivación atención y concentración, siendo estos facilitadores para relacionar la información nueva con la previa, induciendo a un aprendizaje de colaboración

(Jácome, 2024). Junto a lo anterior, Montoya y Toapanta (2024) priorizan el rol de estas estrategias mediante el establecimiento de espacios atractivos, capaces de estimular la participación de los infantes de una forma activa. Esto se entiende como un enfoque lúdico capaz de lograr objetivos como la activación emocional y cognitiva, estableciéndose un marco teórico fundamentado en la importancia de intervenir de forma pedagógica en actividades escolares.

Entre las características más relevantes de las estrategias lúdicas se abarcan cualidades Como la capacidad para involucrar activamente a los participantes, Por lo que, Jácome (2024) receta estas estrategias fortalecen la interacción social, cómo incrementan la adaptación a cambios bruscos, incita al fortalecimiento de las conexiones en entornos flexibles, facilitando que la evaluación docente aplicada indique un progreso real. Conectando el criterio anterior Con lo mencionado por Montoya y Toapanta (2024), se reconoce la interacción y participación en la toma de decisiones, que involucra tanto la motivación como la creatividad y colaboración de todos sus participantes quienes se adaptan al nivel educativo que se encuentra. De por sí las estrategias lúdicas buscan la diversión, pero es mediante esta actividad que surge la retroalimentación basada en el contexto, los desafíos y la variedad con la que se planifico. todo lo anterior termina repercutiendo directamente en el desarrollo socioemocional y cognitivo del infante, que suele aplicarlo en otros contextos.

Así mismo, otra característica es cómo promueve un aprendizaje eficaz donde el infante no solo desarrolla habilidades personales y sociales, sino también, aprender a convivir entre pares hasta desarrollar sentimientos como la empatía y respeto (Jácome, 2024). De esta manera queda claro que el juego es un recurso valioso que impacta en las actividades de trabajo en equipo, así como dentro de las exploraciones que se realizan para solucionar un problema en específico.

Intencionalidad pedagógica de las estrategias lúdicas

Como previamente se había descrito las estrategias lúdicas dentro de la educación inicial tienen un protagonismo fundamental para que el aprendizaje abarque elementos como el cognitivo, lingüístico, social, emocional y motriz, llegando a tener un potencial pedagógico que va más allá de ser solamente un momento de diversión (Cadena et al., 2025). Aunque el juego está definido como una actividad placentera y espontánea que los niños lo realizan desde pequeños, dentro del escenario educativo se exige una estructura que vaya acorde a lo solicitado por la planificación curricular, abarcando propósitos formativos, es decir, sus objetivos, destrezas, criterios de evaluación, indicadores, contenidos, recursos y formas de evaluación que tengan coherencia (Ministerio de Educación, 2014). Entendiendo de esta forma que, toda intencionalidad pedagógica que abarca una experiencia lúdica debe tomar en cuenta su punto de partida que es el objetivo curricular, el cual va a abordar finalidades que desarrollen elementos cognitivos, socioemocionales y motrices, evitando que el juego sea sólo visto como un tiempo perdido y se vuelva un tiempo provechoso y de aprendizaje constante.

Las bases curriculares propuestas por el MINEDUC señalan que las niñas y los niños aprenden principalmente jugando y son los protagonistas de cada acción que realizan por medio de la exploración, descubrimiento, manipulación y experimentación necesarias para un aprendizaje significativo (Ministerio de Educación, 2014, 2015, 2024). De esta manera se comprende que la lúdica amplia variedad de elementos, satisfacciones y medios para ayudar a desarrollar aptitudes, relaciones y un sentido de humor en cada persona, favoreciendo a su forma de vivir cotidianamente y poder satisfacer sus necesidades relacionadas a expresar, producir, y comunicar pensamientos y emociones (Vásquez et al., 2023). En síntesis, toda intencionalidad pedagógica de las estrategias lúdicas implica el uso del juego, siendo reconocido como eje metodológico de la Educación Inicial, y que durante su planificación se debe abordar elementos como los objetivos de aprendizaje y de desarrollo afectivo,

convirtiéndolo no sólo como recurso de entretenimiento ocasional, sino como una herramienta útil para salir de lo cotidiano y abordar nuevos escenarios de aprendizaje.

Activación Cognitiva

Considerando que las estrategias lúdicas abordan el desarrollo del niño con un enfoque integral es prioritario darle una perspectiva más delimitada. Siendo en este caso, una revisión a dos procesos metales que son esenciales para que un niño pueda aprender y guardar la información tanto en la memoria a corto como a largo plazo (Mera y Gómez, 2020). Los procesos cognitivo y emocional son abordados desde una perspectiva neuroeducativa, por lo que a continuación, se define cada una de ellas por separado y se resaltan las formas en cómo se pueden activar durante actividades académicas, obviamente partiendo de las estrategias lúdicas.

Definición de activación cognitiva

En primer lugar, el proceso cognitivo aborda la presencia de conexiones sinápticas y de la plasticidad cerebral (Alvarado y Vecilla, 2025). La neurobiológica deja claro que el cerebro es el protagonista de procesar la información, llegando a modificar sus estructuras mentales para darle acceso a nuevos conocimientos, así como el uso de habilidades y establecimiento de experiencias. Parte del proceso cognitivo es la meta cognición que durante el aprendizaje el infante es consciente de lo que piensa y de qué manera aprende (Alvarado y Vecilla, 2025). De esta forma se queda claro que la cognición involucra a la memoria, donde a través de los procesos del cerebro se logra guardar datos importantes y experiencias enriquecedoras.

Con la descripción previamente dada, se procede a definir a la activación cognitiva como el proceso para encender y poner en funcionamiento la atención, memoria, lenguaje y varias de las funciones ejecutivas que un niño dispone ante el proceso de aprendizaje (Alvarado y Vecilla, 2025; chuco y Vargas, 2025). De esta manera se reconoce que el juego es el principal factor para realizar una activación cognitiva y emocional (Nuñez Reinoso et al., 2025). Incluso esta situación conecta con el hecho de que el principio neuroeducativo de la motivación (Álvarez,

2022) parte de un interés generado sobre algo en específico entendiendo que, si un infante es motivado, instantáneamente inicia su activación cognitiva, poniendo en marcha a la atención (aumento de la dopamina) y la memoria como base del resto de habilidades y capacidades que están guardadas en el cerebro.

De esta forma, es evidente que el juego activa los procesos psicológicos superiores que se potencian a través de la interacción de un mediador y el material adecuado, provocando que el juego sea guiado y todo abarque un desarrollo sociocultural (Rivera y Carpio, 2025). Entre las investigaciones revisadas, se resaltan las que exponen al juego planificado como el responsable de fortalecer la memoria, atención y pensamiento crítico por medio de desafíos analíticos y de razonamiento para la toma de decisiones (Nuñez et al., 2025). Entre las estrategias que facilitan la activación cognitiva son: juegos de memoria por medio de tarjetas con imágenes, la clasificación de objetos por varios criterios e incluso el armamiento de rompecabezas según la edad del infante (Alvarado y Vecilla, 2025).

Desde una perspectiva neuroeducativa, las estrategias didácticas involucran materiales los cuales combinan activación multisensorial, el juego simbólico y trabajos cooperativos con la finalidad de aumentar la autorregulación emocional, la empatía, resolución de conflictos e interacción social activa (Carrera y Lliguisupa, 2025; Guijarro y Agramonte, 2024; Olaya et al., 2025). Este panorama es amplio, y es que la activación de circuitos dopaminérgicos mediante el juego aumenta la motivación intrínseca y atribuye la consolidación directa de la memoria a largo plazo (Olaya et al., 2025), lo que da cabida a la afirmación sobre que una estrategia lúdica antes de empezar una clase sirve como impulso para una intensidad cognitiva duradera.

Dando cierre, la activación cognitiva se presenta como el punto de partida para una jornada escolar, siendo una herramienta pedagógica que abarca al juego, las emociones y las funciones ejecutivas del niño, optimizando las condiciones de aprendizaje y permitiendo que el conocimiento se extienda a otras etapas de desarrollo. Considerando que el proceso cognitivo

es representado mediante la atención, memoria y el resto de funciones ejecutivas, es relevante describir como cada una actúa durante una activación cognitiva.

Atención

Esta capacidad cognitiva medible es parte esencial de la activación cognitiva, porque su representación visual es mediante la participación que la persona hace durante una actividad establecida, mostrando elegibilidad y enfoque en los estímulos que son importantes para la toma de decisión correcta (Alvarado y Vecilla, 2025; Vera y Mendoza, 2024). Incluso Álvarez (2022) menciona que la atención está conectada con la curiosidad, responsable de activar regiones donde se encuentran neuronas que sintetizan y liberan dopamina, generando una activación del hipocampo, y dando como resultado una facilidad de aprendizaje. Considerando esta dirección, la atención es la responsable de estimular la memoria en los infantes (Paucarchuco y Vargas, 2025), volviéndose un punto fundamental para que todo conocimiento nuevo no sea solo transmitido al niño, sino que, pueda ser procesado y sirva para responder de una forma más adecuada en diferentes contextos.

De acuerdo con Jácome (2024) la atención se centra en “dirigir y mantener el enfoque cognitivo en estímulos específicos, filtrando distracciones y permitiendo un procesamiento eficiente de la información” (p.16). A medida que pasa el tiempo, los niños van creciendo, y por lo tanto su atención tiende a volverse específica y duradera, lo que favorece a ejecutar actividades con mayor complejidad y diversidad. En el caso del juego, la atención es innegable, puesto que abarca elementos de placer y motivación, incitando al niño a comprometerse con la actividad y participar activamente, prolongando el tiempo de la atención prestada (Alvarado y Vecilla, 2025; Banda et al., 2025; Jácome, 2024; Tipantuña, 2022). Considerando lo anterior, se reconoce que las estrategias lúdicas aplicadas mediante juegos son una de las mejores opciones para que el infante preste su atención.

Dentro de la atención se abordan diferentes estrategias y actividades lúdicas que pueden ser efectivas para el aprendizaje de niños de entre 3 y 4 años de edad. Entre los juegos

más conocidos destacan los juegos de reglas, manipulación de objetos entre otros, sin embargo, entre los juegos tradicionales destacan según Jácome (2024): “con objetos (saltar la cuerda, carrera de sacos, trompo, yoyo, perinola, palo encebado), con partes del cuerpo (piedra, papel o tijera; pares o nones, rondas), de percusión (escondite, el gato y ratón, encantados) y verbales (retahílas, adivinanzas, gallinita ciega)” (p.25). Cada uno de estos juegos no solo traen consigo diversión, sino también conocimiento tradicional, que se sigue conservando y teniendo presente hasta la actualidad porque siguen teniendo el mismo impacto cognitivo y emocional que antes.

Junto a los juegos tradicionales, también están las pausas activas y musicales, donde se incrementa la participación y reduce el descontrol grupal, principalmente en entornos educativos donde existen dificultades de atención y regulación emocional (Esparza et al., 2023; Rivera, 2025). La música, es una forma de estimular auditivamente al infante, donde la estimulación desde una perspectiva neuroeducativa incluye a la atención controlada y la inhibición de impulsos, exigiendo que el niño siga las reglas al pie de la letra, espere turnos y se pueda controlar ante estímulos distractores externos (Jácome, 2024); enfocándose únicamente a los estímulos provocados intencionalmente por la docente a través de materiales visuales, auditivos o Kinestésicos para que el aprendizaje sea significativo en cada uno (Guijarro y Agramonte, 2024). Dando cierre a la atención, dentro de la Educación inicial, esta capacidad cognitiva juega un papel fundamental para que el aprendizaje sea efectivo y duradero.

Memoria

En cuanto a la memoria, la amplitud de definiciones da la brecha de diversas interpretaciones, sin embargo, por el escenario educativo del que sea analiza, se puede definir como un sistema interactivo responsable de guardar y conservar la información para qué, según la situación se pueda acceder y recuperar, volviéndose una red de sistemas interconectados; cerrando con el hecho de que sin la memoria no se podría recordar y evocar información en momentos de necesidad (Paucarchuco y Vargas, 2025). La memoria se puede asimilar con un

ordenador (computadora) donde la información pasa por varias etapas hasta concluir en el uso de la misma dentro de un escenario específico.

Considerando el escenario educativo, la memoria se clasifica en memoria de trabajo, de reconocimiento y de evocación (Piaget y Inhelder, 1997; Ramos et al., 2016). La memoria trabajo es definida como la responsable de manipular y almacenar información de forma temporal, la cual se puede necesitar en actividades complejas y tiende a activarse mediante un estímulo procesado a través de la atención y percepción (Ramos et al., 2016). Por su parte, la memoria de reconocimiento se activa ante la presencia de un objeto previamente encontrado y se centra en identificarlo (Piaget y Inhelder, 1997). Por último, está la memoria de evocación, que se centra en recordar la información previamente almacenada, y generalmente se logra a través de una imagen en nuestra memoria que llega por medio de un correcto estímulo (Paucarchuco y Vargas, 2025). Cada una de estas memorias se despliegan durante las actividades lúdicas diseñadas, permitiéndoles recordar reglas, secuencias, roles y consignas previamente establecidas.

Al conocer los tipos de memorias que se involucran en el proceso de aprendizaje, la realidad es que las estrategias lúdicas juegan un papel fundamental para incitar a los niños participar, actuar adecuadamente y tomar las mejores decisiones en función de lo recordado, anticipado y establecido. Según Nuñez et al. (2025) la memoria y la atención son fortalecidas a través de las estrategias lúdicas, permitiéndoles desarrollar el pensamiento crítico.

Proceso de razonamiento

Argumentando con la cita anteriormente hecha, Nuñez et al. (2025) es consciente que estimular la atención y la memoria termina por desarrollar el pensamiento abstracto y la capacidad de razonamiento lógico. Esto obviamente se puede observar durante actividades lúdicas donde se involucre la observación, comparación, establecimiento de relaciones y extracción de conclusiones, considerando el entorno y teniendo como apoyo la atención y memoria. Paucarchuco y Vargas (2025) señalan que los niños por medio de un taller lúdico

(secuencia de un cuento) que mejoraron su capacidad para recordar información, conceptos, sentimientos, conexiones entre ideas e incluso con otros estímulos pasados, dando a entender que el ejercicio organizado y sistemático que incluye clasificación y toma de decisiones, lo que se relaciona de forma directa al razonamiento en acción.

Dentro del aula educativa, el razonamiento dentro de la educación inicial se resalta por incluir propuestas lúdicas que abordan comparación, clasificación, orden y secuencia y explicación ante elección dada (Sauceda, 2023). De esta forma, el razonamiento se involucra dentro del juego, que se reconoce como parte fundamental del currículo nacional de educación (Ministerio de Educación Deporte y Cultura, 2025; Ministerio de Educación, 2014), cumpliendo su papel como mediador central del razonamiento infantil.

Lenguaje

El lenguaje en la primera infancia comprende la ampliación del vocabulario, llegando a evolucionar hasta una forma más expresiva y fluida (Paucarchuco y Vargas, 2025). Según Sotomayor et al. (2020) el lenguaje es reconocido como una función psíquica superior responsable de hacer posible la interacción psicosocial con otras personas. En este sentido, el lenguaje toma protagonismo con una acción unificadora, abriendo la posibilidad de que una persona exprese lo que piensa, siente y anhela.

Desde una perspectiva educativa, el juego se vuelve responsable de otorgar experiencias enriquecedoras, pudiéndose trabajar por medio del lenguaje mágico, fábulas, monólogos y otras palabras; abordando de esta forma situaciones avanzadas de socialización e internalización de las palabras, por medio de cuentos y redacciones.

El juego simbólico, junto con los rincones y las dramatizaciones es que el lenguaje se logra trabajar y conseguir resultados efectivos. Olaya et al. (2025), Tipantuña (2022) y Loor y Tarazona (2022) recalcan que por medio de las practicas simbólicas surge la comunicación verbal y no verbal, se abordan entonaciones y gestos. En los rincones de juego, las estrategias lúdicas se ejecutarían en función de los objetivos planificados.

Control inhibitorio inicial

La capacidad de controlar respuestas impulsivas según el contexto donde se encuentra, tomando la decisión que mejor encaja con las circunstancias dadas (Castillo, 2023; Cerezo, 2021). Esta función ejecutiva trabaja a la par con la atención y la memoria, puesto que, para actuar correctamente es necesario entender el contexto y recordar cada uno de los parámetros, reglas, normativas y criterios preestablecidos.

La activación cognitiva, directamente se relaciona con el control inhibitorio porque toda acción debe realizarse en función de la información obtenida y retenida por medio de la atención prestada a dicho escenario. Los estímulos distractores frecuentemente están en todo lado, y es responsabilidad de las estrategias lúdicas motivar al infante para que preste su atención a lo que le va a favorecer tanto al aprendizaje durante la actividad, como para próximas ocasiones (Jácome, 2024). Agregando un argumento más a lo dicho previamente, Loor y Tarazona (2022), Méndez (2022) y Rivera (2025) destacan que entre las mejores estrategias lúdicas para desarrollar la atención y retención de impulsos indebidos son los de “las estatuas” y “gallinita ciega” donde los infantes deben conservar una postura rígida, evitando movimientos bruscos, abordando normas específicas o mediadas previamente, resaltando lo importante de actuar durante la señal y previendo impulsos motores adecuados e inhibiendo los inmediatos. Realizar este tipo de ejercicios favorece al control inhibitorio porque les motiva a los niños a jugar bien para lograr el objetivo, realizando una autorregulación natural y emocionante.

Por su parte, Fernández et al. (2023) analizan una propuesta de juego motor gamificado con implicación cognitiva, donde los resultados son muy elevados, mostrando un compromiso cognitivo ($M=2.16$) y un disfrute global ($M=8.16$) en un escenario de educación inicial. El autor conecta las demandas tanto físicas como cognitivas las cuales necesitan de una debida concentración, selección de respuesta y control de tendencias para realizar una correcta actuación. Esto da a entender que el enfoque de Aprendizaje Basado en Juegos abordado desde la gamificación tiene buenos resultados en el desarrollo de las funciones ejecutivas,

considerando elementos que aumenten de dificultad paulatinamente, tomando en cuenta la edad de cada niño (Fernández et al., 2023).

Dando cierre a esta función ejecutiva, se reconoce que las actividades lúdicas pueden abordar al control inhibitorio, el cual es importante para evitar complicaciones durante otras actividades académicas, así como reduciendo la aparición de problemas relacionados con el Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad, puesto que, un mal trabajo del control inhibitorio se ve reflejado en acciones de los infantes que no pueden inhibir sus acciones y se distraen fácilmente (Ramos y Pérez, 2017).

Activación emocional en la jornada inicial

La activación emocional es la experiencia de estados de ánimo positivos, motivación y confianza desde los primeros minutos del día escolar (Vélez y Tarazona, 2022). Esta idea se articula con la evidencia empírica de que las actividades lúdicas tempranas generan emociones de disfrute, curiosidad y seguridad emocional, que actúan como “puerta de entrada” para el compromiso cognitivo posterior. Fernández et al. (2023) indica que las emociones positivas favorecen el funcionamiento del córtex prefrontal y las funciones ejecutivas, de modo que iniciar la jornada con experiencias agradables y retadoras se asocia con un mejor control atencional y conductual.

En la educación inicial, esta activación no es espontánea, sino resultado de decisiones didácticas concretas: UNICEF, citada por Paucarchuco y Vargas (2025), plantea que los programas de educación temprana eficaces comienzan ofreciendo espacios de juego, exploración y aprendizaje práctico, donde el niño se vincula afectivamente con el entorno y con los adultos. Así, la definición de activación emocional integra al menos tres componentes:

- Componente 1: afectivo, relacionado con el tono emocional positivo (alegría, calma, interés).
- Componente 2: motivacional, asociado al deseo de participar y explorar.
- Componente 3: relacional, que se expresa en la confianza hacia el docente y los compañeros.

A su vez, Nuñez et al. (2025) evidencian que la introducción sistemática de juegos planificados al inicio de la jornada produce incrementos significativos en indicadores de participación y compromiso, tanto en el plano cognitivo como en el emocional, consolidando la activación emocional como un objetivo pedagógico que impacta en el desempeño global. Paucarchuco y Vargas (2025) dan a entender que, al iniciar una jornada escolar la expresión emocional mediante actividades lúdicas deben ser el indicativo fundamental para entender que el infante va a ser protagonista de su propio aprendizaje, porque a través de ellas fortalece su autoconfianza y su disposición a seguir aprendiendo según los retos propuestos.

Por todo lo anterior, se resalta que la activación emocional es la base energética que incentiva a los niños a estar en un estado positivo donde sus emociones y motivación están elevados, lo que favorece al disfrute de las experiencias lúdicas y el conocimiento impartido por el docente, consiguiendo un resultado llamado aprendizaje significativo.

Bienestar y disposición infantil

El bienestar de los niños en la jornada inicial es muy importante y se puede mejorar con un acompañamiento afectivo y un ambiente divertido (Moya, 2024). Esto ayuda a reducir la ansiedad y a aumentar la disposición para aprender, porque el niño al comenzar con juegos y rutinas de juego se muestran participativos y motivados, siendo esto un ejemplo tal como lo muestra el estudio de (I. E. López, 2016).

La organización UNICEF, (2019, citada por Paucarchuco y Vargas, 2025), destaca que el juego es un espacio seguro para que los niños expresen sus emociones, se relacionen con otros y desarrollen resistencia a las dificultades. Sin embargo, es importante que haya una guía adulta en todo momento. Otro estudio de (Nuñez et al., 2025) muestra que las actividades lúdicas planificadas mejoran la autorregulación y la interacción social en los niños. Rivera (2025) añade que, en aulas con estrategias lúdicas iniciales, los niños siguen instrucciones, respetan compañeros y mantienen atención, reflejando mayor calma colectiva. Esto da una clara ventaja ante otras estrategias, puesto que, la atención es tan importante en procesos de

aprendizaje, que de no estar presente el conocimiento adquirido al final de una clase, termina repercutiendo significativamente.

Teniendo claro la argumentación anterior, según Paucarchuco y Vargas (2025), es mejor que otros porque el juego cumple en ofrecer un escenario para la afectividad y la participación activa dentro de los rincones planificados. Esto ayuda a mejorar habilidades cognitivas y socioemocionales más que los métodos normales, como dicen Nuñez et al. (2025). Fernández et al. (2023) confirman que este tipo de metodologías mejoran el ambiente en el aula, reducen los problemas de comportamiento y aumentan la participación, lo que va acompañado de menos estrés y más disfrute. Así, el docente como mediador central potencia el bienestar y disposición mediante planificación que asegura contención y éxito (Rivera y Carpio, 2025). La motivación y la atención deben estar siempre presentes en un proceso de aprendizaje, ya que, la información entra con las emociones.

Regulación emocional

Según Jaramillo (2023) los juegos estructurados sirven como un entorno adecuado para enseñar control de impulsos, tolerancia a la frustración y manejo de la ira en situaciones simuladas. Junto a ello, Olaya et al. (2025), resalta que cada una de las dinámicas de juego activan diversas funciones ejecutivas, como el control inhibitorio, la atención y regulación emocional, considerando una planificación estructurada. Entendiendo lo anterior, el juego resalta como un momento seguro donde el infante puede expresarse emocionalmente, mientras convive con sus compañeros.

Olaya et al. (2025), también reconoce que a través de la lúdica surgen mejoras significativas en la autorregulación emocional del niño, se muestran interesados por solucionar problemas sencillos y su comportamiento cooperativo se vuelve una estrategia de aprendizaje neuroeducativa. Incluso Bustamante et al. (2024) reportan mejoras en habilidades socioemocionales específicas de hasta un 40 %, como calmarse, esperar turnos y adaptarse a

las normas. Cada una de las experiencias requieren de un proceso que conlleva equivocarse, aprender, reflexionar y adaptarse con la nueva información, a la convivencia social.

Expresión emocional

La evidencia demuestra que el juego expandió los canales de expresión afectiva más allá del lenguaje hablado. Según UNICEF, (2019, citado en Paucarchuco y Vargas (2025), los juegos de simulación (familia, mercado, casas, etc.) permiten a los niños representar ideas, sentimientos y pensamientos mediante gestos, movimientos, roles y narrativas, lo que genera emociones visibles que, de otro modo, permanecerían implícitas. De esta manera se está reconociendo que el juego crea un entorno comunicativo en el que las reacciones emocionales pueden observarse incluso cuando los niños carecen de recursos lingüísticos para identificarlas.

Desde intervenciones específicas, Loor y Tarazona (2022) documentan que ambientes lúdicos intencionados incrementan la expresión de emociones positivas, el reconocimiento de estados emocionales propios y ajenos y la disposición a compartir lo que se siente en grupo. Varios estudios identificaron que las categorías cualitativas como “expresión empática” y “autoeficacia emocional”, están vinculadas a actividades de dramatización, role-playing y juegos cooperativos donde los niños debían verbalizar cómo se sentían y cómo creían que se sentían sus compañeros (Joya, 2019; Olaya et al., 2025; Rivera y Carpio, 2025). De esta manera, la expresión emocional se consolida como una competencia que se nutre directamente de experiencias lúdicas variadas, que validan y canalizan las emociones en formas socialmente aceptadas.

Partiendo de estudios realizados, Loor y Tarazona (2022) demuestran que los entornos intencionalmente animados incrementan la expresión emocional positiva, el reconocimiento de los estados emocionales propios y ajenos, y la disposición a compartir los sentimientos. Numerosos estudios señalan que, durante su investigación, surgieron categorías cualitativas como “expresión emocional” y “autoeficacia emocional”. Estas categorías se vinculan directamente con juegos de rol, dramatización y juegos cooperativos donde los niños deben

expresar cómo se sienten y cómo creen sentirse (Joya, 2019; Olaya et al., 2025; Rivera y Carpio, 2025). De esta manera, la expresión emocional se consolida como una habilidad que se apoya directamente en diversas experiencias vitales que validan y canalizan las emociones de maneras socialmente aceptables.

Vinculación socio afectiva

Es evidente a este punto que las actividades iniciales son un punto de partida para la construcción de vínculos seguros y relaciones positivas entre compañeros dentro del aula y adultos en otros contextos. Esta vinculación resalta que el infante debe desarrollarse bajo sus competencias emocionales, interactuando con el entorno siempre que respete su estilo, ritmo e individualidades (Tipantuña, 2022). Es importante recordar que las personas ven al mundo y su entorno según la vinculación emocional que presentan, por lo que, esta debe ser vista como una herramienta capaz de equilibrar los problemas, creando sensaciones y experiencias capaces de integrar elementos importantes de aprendizaje.

Considerando el protagonismo del juego, es a través de él que los niños tienen la oportunidad de construir lazos afectivos y de compañerismo, porque durante la interacción que requiere la actividad los niños empiezan a compartir, negociar, coordinar liderazgo y centrarse en resolver la problemática propuesta por la docente; este escenario genera una competencia socio afectiva que requiere de todo lo que cada niño puede ofrecer. Olaya et al. (2025) resalta lo anteriormente dicho, centrando a la pedagogía como la responsable de potenciar el desarrollo holístico, haciendo uso del juego para construir relaciones sociales de confianza, compañerismo y cooperación y ayuda mutua.

Indicadores observables

La escala de bienestar y participación de Laevers (2011) operacionaliza el bienestar a través de manifestaciones como relajación corporal, expresión emocional espontánea, ausencia de tensión y señales de disfrute durante la actividad lúdica. Cada indicador, habilita la posibilidad de reconocer si el niño está seguro, se siente valorado y está emocionalmente

disponible para aprender, generando una conexión entre el juego y los procesos del desarrollo cognitivo junto con el emocional abordando el contexto preescolar Banda et al. (2025).

En cuanto a la participación, la escala resalta la intensidad de lo importante que es observar al niño durante la ejecución de la tarea: concentración sostenida, curiosidad, iniciativa propia, persistencia frente a la dificultad y búsqueda activa de desafíos significativos (Bustamante et al., 2024; Laevers, 2011). A este punto, la inmersión lúdica se ha interconectado con mayores mejoras de las funciones ejecutivas, habilidades socioemocionales y construcción de aprendizajes significativos en contextos de juego estructurado y no estructurado (Olaya et al., 2025). Cada indicador cumple la función de exponer el conocimiento del niño, considerando criterios neuroeducativos como la memoria, atención, motivación, el control inhibitorio, la regulación emocional, entre otros.

Herramientas para evaluación

Las guías de observación estandarizadas organizan indicadores de atención, conducta, interacción social y autorregulación, permitiendo valorar de forma sistemática cómo el niño se vincula con las propuestas lúdicas en situaciones naturales de aula (Jácome, 2024). Estas guías tienden a estar presentes mediante listas de verificación o escalas descriptivas que apoyan la toma de decisiones pedagógicas sobre ajuste de actividades, apoyo emocional y organización del ambiente lúdico (Nuñez et al., 2025).

Junto a ello, las entrevistas a docentes y los registros de incidentes críticos complementan la información observacional al recoger experiencias significativas acerca de alternaciones en la participación, motivación, resolución de conflictos y expresión emocional al momento de ejecutar un juego (Bustamante et al., 2024). Estos registros narrativos permiten analizar episodios específicos de cooperación, desregulación o avance notable, articulando la evidencia cualitativa de Olaya et al. (2025) con los resultados de instrumentos cuantitativos socioemocionales utilizados en diseños pre y post intervención.

Relación entre estrategias lúdicas y activación cognitivo-emocional

Evidencia empírica

Llegando a este apartado, la realidad es que evidencia sobre la planificación de actividades lúdicas estructuradas es innegable. Montoya y Toapanta (2024), Jácome (2024), Palomino y Ramos (2018) Olaya et al. (2025), Cadena et al. (2025) y otros estudios más, abordan a las estrategias como las responsables de crear un ambiente propicio de aprendizaje, siendo un recurso valioso que incita al desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. Banda et al. (2025) reconoce que cada actividad lúdica produce mejoras relacionadas a la atención sostenida, concentración, memoria de trabajo, de reconocimiento y de evocación, resaltando que los grupos al participar dentro de los juegos pedagógicos tienden a seguir las metodologías tradicionales. Otras investigaciones también dejan claro el obvio incremento del rendimiento cognitivo y de las habilidades cognitivo-emocionales tras la aplicación sistemática de dinámicas de juego planificadas (Bustamante et al., 2024; Fernández et al., 2023), respaldando la eficacia que cada estrategia logra, principalmente en la activación intelectual temprana.

Asimismo, los resultados de intervenciones que integran juego simbólico y actividades cooperativas (Bustamante et al., 2024) señalan avances en la comprensión de conceptos, la resolución de problemas y la participación activa en el salón de clase (Merette y Peña, 2024; Rivera y Carpio, 2025). Ante lo anterior dicho, Banda et al. (2025) recalca que las experiencias lúdicas son útiles para una consolidación de aprendizajes y el fortalecimiento de procesos que involucran tanto a la memoria como a la atención durante la etapa preescolar.

En el plano socioemocional, Olaya et al. (2025) demuestra que las estrategias lúdicas con enfoque neuroeducativo mejoran de forma estadísticamente significativa la autorregulación emocional, la empatía, la cooperación y la interacción social positiva en comparación a un conjunto de estudiantes que estuvieron controlados. Los programas que articulan juego multisensorial y dinámicas colaborativas mencionados por Bustamante Mora et al. (2024)

reportan incrementos en bienestar, motivación y cohesión grupal, confirmando que el juego es un medio privilegiado para la activación cognitivo-afectiva en educación inicial.

Prácticas docentes y mejora

Los docentes son el pilar fundamental para que una estrategia lúdica sea ejecutada con éxito. Por eso el Ministerio de Educación (2015) resalta que el currículo sirve como guía base para que cada decisión e idea que tenga el docente la ejecute con éxito, otorgándole metodologías y estrategias lúdicas que se pueden usar en la clase de educación inicial. Rivera (2025) coincide en que la mediación docente intencionada resulta decisiva para que las estrategias lúdicas alcancen su máximo potencial como activadoras de los procesos emocionales y así mismo cognitivos. Cuando las maestras planifican, observan de forma sistemática y ajustan las propuestas acordes a las necesidades que van requiriendo los niños, permitiendo que las actividades lúdicas en el salón de clase, según Núñez et al. (2025), logre incrementar los niveles de atención, participación y autorregulación.

La formación docente en enfoques lúdicos y neuroeducativos, en concordancia con Banda et al. (2025) se identifica como el inicio de algo maravilloso, porque una correcta capacitación permite al docente imaginar, diseñar y crear novedosas experiencias de juego que integren objetivos cognitivos y socioemocionales. Los procesos de capacitación que abordan diseño de ambientes multisensoriales, gestión de las emociones en grupos amplios de infantes, así como el uso reflexivo de los recursos digitales fortalecen la competencia profesional.

Capítulo III

Metodología

Enfoque de la investigación

La investigación adopta un enfoque cualitativo, que permitió caracterizar en profundidad las estrategias lúdicas aplicadas en la jornada inicial de Educación Inicial II y su efecto en la activación emocional y cognitiva. El enfoque se centra en describir cómo ocurren las situaciones o hechos, abordando actitudes, creencias y formas en que los individuos le dan una interpretación y lógica a las experiencias vividas y compartidas en el mundo que les rodea (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2022).

Este enfoque fue seleccionado porque los objetivos del estudio (caracterizar estrategias lúdicas y sus efectos emocionales y cognitivos) requieren análisis profundo de dinámicas contextuales, percepciones docentes y respuestas infantiles espontáneas en el aula, información que no puede capturarse mediante mediciones numéricas sencillas, sino que, requieren mayor profundidad. Es relevante que, para comprender cómo funcionan las estrategias lúdicas, es necesario priorizar descripción de características, dinámicas y criterios cualitativos.

Alcance de la investigación

El alcance fue descriptivo porque según Hernández et al. (2014) “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p.92). En esta investigación se describieron detalladamente las estrategias lúdicas, junto con sus componentes, características e impacto observable en lo que abarca la activación emocional y cognitiva del infante. Lo fundamental es destacar los elementos que mayor participación y mención tuvieron, mencionando a los más acogidos y los que tienen un gran potencial.

Diseño de la investigación

El diseño fue no experimental, ya que, no se manipulan variables; se observa la realidad natural del fenómeno a estudiar (Guevara et al., 2020). Se utilizó una triangulación de los resultados obtenidos para darle mayor profundidad científica, abordando las observaciones directas a los niños, encuestas a las docentes y una revisión documental acorde al tema de estudio. En este sentido, los resultados fueron respaldados por fuentes primarias y secundarias.

Tipo de la investigación

El tipo de investigación fue de campo, donde se asistió a la institución educativa “Academia Militar General Miguel Iturralde” para recolectar la información personalmente.

Según Arias (2006) la recolección de datos es realizada de forma directa en el escenario real, tan cual suceden los hechos. En esta investigación se obtuvo la información dentro del aula clase, identificando que estrategias logran activar emocional y cognitivamente a los niños de educación inicial II.

Corte de la investigación

El corte del estudio fue transversal, siendo definido por Hernández y Mendoza (2018) como la recolección de información relevante en un tiempo dado, siendo este único. Considerando que la investigación se realizó en un lapso de 5 días para observar a todos durante las clases que abordaron clasificación y seriación, esto se puede establecer como un momento en específico donde se recolectó la información, no se buscó establecer causales ni efecto de cada acción evidenciada.

Método de investigación

El método es sintético, definido como “aquel que busca reconstruir un todo a partir de sus elementos; es decir, uniendo sus partes” (Reyes et al., 2022). Este estudio implementó este método a fin de sintetizar los resultados obtenidos a través de la observación y las entrevistas, logrando adquirir resultados detallados los cuales permitirán establecer conclusiones generales.

Población

Hernández y Mendoza (2018) mencionan que la población es el universo (totalidad) de lo que se investiga. En esta investigación se contó con 30 niños pertenecientes al subnivel de Educación Inicial II (niños de 4-5 años) pertenecientes a la Academia Militar General Miguel Iturralde. El muestreo fue por conveniencia, ya que, la institución cuenta solo con dos paralelos: Inicial II A y B con 15 estudiantes cada uno. A su vez, se tomó en consideración a 2 docentes quienes estuvieron a cargo de cada uno de los paralelos.

Técnicas e instrumentos

Técnicas

Observación directa no participante: Se trata de una observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna, es decir, no existe una relación con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines (Campos y Lule, 2012, p.53). Medina et al. (2023) resalta que “la técnica de observación no participante es aquella donde quien investiga se dedica solo a observar y recopilar información de los sujetos u objetos a estudiar sin involucrarse con estos”. En este caso, solo se obtendrá la información directamente de la población o sujeto del estudio, realizando una observación no participante hacia los estudiantes en la jornada inicial, donde los docentes utilizan actividades lúdicas para dar inicio a las clases.

Encuesta: De acuerdo con Caiza et al. (2025) la encuesta es una técnica que facilita la recopilación de opiniones y experiencias sobre la aplicación de algo en específico. En este estudio, la encuesta a los docentes permitió conocer la perspectiva que tienen los docentes sobre las estrategias lúdicas que implementan en clase antes de iniciar la jornada, con el fin de activar emocional y cognitivamente a sus estudiantes.

Instrumentos

Con el fin de llevar a cabo la investigación y poder aplicar las técnicas correctamente, se recurrió a los siguientes instrumentos:

Se utilizó la ficha de observación, definida como un instrumento utilizado principalmente en la investigación de campo, donde el investigador registra datos que aportan otras fuentes como personas, lugares o grupos sociales que representan a una sociedad (López, 2016). Se aplicó sistemáticamente durante las sesiones iniciales de jornada en el aula de Educación Inicial II, registrando en tiempo real las estrategias lúdicas implementadas y las respuestas emocionales/cognitivas de los niños.

En cuanto a la encuesta, se administró el cuestionario conformado por preguntas cerradas centradas en recoger opiniones y experiencias de los docentes respecto a la eficacia de las estrategias lúdicas que utilizan para conseguir una activación emocional y cognitiva en los estudiantes de Educación Inicial II. Este instrumento, que cumple la función de recoger información relacionada a las variables de estudio involucradas (activación cognitiva y emocional, junto con el uso de estrategias lúdicas) (Alcaraz et al., 2006), se aplicó individualmente a los 2 docentes titulares en una sesión planificada, garantizando confidencialidad y completitud de respuestas.

Considerando la importancia de cada uno de los instrumentos, fue relevante diseñar cada uno de ellos para esta investigación, requiriendo la validación de expertos para su respectivo sustento y respaldo. Por ello, se presentan a continuación, a los docentes validadores que revisaron minuciosamente las dimensiones, indicadores e ítems a considerar dentro de la ficha de observación y de la encuesta:

Tabla 1

Docentes Validadores de los instrumentos de recolección de datos

Experto	Título Profesional	Resultado
MSc. Gavilanes Mayorga Gladys Lorena	Master en psicopedagogía	Aplicable
MSc. Marcillo Arboleda Lizeth Estefanía	Máster Universitario en neuropsicología	Aplicable

Nota. Los profesionales expertos validaron los instrumentos desde su conocimiento en las variables relacionadas a la investigación realizada.

Fuentes de información

Las fuentes de información fueron tanto primarias como secundarias. En lo que abarca a las primarias se destaca los estudiantes de la institución educativa y los docentes a cargo de ellos. Como secundarias están los documentos y estudios revisados previamente para sustentar el apartado del Marco teórico, que permitirá realizar afirmaciones respaldadas y sustentadas científicamente.

Procedimiento para recolección de datos

Para la recolección de la información, En primer lugar, se envió una solicitud de permiso para aplicar los dos instrumentos en la institución educativa, siendo esta carta dirigida a la autoridad máxima de la institución, es decir al rector. Luego se procedió establecer fechas pertinentes para la aplicación tanto de la ficha de observación cómo de la encuesta a los docentes. Después se tuvo la visita a la institución para recolectar la información y esta se realizó en un lapso de 5 días escolares, con el fin de tomar la información de todos los estudiantes y consecutivamente analizarla.

Una vez aplicados los dos instrumentos, tanto a estudiantes como docentes, se procedió a digitalizar la información a través del programa Microsoft Excel. Al subir la información se realizó un tabulado que permitió establecer tanto tablas como figuras de las acciones realizadas por los infantes y de las opiniones que tienen las docentes acerca de las estrategias lúdicas más usadas al momento de dar inicio una clase y buscar activar emocional y cognitivamente a los niños.

Capítulo IV

Resultados

El capítulo presenta los resultados de los instrumentos aplicados en la institución educativa, tanto la ficha de observación a los niños como la encuesta a los docentes. Se presentan de forma individual los ítems y preguntas para realizar su respectivo análisis e interpretación de los resultados. Finalmente se presenta la discusión de resultados donde se triangulan los resultados encontrados en este estudio con los de otras investigaciones del estado del arte y considerando la fundamentación teórica.

Resultados encontrados

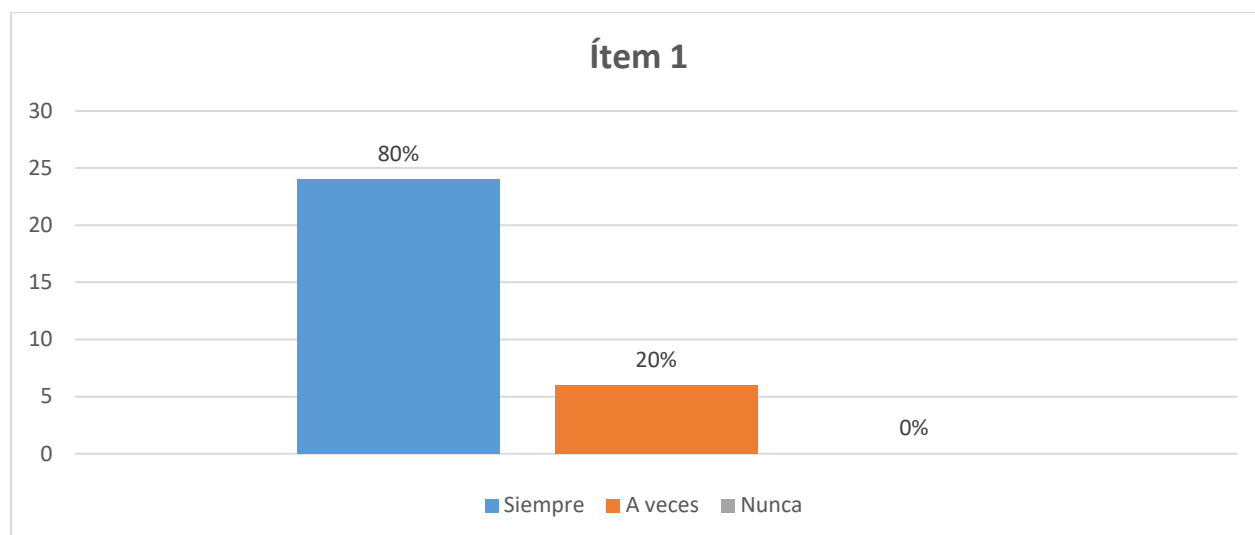
Resultado de la ficha de observación

En este apartado se presentan los resultados de cada ítem observado en los infantes, destacando los más altos y presentando un análisis e interpretación para esclarecer los porcentajes encontrados.

1. El niño participa activamente en distintos tipos de juegos lúdicos (corporales, musicales, sensoriales, simbólicos), evidenciando relación entre el tipo de juego propuesto y los objetivos propuestos por la docente.

Figura 1

Resultado del ítem 1



En este ítem se evaluó la participación activa de los niños en diferentes tipos de juegos lúdicos, como juegos corporales, musicales, sensoriales y simbólicos. Los resultados evidenciaron que el 80% de los niños siempre participan activamente, mientras que el 20% participa solo algunas veces. Esto demuestra que las estrategias lúdicas utilizadas por las docentes generan un alto nivel de motivación, interés e involucramiento en los niños desde el inicio de la jornada escolar. Sin embargo, esta predominancia de respuestas positivas sugiere que las estrategias lúdicas multisensoriales (corporales, narrativos) actúan como detonantes efectivos de la activación emocional, alineándose con la teoría histórico-cultural donde el juego permea la esfera de representación e imaginación infantil (Vartiainen et al., 2024).

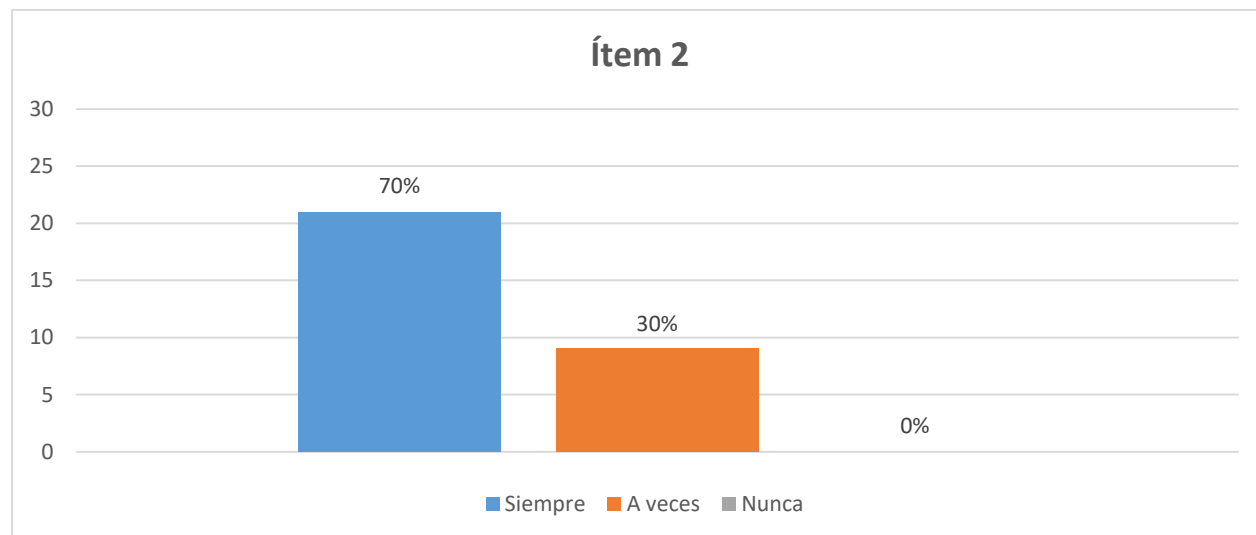
En función de la figura 1, se puede observar en los resultados obtenidos que el 80% de los infantes siempre responden activamente cuando se presentan juegos corporales musicales, narrativos, sensoriales, simbólicos o recreativos, siendo así que existe una gran participación, motivación e involucramiento dentro de la actividad propuesta, mientras que el 20% a veces realiza dicha acción. Sin embargo, esta predominancia de respuestas positivas sugiere que las estrategias lúdicas multisensoriales (corporales, narrativos) actúan como detonantes efectivos de la activación emocional, alineándose con la teoría histórico-cultural donde el juego permea la

esfera de representación e imaginación infantil (Vartiainen et al., 2024). Lo anterior permite deducir que puede estar relacionado a los diferentes ritmos de aprendizaje, el nivel de confianza de cada infante, la etapa del desarrollo socioemocional o el tipo de estímulo presentado (Esparza et al., 2023; Guijarro y Agramonte, 2024). Esta heterogeneidad resalta la necesidad de adaptar las estrategias a perfiles individuales, promoviendo inclusión mediante cocreación docente-niño para potenciar motivación intrínseca. Por otro lado, aun que se presente un porcentaje mayor se debe considerar que es netamente necesario diversificar variedad de estrategias pedagógicas que ayuden a la inclusión y el interés de todos los niños (Rivera, 2025).

2. El niño se involucra con facilidad cuando se le presentan distintos recursos lúdicos (pelotas, títeres, cubos, instrumentos, tarjetas ilustradas).

Figura 2

Resultado del ítem 2



La figura 2 ilustra que, el 70 % de los niños siempre se involucran con facilidad cuando se le presentan distintos recursos lúdicos como pelotas, títeres, entre otros, esto demuestra una disposición enfocada a la exploración, el juego y mediante el mismo un aprendizaje con materiales eficientes y concretos, de tal manera que, al involucrarse en actividades el infante

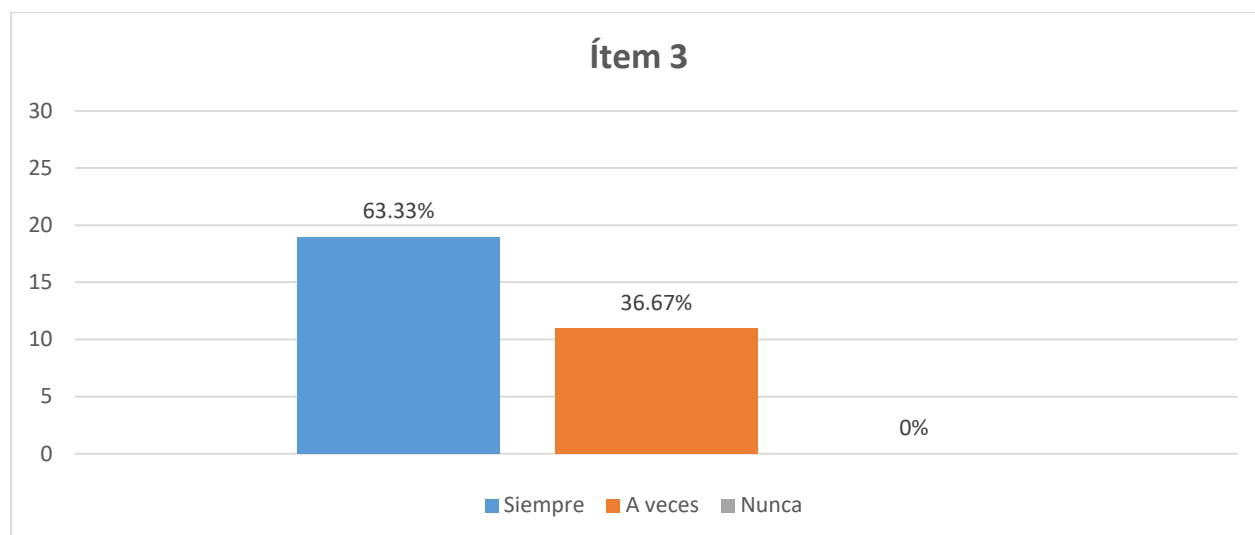
demuestra curiosidad, motivación y un gran interés por cada uno de estos materiales siendo estos esenciales para un buen desarrollo dentro de la parte cognitiva, motora y socioemocional en la etapa de la infancia.

Estos recursos concretos facilitan la transición de lo concreto a lo abstracto, activando procesos cognitivos superiores como la exploración guiada y la experimentación iterativa, tal como propone el modelo de aprendizaje lúdico (Lee et al., 2023). No obstante, el 30% a veces ha demostrado involucrarse, este aspecto se debe debido a que cada infante tiene diferentes preferencias, niveles de familiarización con estos materiales concretos, con la seguridad en la parte emocional o diferente estilo de aprendizaje (Fernández et al., 2023). La variabilidad subraya la importancia de una evaluación inicial de preferencias para seleccionar materiales que generen seguridad afectiva y reduzcan barreras emocionales. Al visualizar estos resultados nos permite resaltar la necesidad de aplicar tiempos de adaptación (Lisintuña y Razo, 2023), variedad de recursos a utilizarse (Alvarado y Vecilla, 2025) y un acompañamiento del docente (Méndez, 2022), que permita al niño fortalecer su confianza y también tener una participación más constante de él en el proceso del aprendizaje.

3. El niño manifiesta emociones positivas durante el juego (sonríe, expresa alegría, entusiasmo o agrado al participar).

Figura 3

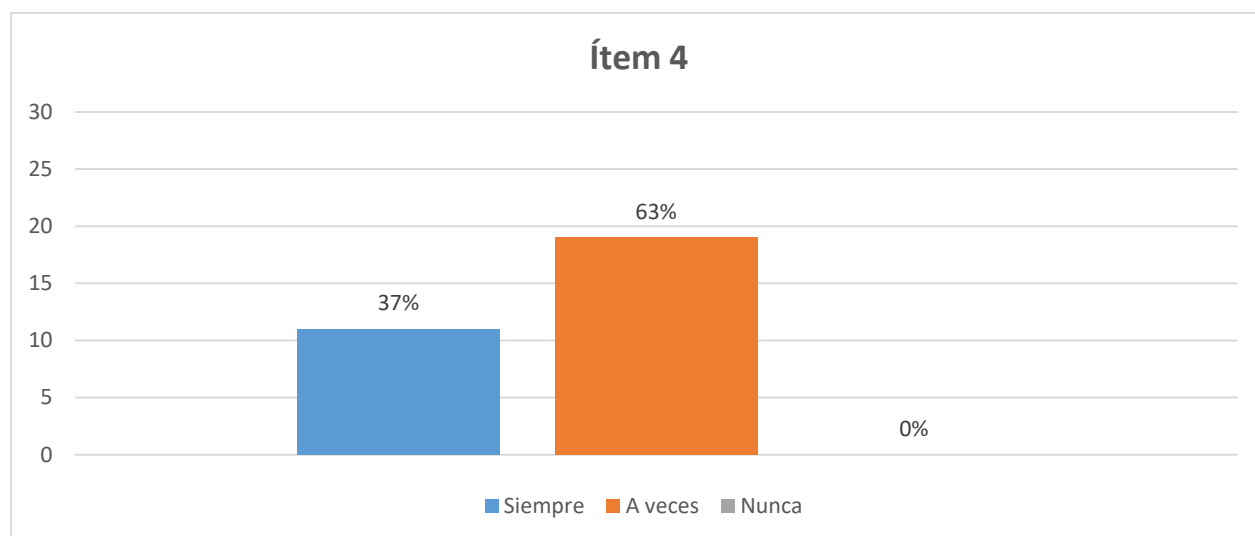
Resultado del ítem 3



Conforme a lo expuesto en la figura 3, se observa que el 63.33 % de los niños siempre presentan emociones positivas durante el juego, lo que muestra que al aplicar juegos en la mayoría de los casos este funciona como un medio para fortalecer la atención, el vínculo con sus pares, generar emociones positivas siendo estas características fundamentales para un eficaz desarrollo integral en la etapa de la niñez.

Esta tendencia confirma que las estrategias lúdicas liberan dopamina, incrementando la motivación intrínseca y consolidando memorias emocionales positivas, como evidencian intervenciones neuroeducativas (Olaya et al., 2025). Así mismo, el restante con el 36.67% de los niños a veces presentan dichas señales, por lo que estaría vinculado con distintos factores en los estados de ánimo de cada uno (Vélez y Tarazona, 2022), al nivel de seguridad afectiva (Fernández et al., 2023), capacidad de autorregulación (Olaya et al., 2025) o en gran parte de las características del contexto y del tipo de juego que se ha propuesto. Estos casos intermitentes invitan a integrar dinámicas de reconocimiento emocional para transitar hacia autorregulación sostenida.

4. El niño mantiene la atención en la actividad lúdica, mostrando concentración y permanencia sin distraerse fácilmente.

Figura 4*Resultado del ítem 4*

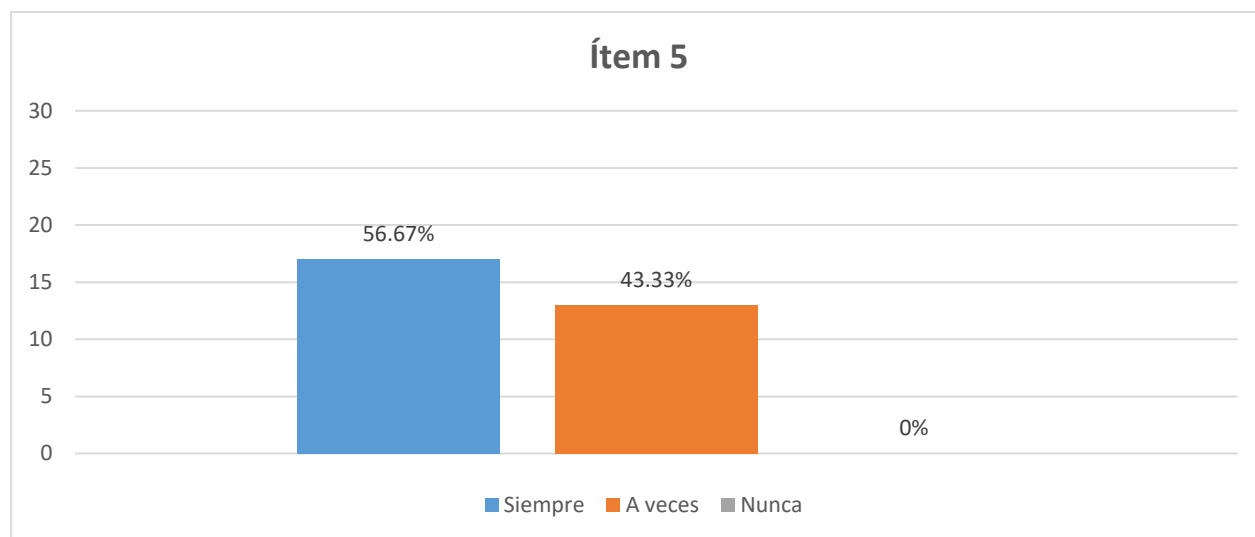
De la observación detallada de la figura 4, se desprende que el 37% de los niños siempre mantiene la atención en la actividad lúdica, mostrando concentración y siendo pertinentes ante la acción solicitada, por lo que este porcentaje indica que una mínima parte del grupo logra captar y seguir de manera constante las consignas propuestas, dando a entender que existe un avance en los procesos cognitivos y la comprensión de las normas básicas durante la aplicación de juegos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La concentración sostenida en este subgrupo refleja el rol mediador del juego en funciones ejecutivas como inhibición y flexibilidad cognitiva (Esparza et al., 2023). No obstante, el 63% de los niños realiza dichas acciones solo a veces, lo que muestra que, aunque aún falta mejorar las actividades para mantener por más tiempo la atención del infante. Además, estas dificultades presentadas se deben a algunos factores como el nivel de complejidad del lenguaje comprensivo (Montoya y Toapanta, 2024), o la participación constante del docente como mediador (Olaya et al., 2025). Para elevar este indicador, se recomienda gamificación progresiva que incremente gradualmente demandas atencionales.

5. El niño interactúa activamente durante la estrategia lúdica buscando participar con sus pares o con el docente (se acerca, responde, comparte o coopera).

Figura 5

Resultado del ítem 5



En la figura 5 se observa que, el 57.67% de los niños siempre responden activamente cuando recibe una guía o modelamiento del docente participando activamente cuando la actividad requiere interacción entre pares y docente, es así que este resultado refleja que es fundamental el acompañamiento del educador y, que este es primordial para fortalecer la participación activa del estudiante, en conjunto con la comprensión de la actividad y que el niño también sienta seguridad, en especial cuando dichas actividades son ajustadas a las necesidades que requiere cada niño. El modelamiento docente actúa como andamiaje vygotskiano, elevando la zona de desarrollo próximo en contextos lúdicos colaborativos.

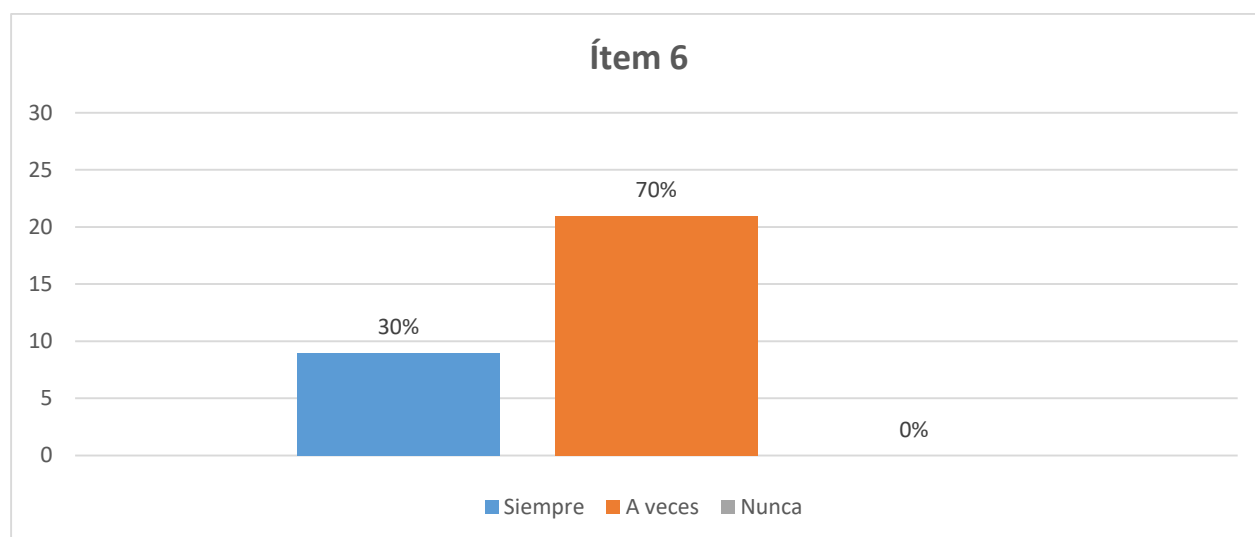
Por consiguiente, el 43.33% de los infantes responden activamente solo a veces, indicando que, aunque el involucramiento del docente es positivo, su impacto no suele ser frecuente en algunos casos. Todo lo anteriormente dicho se centra en que el niño tiene diferentes ritmos de aprendizaje, el establecimiento de la confianza no prevalece o su parte social y emocional tienden a no sentirse atraído por las estrategias propuestas por la docente

(Jácome, 2024; López et al., 2024; Tipantuña, 2022). Esta disparidad enfatiza la personalización del acompañamiento para superar barreras socioemocionales.

6. El niño ejecuta acciones que reflejan comprensión del propósito del juego (espera indicaciones, repite consignas, realiza la actividad con intención).

Figura 6

Resultado del ítem 6



La figura 6 anteriormente expuesta ilustra que, el 30% de los infantes siempre realizan acciones que reflejan comprensión del propósito del juego, esto muestra que una parte mínima del grupo expresa de manera consecutiva conductas de iniciativa y disfrute en las actividades lúdicas, dando a entender que no todos esperan las indicaciones para la actividad y muchos tienen complicaciones para realizar la actividad con toda la intención.

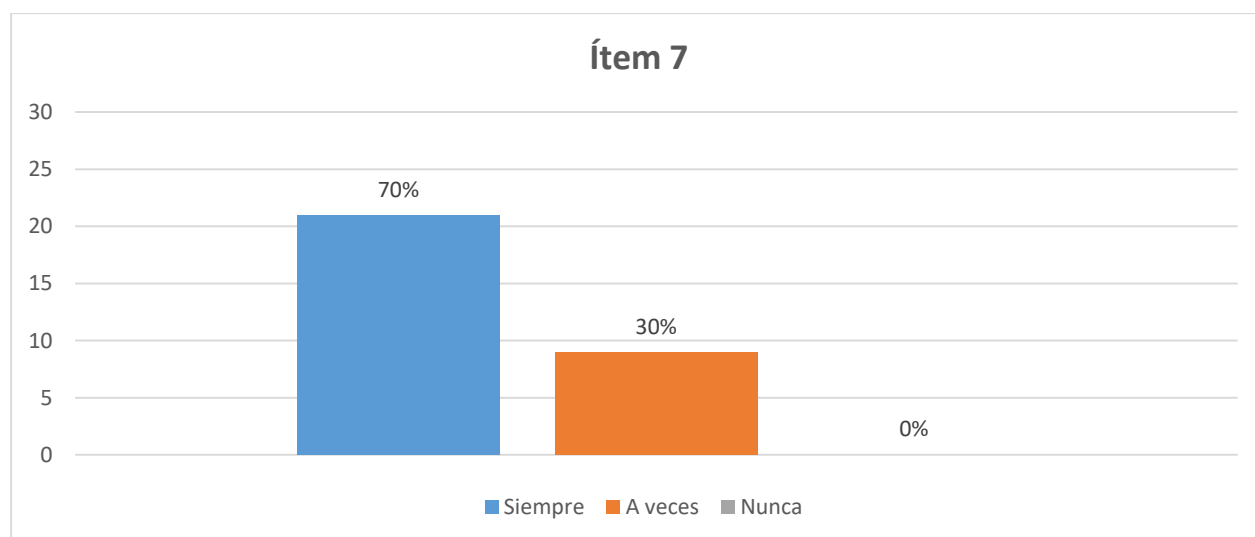
La iniciativa autónoma en este porcentaje ilustra madurez en metacognición lúdica, donde el niño internaliza reglas implícitas (Fernández et al., 2023). Por su lado, el 70% solo realizaban las acciones de la actividad o el juego a veces, lo que se deduce que su ejecución no se realiza de manera constante. Esto posiblemente se debe a que cada uno de los infantes puede estar relacionado con la parte de la confianza que tiene en su entorno, con la dependencia de variedad de estímulos de su alrededor para participar activamente o quizás la

actividad lúdica no es atractiva para el infante (Alvarado y Vecilla, 2025; Vera y Mendoza, 2024). Se sugiere enriquecer con elementos multisensoriales para fomentar comprensión autónoma en el mayor grupo.

7. El niño acepta la guía o modelamiento del docente (corrige su acción, repite el gesto, sigue el ejemplo dado), respondiendo con una participación permanentemente cuando la actividad es ajustada a sus necesidades (aumenta su atención, se integra al grupo, muestra mayor seguridad).

Figura 7

Resultado del ítem 7



En la figura 7 expuesta anteriormente se puede deducir que el 70% de los niños siempre aceptaban el apoyo y guía por parte del docente. Este porcentaje reflejado es positivo debido a que se puede observar un buen actuar por parte de la docente y de los estudiantes, ya que, al recibir atención y ayuda docente ejecutan la acción con mayor seguridad y se conecta con mayor fluidez con sus compañeros.

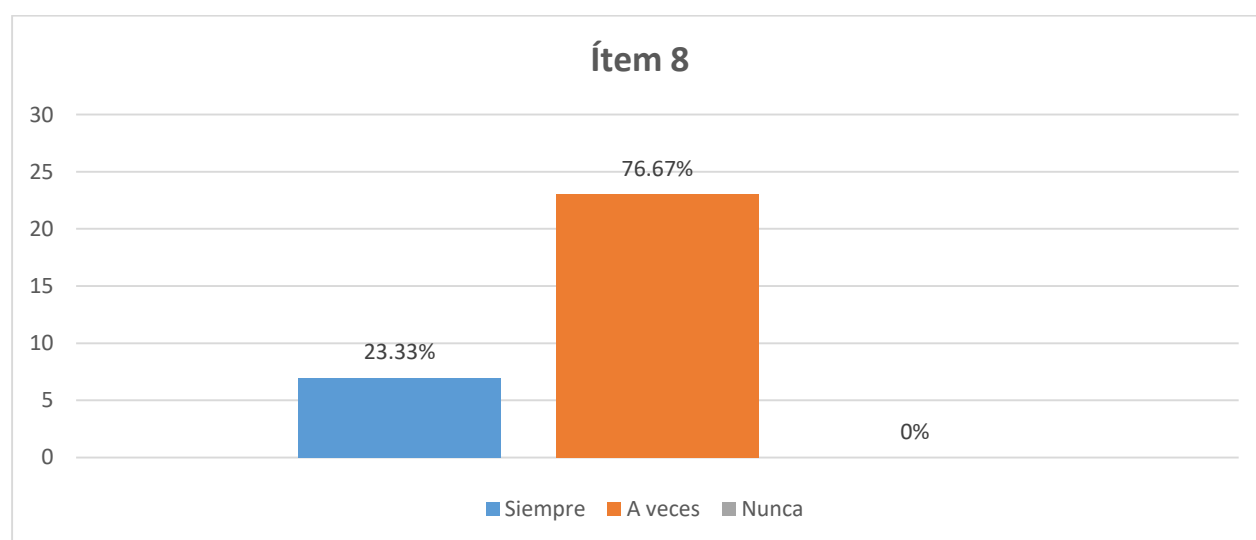
La receptividad alta valida el rol del docente como mediador en la zona de desarrollo proximal (Vygotsky), facilitando transiciones emocionales-cognitivas. Por otro lado, el 30% de los niños solo a veces coopera con este ítem, lo que puede estar vinculado con criterios

individuales en el desarrollo socioemocional, la necesidad de mejorar el valor de la empatía, la autorregulación o la resolución de conflictos internos (Olaya et al., 2025; Quinde et al., 2024), para así reflejar una mejor participación acorde al contexto que se encuentran. Intervenciones focalizadas en empatía grupal podrían equilibrar esta brecha.

8.El niño demuestra entusiasmo, interés, disfrute o iniciativa durante la actividad lúdica (aplaude, propone ideas, participa espontáneamente).

Figura 8

Resultado del ítem 8



En la figura 8 se puede evidenciar que el 23.33% de los infantes demuestra entusiasmo, interés y disfrutan de la actividad lúdica propuesta por la docente, este resultado refleja que una minoría del grupo se mantiene interesado y concentrado ante la actividad propuesta de la docente. Este núcleo entusiasta ejemplifica activación dopaminérgica sostenida por estrategias inmersivas.

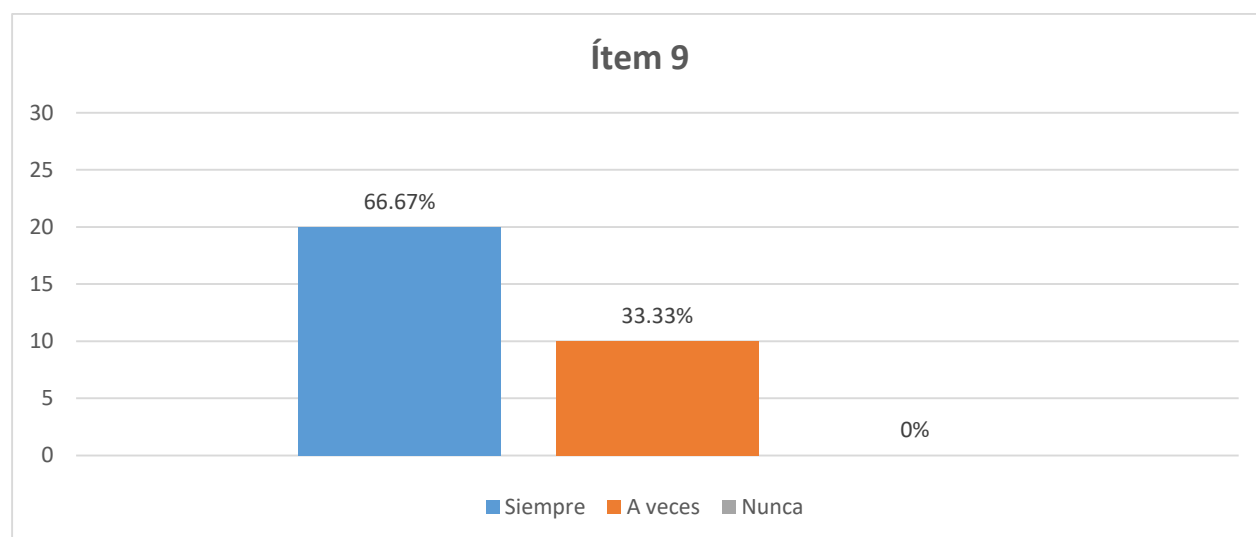
Po otro lado, el 76.67% refleja que la mayoría de los niños solo a veces mantienen su interés, disfrutan y se entusiasman de la estrategia lúdica propuesta por la docente, lo que muestra que la mayoría de los niños requieren de metodologías y actividades más atractivas y actualizadas, que inciten a concentrarse y motivarse, evitando todo tipo de estímulo distractor

del entorno que los rodea (Jácome, 2024). La mayoría intermitente demanda innovación en gamificación y rotación de estímulos para prolongar el enganche emocional.

9. El niño coopera o interactúa con sus compañeros durante la estrategia lúdica (comparte materiales, respeta turnos, ayuda a otro niño).

Figura 9

Resultado del ítem 9



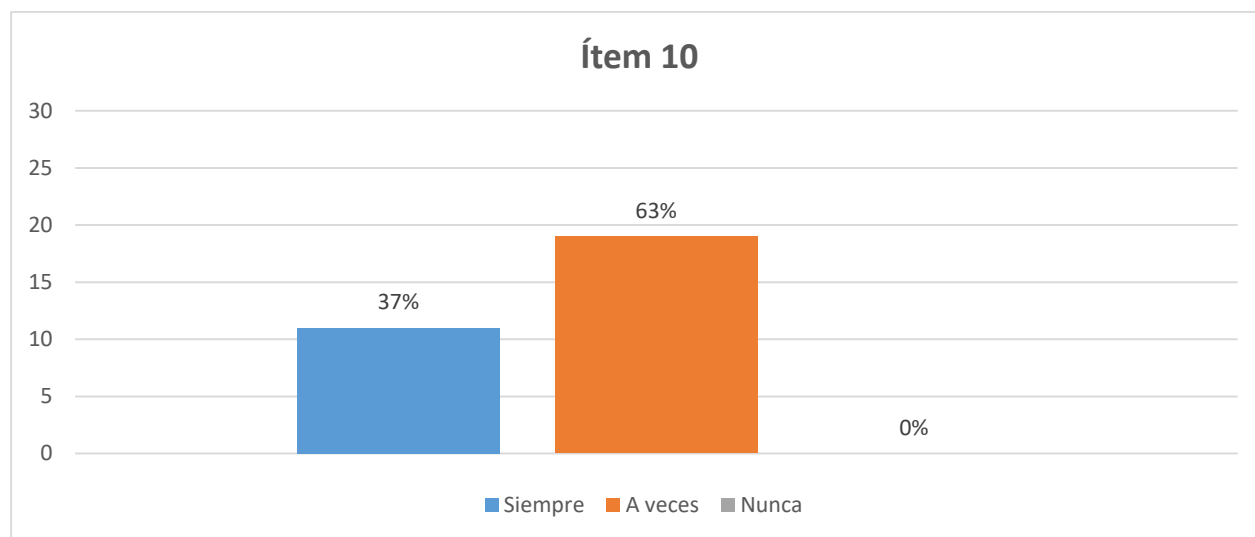
La figura 9 observada presenta un porcentaje del 66.67% haciendo referencia a que los niños siempre cooperan o interactúan durante la estrategia lúdica, lo que nos muestra que en la actividad se abordaron criterios de interacción social y convivencia grupal, reduciendo la presencia del individualismo e incentivando al infante a trabajar por un bien común. La cooperación mayoritaria corrobora el rol lúdico en desarrollo de habilidades sociales y empatía relacional (Rivera, 2025).

Por otro lado, el 33.33% restante indica que esta minoría puede estar relacionada con factores como el nivel de atención sostenida, la dificultad para socializar e incluso miedo o inseguridad de expresarse a su manera durante la actividad (Paucarchuco y Vargas, 2025; Rivera y Carpio, 2025). Estrategias de integración gradual podrían mitigar inhibiciones socioemocionales en este subgrupo.

10. El niño mantiene la mirada y sigue la secuencia del juego, mostrando organización en sus acciones y planificando cada una de ellas.

Figura 10

Resultado del ítem 10



Los resultados de la figura 10 muestran que el 37% de los niños siempre evocan reglas o pasos simples durante la actividad como: mencionar lo que sigue, recordar turnos o normas del juego, es así que, una parte del grupo ha logrado interiorizar de manera frecuente reglas básicas, lo que evidencia el avance en cada uno de los procesos cognitivos como la memoria de trabajo, la atención del infante, la comprensión de normas y turnos en la aplicación del juego.

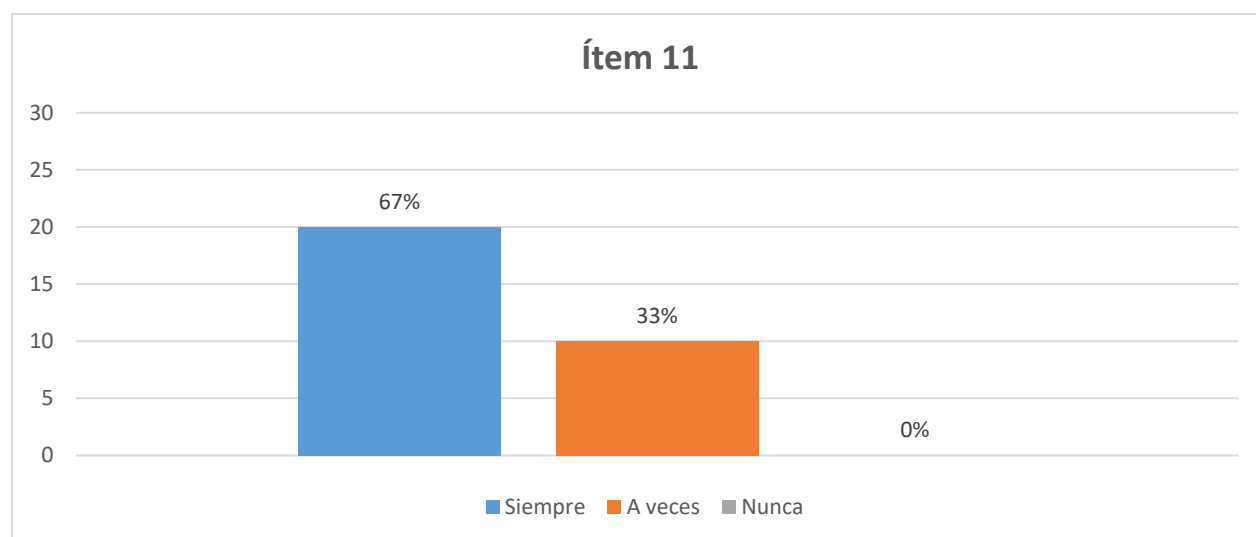
Esta interiorización selectiva confirma que las estrategias lúdicas estructuradas fortalecen la memoria de trabajo como función ejecutiva clave, alineándose con hallazgos neuroeducativos sobre retención de reglas implícitas (Olaya et al., 2025). Por lo siguiente, el 63% de los niños solo evocan reglas o pasos simples durante la actividad a veces, esto muestra que puede estar estrechamente vinculada con la etapa de desarrollo (Esparza et al., 2023; Guijarro y Agramonte, 2024), necesidad de que el adulto recuerde continuamente las acciones, el nivel de comprensión verbal o la dependencia del acompañamiento del experto en docencia

para recordar dichas reglas o turnos. La dependencia mayoritaria del refuerzo externo sugiere implementar andamiaje vygotskiano progresivo para transitar hacia autonomía cognitiva.

11. El niño ejecuta la actividad siguiendo un orden lógico (sabe cómo iniciar, desarrollar y terminar la actividad).

Figura 11

Resultado del ítem 11



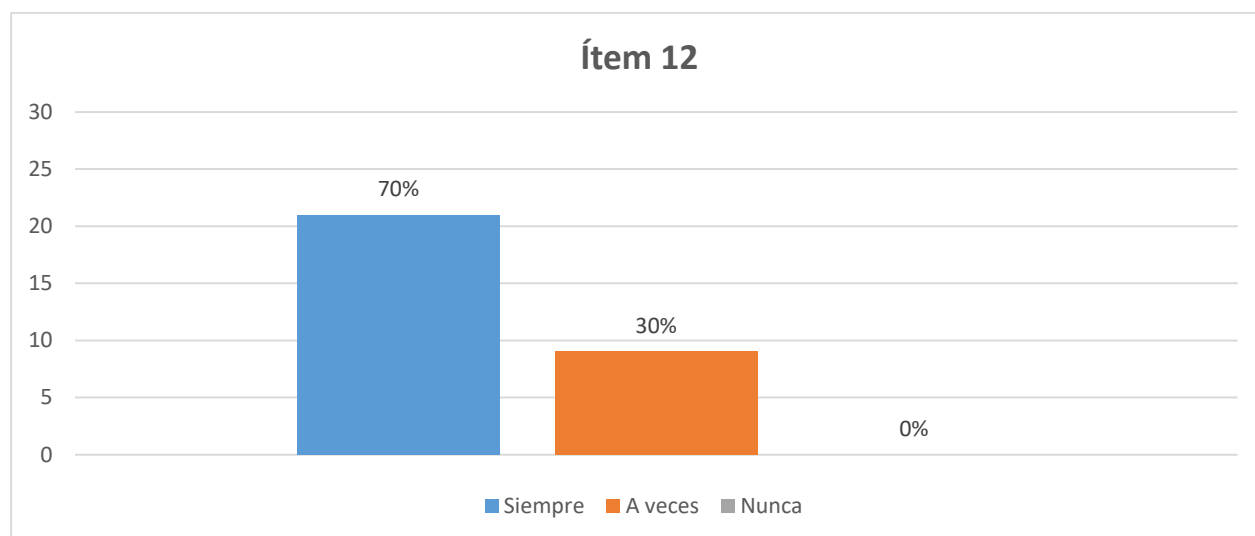
Con base en la figura 11 se conoce que el 67% de los niños siempre ejecuta la actividad propuesta por el docente a cargo, siguiendo un orden lógico, mientras que un 33% lo hace a veces. Estos resultados dejan claro que los niños tienen una idea casi clara de lo que hay que realizar en la actividad y como ejecutarla. La ejecución mayoritaria con orden lógico evidencia planificación ejecutiva activada por estrategias lúdicas claras, promoviendo autonomía operativa (Banda et al., 2025).

La estrategia usada por el docente tiene una acogida mayoritaria, ya que, durante su desarrollo está incitando al infante a implementar funciones ejecutivas relevantes como la planificación y la memoria de trabajo (Banda et al., 2025), favoreciendo al aumento de autonomía y seguridad emocional al realizar las actividades de inicio a fin.

12. El niño ejecuta la actividad sin requerir repeticiones del paso a realizar.

Figura 12

Resultado del ítem 12



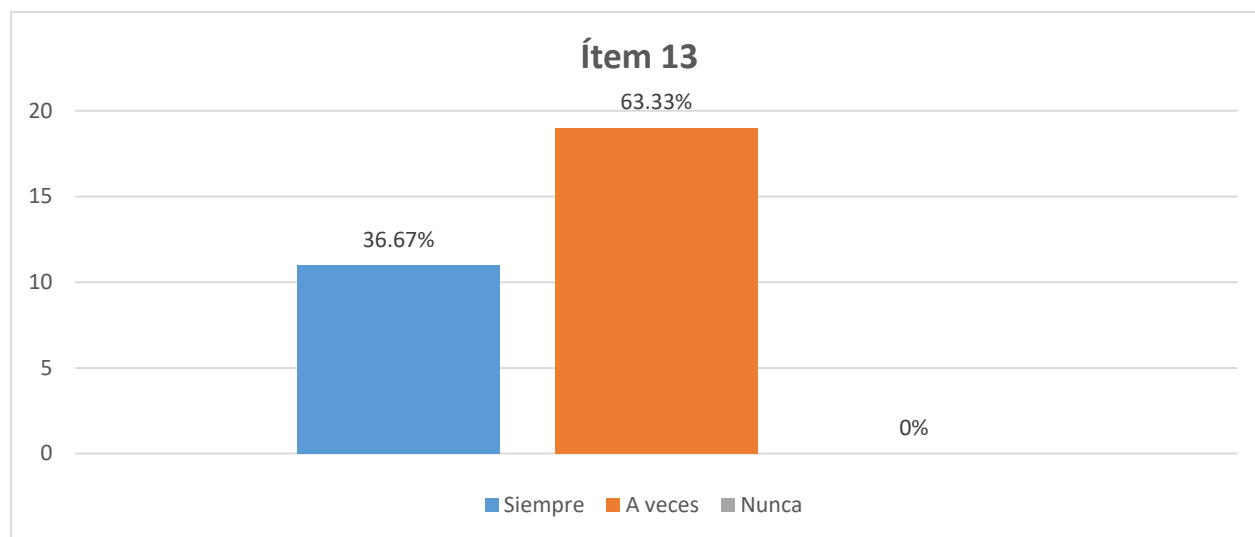
Haciendo énfasis a la figura 12, el 70% de los infantes siempre ejecuta la actividad sin necesitar que el docente repita nuevamente lo que se debe hacer. El 30% le pertenece a la frecuencia de a veces, dando a entender que un pequeño porcentaje de niños no logran tener claras las acciones a realizar, requiriendo la repetición de lo que se debe hacer en dos o más ocasiones. La comprensión inicial mayoritaria valida la claridad estructural de las estrategias lúdicas como activador primario de memoria de trabajo y atención sostenida.

La estrategia lúdica ejecutada la docente, mostró una acogida mayoritaria por parte de los niños donde la memoria de trabajo junto con la atención mostrada y el interés por participar desencadenó en una comprensión clara de lo que se debe hacer desde un primer acercamiento (Banda et al., 2025). Esto corrobora que el diseño intencional pedagógico optimiza procesos cognitivos desde el primer contacto. Promover la seguridad emocional y la autosuficiencia es lo que se busca mediante las actividades lúdicas, y eso se confirma con lo observado, donde no es necesario repetir lo que se debe hacer y las actividades se efectúan exitosamente, haciendo referencia al tiempo que se planeó y el que en realidad se utilizó.

13. El niño recuerda instrucciones vinculadas a la actividad, organizando sus movimientos y establece un orden lógico para los pasos a realizar.

Figura 13

Resultado del ítem 13



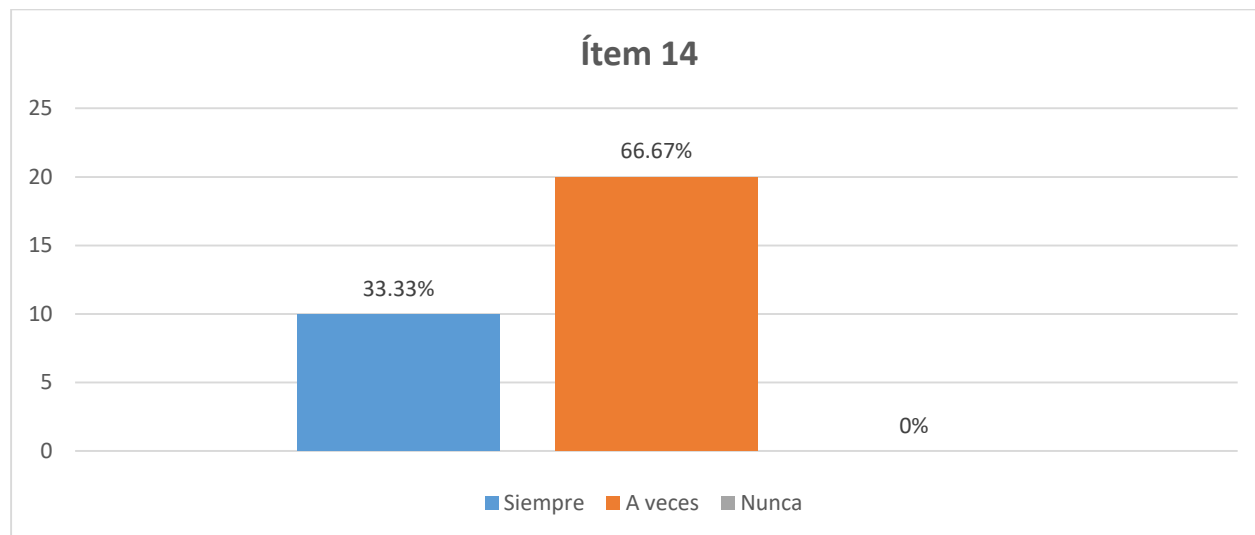
Considerando los resultados de la figura 13, se reconoce que el 36.67% siempre recordaba las instrucciones dichas por la docente y luego las ejecutaba de forma lógica, mientras que el 63.33% a veces lo hacía. Aunque los datos muestran que la mayoría de los niños cuentan con una memoria clara y un orden lógico, la verdad es que más de la mitad no ejecutan las acciones establecidas por el docente, reflejando un interés intermedio por la actividad propuesta. La brecha entre retención y ejecución revela limitaciones en transferencia de memoria de trabajo a acción motriz, sugiriendo integración de práctica multisensorial iterativa.

Por medio de las estrategias lúdicas es que los niños refuerzan su motricidad gruesa y ponen en funcionamiento a la memoria de trabajo, orden lógico y la motivación (Banda et al., 2025; Guijarro y Agramonte, 2024), por ello, es importante que los niños se involucren en actividades que incluyan el juego, para que su aprendizaje sea integral y con un aprendizaje significativo.

14. El niño recuerda y anticipa pasos o reglas simples de la estrategia lúdica.

Figura 14

Resultado del ítem 14



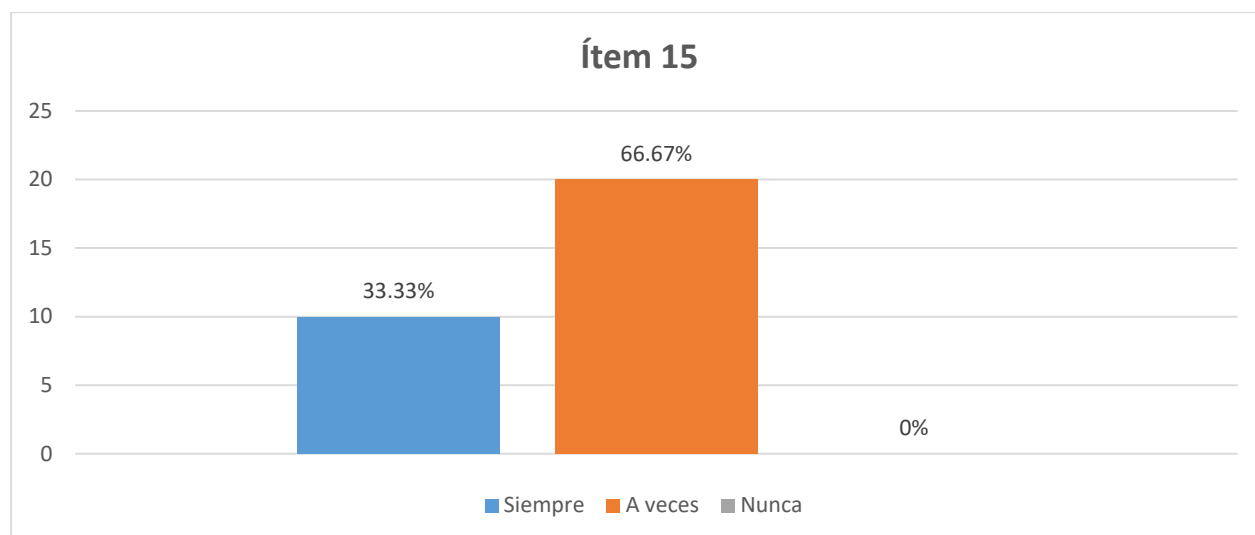
Tomando en cuenta la figura 14, el 66.67% de los infantes pueden recordar o anticipar las reglas simples que se deben tomar en cuenta de acuerdo a la actividad a realizar, y solo un 33.33% restante menciona que a veces lo hace. La anticipación mayoritaria confirma activación predictiva de funciones ejecutivas mediante patrones lúdicos repetibles.

La memoria de trabajo y la atención juegan un papel fundamental para que el infante logre retener información para consecuentemente realizar la acción durante el desarrollo de la actividad. Aunque la mayoría de niños lo hacen con una recurrencia considerable, no todos lo hacen, lo que incita a utilizar más estrategias que den como resultado a un número elevado de niños participando y ejecutando las acciones solicitadas por el docente desde el inicio de la actividad hasta el final (Carrera y Lliguisupa, 2025; Moya, 2024).

15. El niño toma decisiones simples para resolver situaciones pertenecientes a la estrategia lúdica.

Figura 15

Resultado del ítem 15



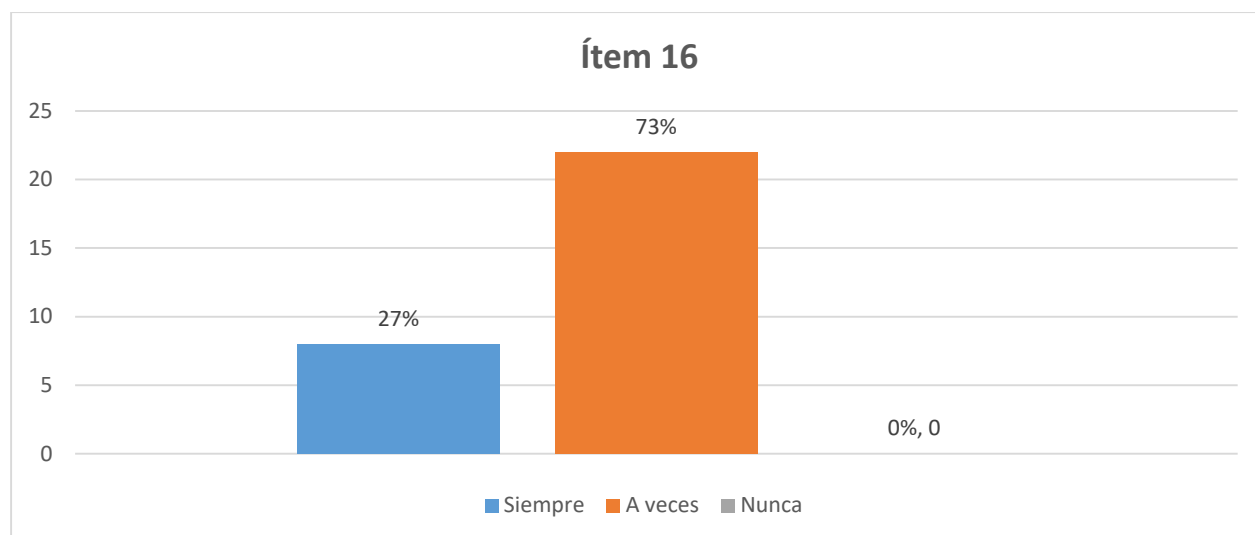
De acuerdo con la figura 15, un 66.67% de los niños a veces toma decisiones simples para dar una solución a la problemática presente por el docente, y solo un 33.33% siempre lo hace. Esto deja claro que el escenario propuesto por la docente durante la actividad se destaca por ser un entorno seguro para la activación del pensamiento crítico y la autonomía. La decisión intermitente mayoritaria indica potencial latente en resolución de problemas lúdicos, limitado por confianza ejecutiva emergente.

Los niños al tener un espacio donde pueden tomar decisiones ante problemas sencillos, tienden a tomar el protagonismo y sentirse más seguros, lo que fortalece su seguridad y su interés por seguir aprendiendo y experimentando más situaciones como las otorgadas por la docente (Tipantuña, 2022).

16. El niño participa con agrado, seguridad y entusiasmo durante la actividad lúdica.

Figura 16

Resultado del ítem 16



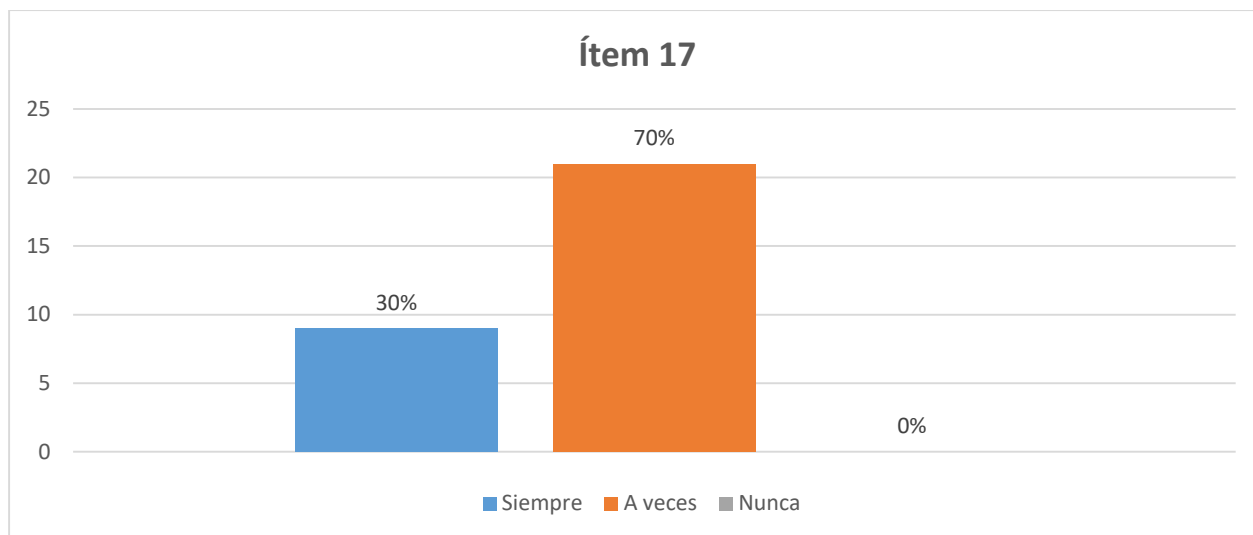
Tomando como referencia a la figura 16, se conoce que el 73% de los estudiantes a veces participan con agrado, seguridad y entusiasmo durante la actividad lúdica, y solo un 27% lo hace siempre, dando a entender que la actividad propuesta por la docente no es acogida por todos los niños de una forma entusiasta y motivacional. La participación emocional intermitente demanda calibración continua de estímulos lúdicos para alcanzar activación dopaminérgica generalizada.

Es relevante destacar que una actividad lúdica debe buscar motivar al infante e incitarlo a realizar procesos cognitivos para que el uso del resto de funciones ejecutivas se lleve a cabo sin límites y con bastante interés emocional (Alvarado y Vecilla, 2025; Álvarez, 2022).

17. El niño regula sus emociones ante errores o espera de turnos, con apoyo docente.

Figura 17

Resultado del ítem 17



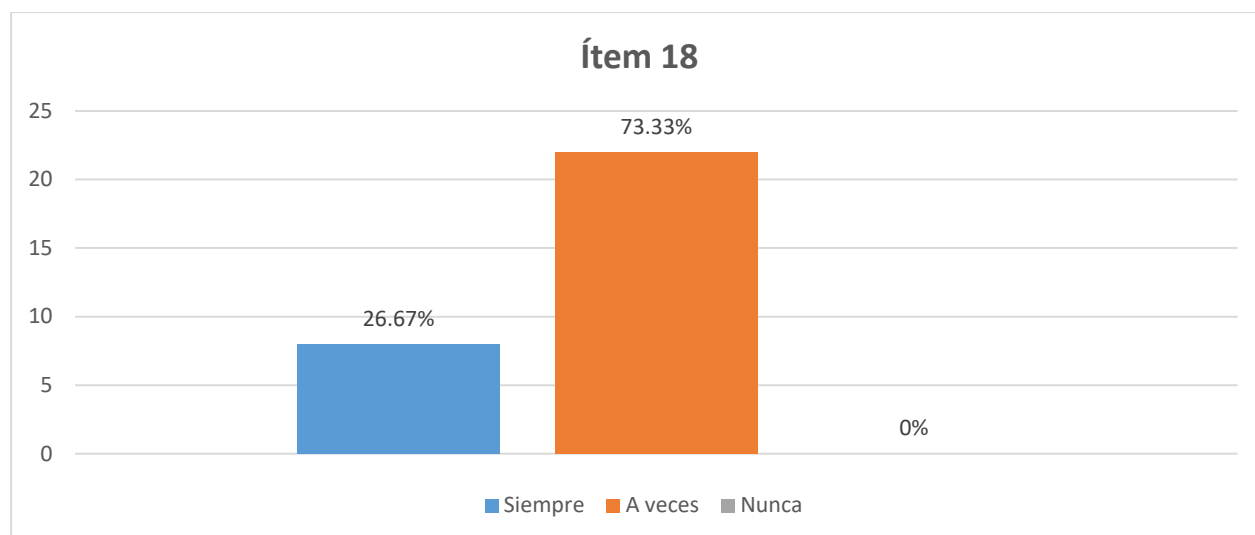
Con base en la figura 17, se conoce que el 70% de los niños a veces regulan sus emociones ante errores o espera de turnos, recurriendo al docente para sentirse apoyados, siendo el 30% únicamente que siempre se regularon emocionalmente. Esta información refleja una realidad donde a pesar de que no existen niños con complicaciones de expresión emocional, la realidad es que no todos logran inhibir sus acciones durante la actividad, pudiendo complicar la ejecución de la actividad y extendiéndose al desarrollo de la clase porque el niño no pudo controlar sus acciones y sus expresiones verbales. La dependencia docente en regulación emocional confirma la necesidad de modelamiento explícito en estrategias lúdicas para internalizar autorregulación.

No está de más mencionar que los niños deben estar en concordancia entre lo que procesan cognitivamente y expresan emocionalmente durante la actividad diseñada por la docente, siendo necesario que esta sea planificada con una estructura clara, aborden los estilos de aprendizaje y favorezca al aprendizaje significativo (Ministerio de Educación, 2014, 2015, 2024).

18. El niño interactúa con confianza y disposición colaborativa con sus compañeros y docente.

Figura 18

Resultado del ítem 18



Por último, la figura 18 pone en conocimiento que el 73.33% de los estudiantes observados a veces interactúan mostrando confianza y disposición colaborativa tanto con sus compañeros como con su docente, y únicamente el 26.67% lo hace siempre. Los datos son preocupantes, puesto que, lo fundamental de una actividad lúdica es que esta involucre a todos y los motive a participar. La colaboración intermitente mayoritaria señala oportunidades para dinámicas de integración explícitas que eleven confianza relacional.

Estos porcentajes, aunque son positivos porque todos los niños se involucran en la acción, la realidad es que, la mayoría no colabora con frecuencia, lo que limita el establecimiento de confianza, surgiendo miedo, incomodidad e incluso desinterés por seguir participando (Tipantuña, 2022). En este sentido, se vuelve prioritario manifestar estrategias lúdicas que sean capaces de activar emocional y cognitivamente.

Resultados de la encuesta a docentes

La encuesta fue aplicada a 2 docentes de la institución educativa. El cuestionario estuvo constituido por 15 preguntas cerradas para conocer cómo usan las estrategias lúdicas para activar cognitiva y emocionalmente a los estudiantes. A continuación, se presentan los resultados.

1. Cuando inicia la jornada, ¿con qué tipo de juegos lúdicos busca iniciar la clase con mayor frecuencia?

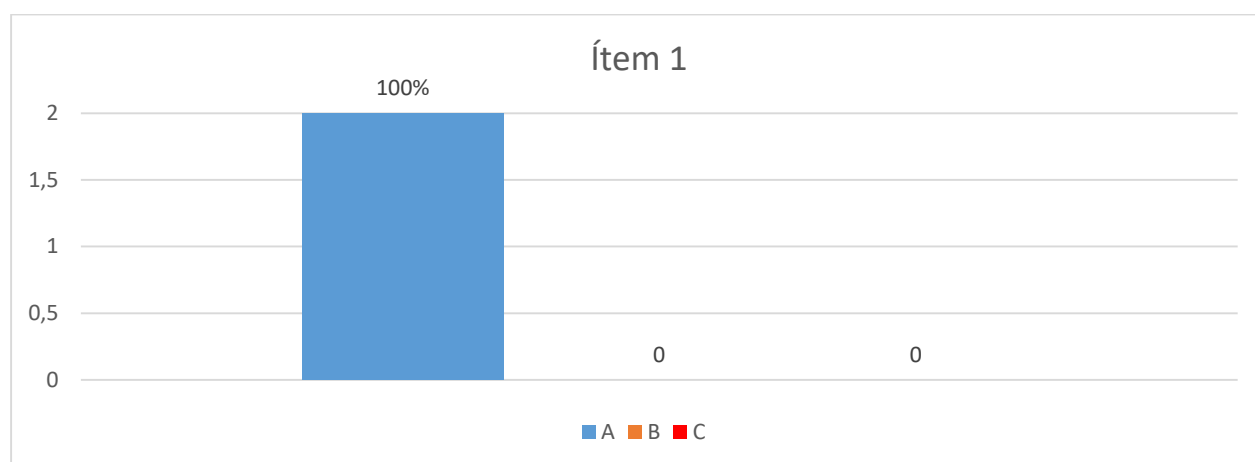
A) Juegos corporales, musicales, sensoriales y simbólicos.

B) Solo juegos corporales y musicales.

C) Solo juegos sensoriales y simbólicos.

Figura 19

Resultado pregunta 1



De acuerdo con la figura 19, el 100% de las docentes eligieron como única opción al literal A, reconociendo que al iniciar la jornada utilizan juegos lúdicos como juegos corporales, musicales, sensoriales y simbólicos. Esto da a entender que la docente implementa estímulos diversificados al comenzar la clase, recalcando el enfoque pedagógico integral y multisensorial que incluyen desde el primer momento de la jornada escolar.

La unanimidad en selección multisensorial corrobora que las estrategias lúdicas iniciales alinean con principios neuroeducativos de activación integral, permeando múltiples vías sensoriales para enganche óptimo (Olaya et al., 2025).

2. Al presentar diversos recursos lúdicos (pelotas, títeres, cubos, instrumentos, tarjetas ilustradas), ¿cómo se manifiesta el involucramiento de los niños?

A) Se involucran con facilidad, muestran interés inmediato y mantienen la participación durante

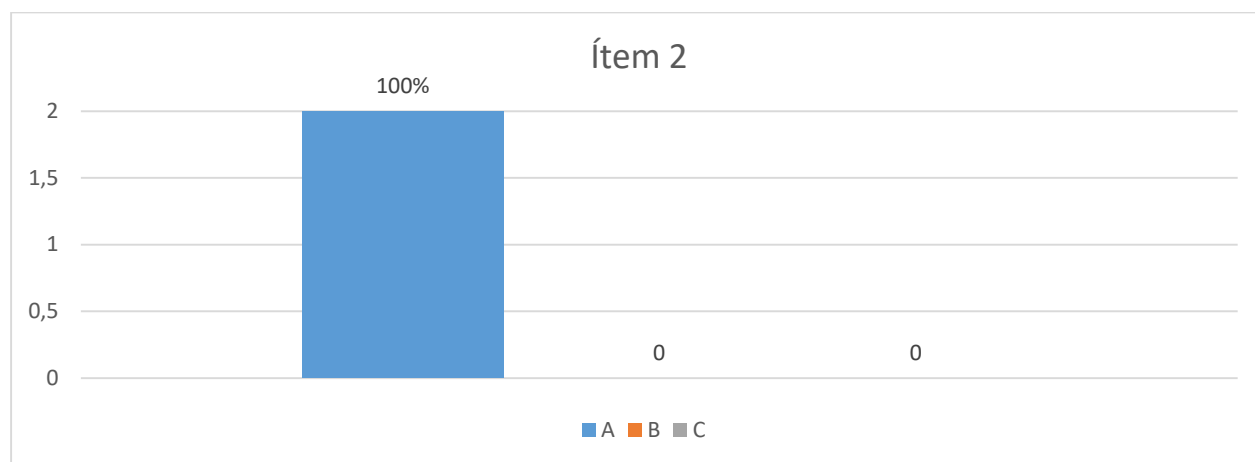
la actividad porque se usan materiales con los que ya están familiarizados.

B) Se involucran de manera gradual, requiriendo motivación o acompañamiento constante.

C) Presentan poco interés por los recursos y su participación es baja o intermitente.

Figura 20

Resultado pregunta 2



Abordando la figura 20, se resalta que el 100% de los docentes eligieron la opción A, recalcando que ellos presentan recursos lúdicos y que, ante ello, los estudiantes tienden a integrarse con mayor facilidad, mostrando interés por saber que se hará y su participación es de confianza al mostrar familiarización con lo que se hará.

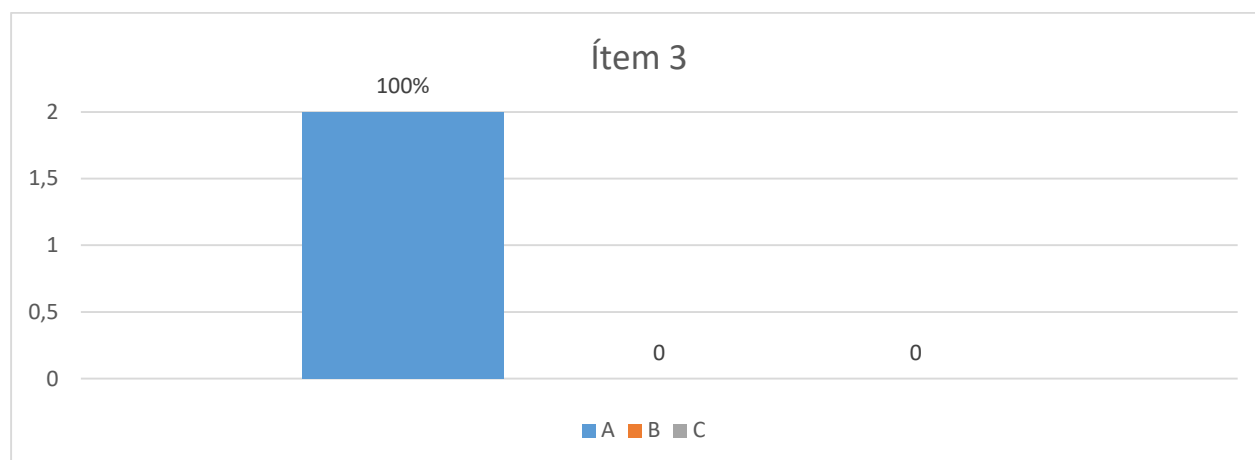
Esta percepción consensual valida los recursos concretos como catalizadores de confianza emocional y disposición exploratoria, facilitando transiciones fluidas al aprendizaje formal (Rivera, 2025).

3. Al observar a los niños durante los juegos de inicio, ¿qué combinación de reacciones nota con mayor frecuencia?

A) Se muestran concentrados, curiosos, participan activamente y expresan alegría.

B) Siguen la actividad, pero con fluctuaciones de interés y pocas expresiones emocionales.

C) Se distraen con facilidad, participan poco y casi no expresan emoción.

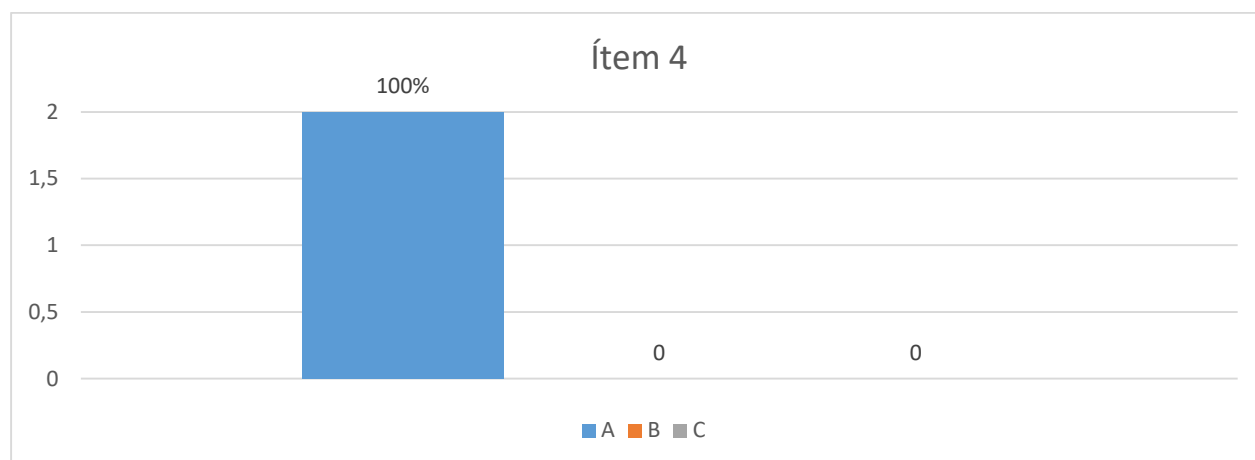
Figura 21*Resultado pregunta 3*

Considerando los porcentajes de la figura 21, se conoce que todas las docentes (100%) afirman que los niños durante los juegos programados para iniciar tienden a mostrarse curioso, concentrado en la actividad y participando constantemente. Esto da a entender que la docente incluye actividades planificadas que les incita a explorar y a mantenerse atentos para disfrutar mejor.

La curiosidad sostenida reportada refuerza el rol lúdico en activación atencional y exploración autónoma, clave para funciones ejecutivas emergentes (Guijarro y Agramonte, 2024).

4. Pensando en el conjunto de estas actividades lúdicas, ¿cómo describiría su impacto global en el inicio de la jornada?

- A) Los niños inician el día más atentos, motivados, emocionalmente conectados y listos para aprender.
- B) Se observan algunos efectos positivos, aunque irregulares según el día y el grupo.
- C) El impacto es mínimo; la disposición y atención de los niños cambian muy poco tras el juego.

Figura 22*Resultado pregunta 4*

Con base en la figura 22 se conoce que el 100% de las docentes afirman que las estrategias lúdicas que utilizan al iniciar la jornada escolar repercuten en los niños de forma positiva porque los nota más atentos, motivados y emocionalmente conectados con el tema que se va a aprender. Esta afirmación confirma que los docentes usan estrategias lúdicas lo más atractivas posibles, para que sus estudiantes aprendan mejor y de una forma interactiva.

La conexión emocional-cognitiva unánime evidencia el puente lúdico entre motivación intrínseca y predisposición receptiva al contenido curricular.

5. Durante el juego, cuando usted explica, modela o hace preguntas, ¿qué suele ocurrir con más frecuencia?

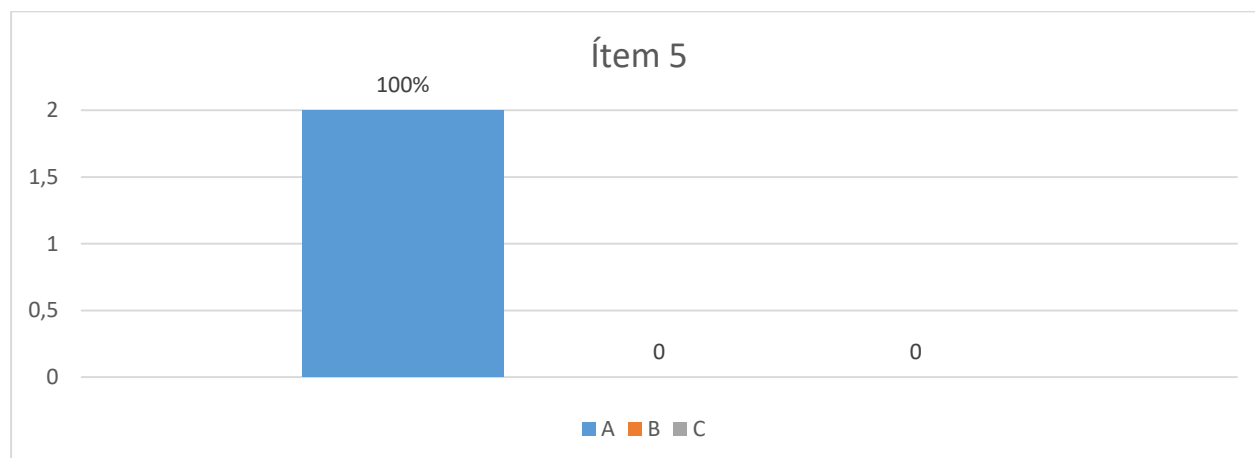
A) Los niños aceptan mis recomendaciones y proceden a mostrar una conducta más participativa, comprenden mejor qué hacer y el juego fluye con mayor claridad.

B) Algunos niños aceptan la guía dada, pero su respuesta es aún de confusión o desorganización.

C) Pocas veces muestran una respuesta positiva ante las recomendaciones, continúan sin entender bien el propósito del juego.

Figura 23

Resultado pregunta 5



A través de la figura 23 se conoce que el 100% de las docentes confirman que, durante la explicación del juego o actividad planificada, los niños se muestran predispuestos a recibir las recomendaciones y se muestran más participativos y fluyen sin interrupciones. Lo más destacable de esta afirmación es que las estrategias lúdicas usadas por las docentes logran influir en los niños, a tal punto de incitar al niño a controlar sus impulsos y actuar acorde al contexto (control inhibitorio).

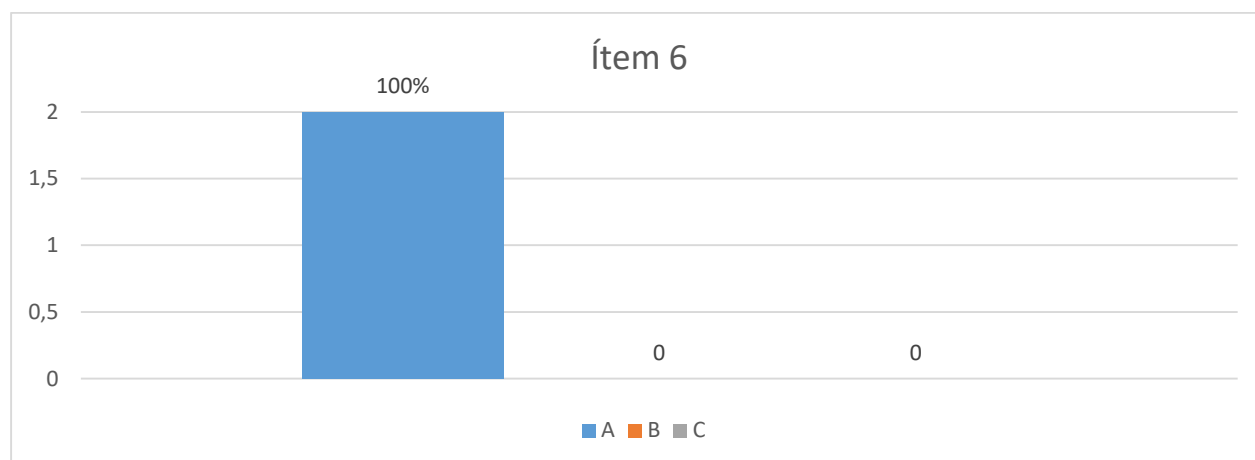
El flujo inhibitorio total confirma maduración ejecutiva mediada por estructuras lúdicas claras, reduciendo impulsividad contextual (Fernández et al., 2023).

6. En general, ¿cómo describiría el nivel de involucramiento de los niños en estas actividades lúdicas de inicio?

A) Se implican emocionalmente (disfrute) y cognitivamente (piensan, deciden, resuelven) la mayor parte del tiempo.

B) Se implican sobre todo en el plano emocional, pero con poca demanda cognitiva.

C) Su implicación es baja, participan más por rutina que por interés.

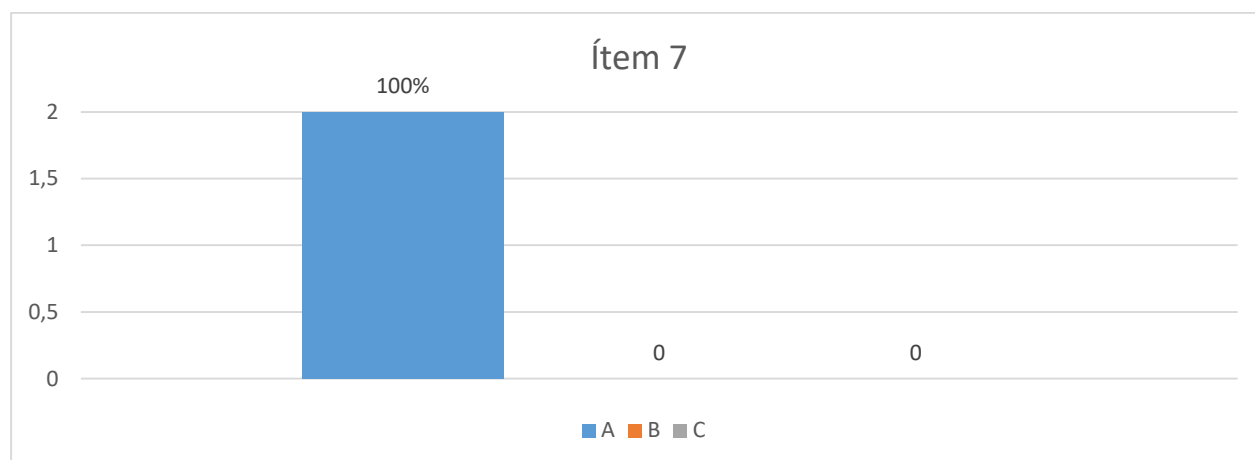
Figura 24*Resultado pregunta 6*

Con base en la figura 24 se expone que el 100% de las docentes están de acuerdo en destacar que el nivel de involucramiento de los niños dentro de las actividades lúdicas que usan para iniciar la jornada, se refleja tanto en lo emocional (disfrutan) como en lo cognitivo (piensan, resuelven y deciden) durante el tiempo que lleve la actividad. Esto afirma que las docentes buscan que sus estudiantes disfruten de aprender, induciéndoles a participar en actividades que los mantienen alertas.

La dualidad emocional-cognitiva consensual valida las estrategias como integradoras holísticas de desarrollo, alineadas con intencionalidad pedagógica neuroeducativa.

7. Durante la estrategia lúdica, ¿qué dinámica entre pares observa con mayor frecuencia?

- A) Colaboran, se ayudan, comparten materiales y se muestran confiados entre sí.
- B) Interactúan en paralelo, con pocas interacciones significativas.
- C) Surgen con frecuencia conflictos, disputas por materiales y aislamiento de algunos niños.

Figura 25*Resultado pregunta 7*

Con base en la figura 25 los docentes encuestados (100%) afirman que, durante la dinámica programada los niños trabajan entre pares con mayor frecuencia. Esto confirma que la mayoría de estrategias didácticas planificadas por las docentes buscan la participación total de los infantes y que a través de ellas los niños fortalecen el resto de sus funciones ejecutivas.

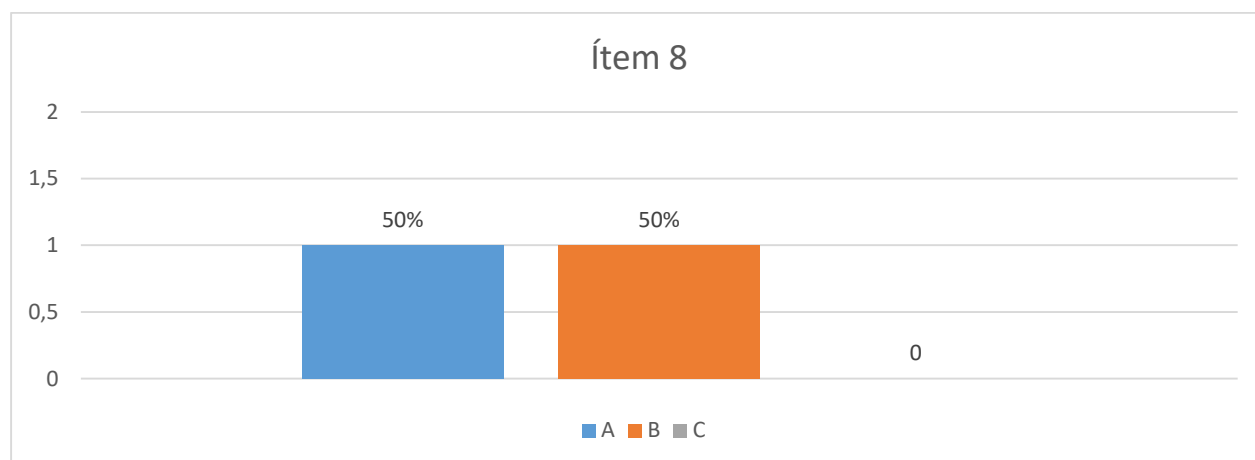
La colaboración por unánime subraya el impacto lúdico en habilidades sociales y empatía, potenciando zona de desarrollo proximal grupal (Esparza et al., 2023).

8. Mientras se desarrolla la estrategia lúdica, ¿qué describe mejor la atención de los niños?

A) Siguen con la mirada al docente, al material y a la secuencia de acciones de la estrategia lúdica durante la mayor parte de la actividad.

B) Mantienen la atención solo en algunos momentos; se distraen y retoman con apoyo.

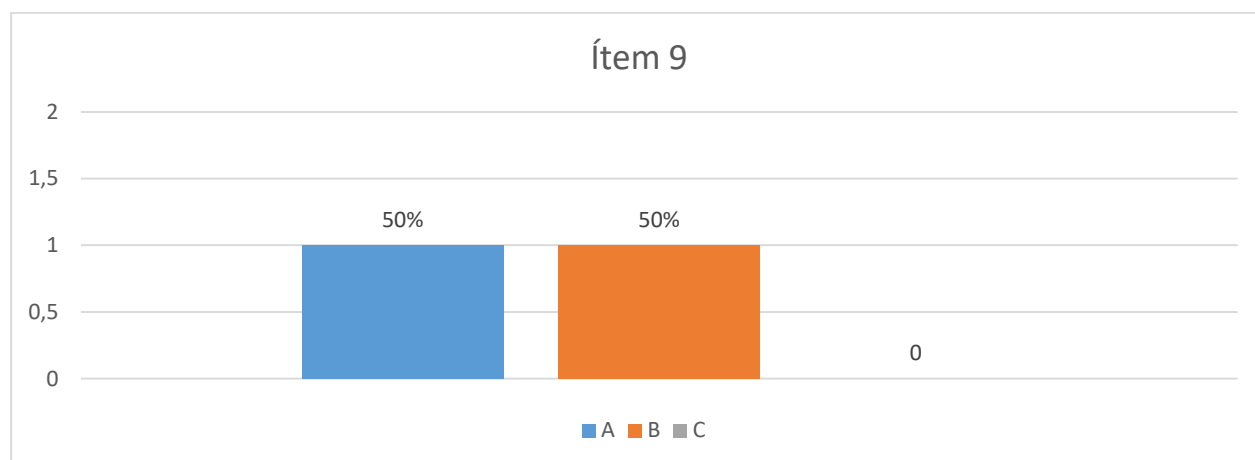
C) Se distraen con facilidad, miran hacia otros lugares y no siguen la secuencia de la estrategia lúdica.

Figura 26*Resultado pregunta 8*

Mediante la figura 26 se conoce que las docentes evidencian dos escenarios diferentes sobre la atención de los niños durante las estrategias lúdicas, siendo que el 50% confirma que los niños siguen las instrucciones del docente, usan el material y ejecutan las acciones con bastante frecuencia mientras dura la actividad. El otro 50% recalca que los niños mantienen su atención en ocasiones, distrayéndose continuamente y retomando la acción con el apoyo docente. Esta polarización atencional revela que la duración y complejidad de las estrategias median la sostenibilidad cognitiva, sugiriendo calibración temporal para optimizar activación continua (Jácome, 2024). Estos resultados muestran que, aunque los niños en algunas actividades ponen toda su atención, en otras no se interesan y tienden a perder su atención, confundiéndose y requiriendo ayuda del docente para seguir participando.

9. Durante la actividad lúdica, ¿cómo evidencian los niños la manera en que esta se encuentra organizada?

- A) Ejecutan la actividad siguiendo el orden que les digo (inicio, desarrollo y cierre) sin dificultad.
- B) Siguen parcialmente la secuencia explica, pero tienden a omitir o confundir algunos pasos.
- C) No logran seguir la orden dada y requieren constantes reorientaciones.

Figura 27*Resultado pregunta 9*

Haciendo hincapié en la figura 27 se identificó una división en las respuestas dadas. El 50% de los docentes confirman que los niños tienen idea de cómo se organiza la actividad al realizarla de inicio a fin, considerando su proceso sin tomar en cuenta dificultad. Mientras que el otro 50% recalca que los infantes siguen las indicaciones dadas, pero, lo hacen de forma momentánea o llegando a omitir ciertas partes para lograr acabar la actividad. La omisión estratégica de pasos evidencia priorización ejecutiva emergente bajo presión temporal, típica de funciones ejecutivas en desarrollo. Esta división de respuestas da a entender que los niños a pesar de interactuar con estrategias lúdicas llamativas, tienden a veces a ser confusos o extensos, provocando que el niño se equivoque y por querer terminar igual que sus compañeros, omita varias acciones.

10. En relación con las instrucciones propuestas de la estrategia lúdica, ¿qué ocurre con mayor frecuencia?

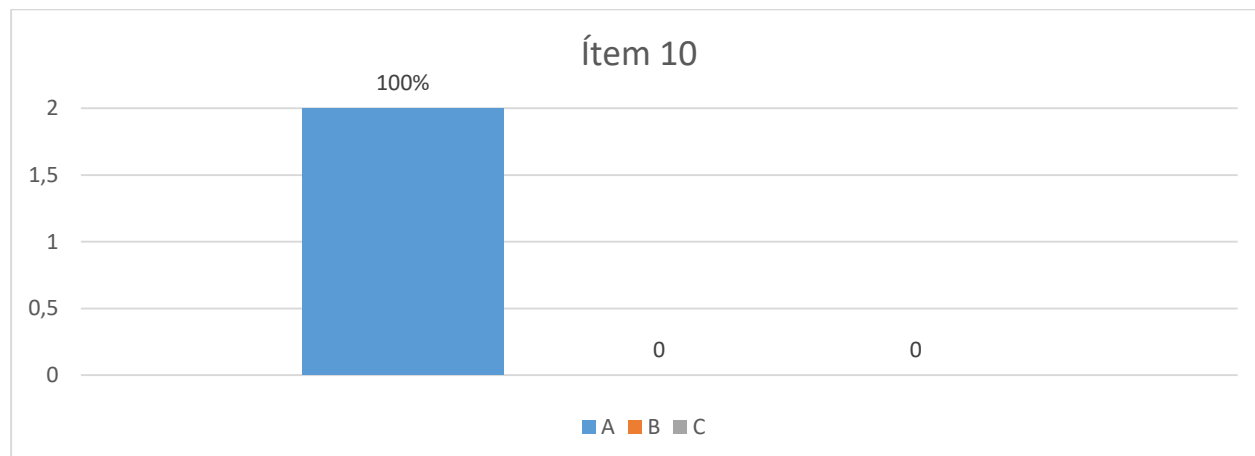
A) Comprenden sin problema las instrucciones de la actividad lúdica y participan sin problemas desde la primera explicación.

B) Comprenden las indicaciones, pero necesitan que se les repitan o ejemplifique más de dos veces.

C) Presentan dificultades para comprender y ejecutar las instrucciones, pese al apoyo dado.

Figura 28

Resultado pregunta 10



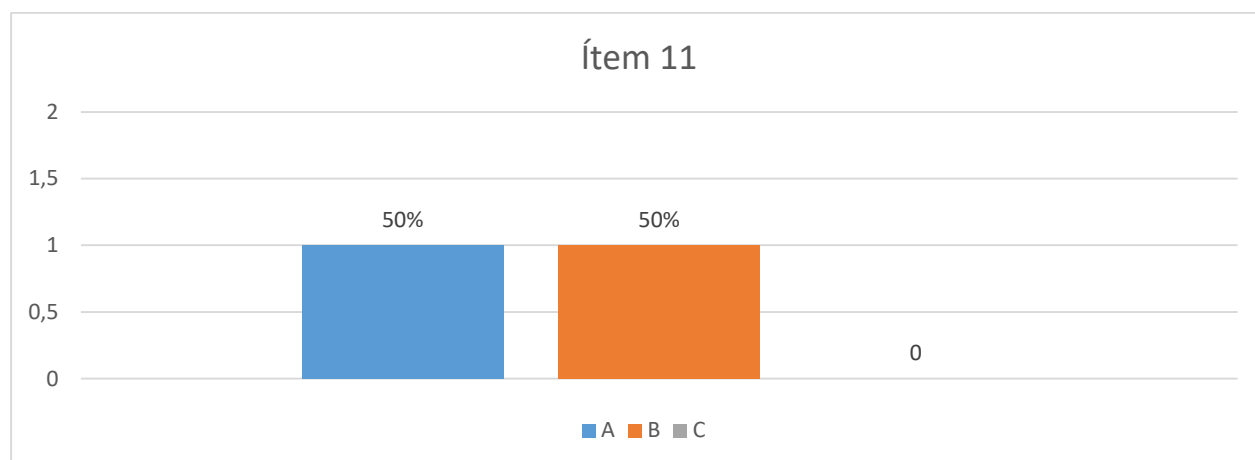
Los resultados expuestos en la figura 28 exponen que el 100% de los docentes están de acuerdo en que, al dar las instrucciones a los niños, ellos tienden a comprenderlas sin ninguna complicación y que incluso practican apenas la docente da la primera explicación. La comprensión inicial unánime confirma que estructuras lúdicas claras activan circuitos de procesamiento verbal inmediato, puenteando hacia ejecución autónoma. Este resultado confirma que los niños se sienten motivados por la actividad a realizar, pero, conectando con las otras respuestas anteriores, llegan a existir algunas muy extensas que terminan haciendo que el niño se olvide y solo quiera terminar la actividad en vez de aprender y divertirse.

11. Durante el desarrollo de la estrategia lúdica ¿los niños recuerdan las instrucciones dadas en un inicio?

A) Recuerdan las instrucciones y las aplican organizadamente, planean su próximo movimiento y ejecutan la estrategia lúdica sin dificultades.

B) Recuerdan algunas instrucciones, pero olvidan otras y requieren recordatorios.

C) Olvidan con frecuencia las instrucciones y no logran aplicarlas de manera autónoma.

Figura 29*Resultado pregunta 11*

Haciendo énfasis en la figura 29, se destaca que los docentes muestran una división notoria al momento de ejecutar la actividad programada. De esta forma se conoce que el 50% de los docentes confirman que los niños si recuerdan las instrucciones y las aplican de forma organizada según la actividad a realizar, mientras que el otro 50% tienden a recordar algunas de las instrucciones y suelen olvidarse el resto, siendo necesario repetirlas para que se acuerden. La memoria de trabajo bipartita sugiere umbrales diferenciados de carga cognitiva, demandando segmentación progresiva de instrucciones.

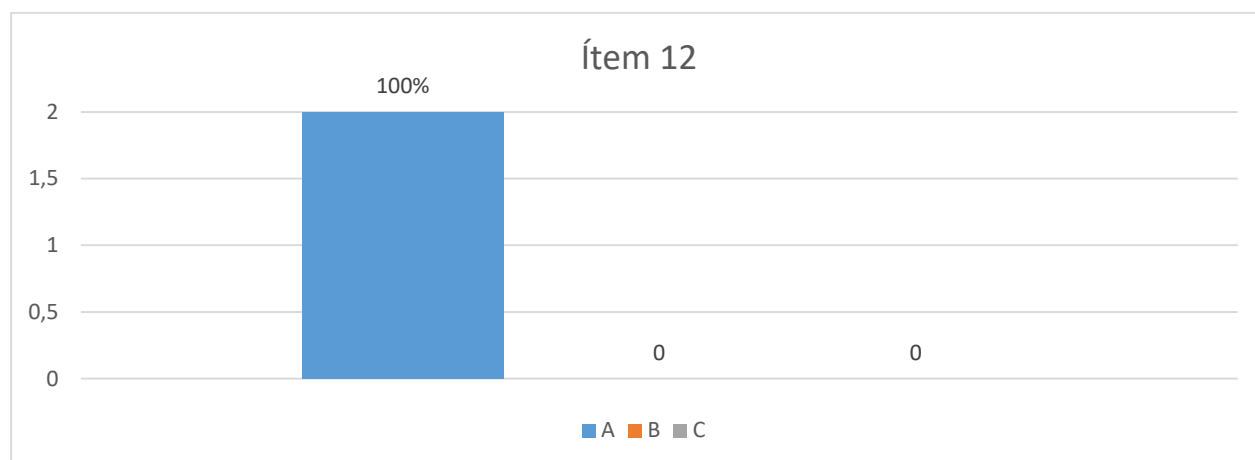
En este sentido, incluir estrategias breves, pero, consistentes van a permitir al infante mostrarse interesado emocionalmente por aprender y cognitivamente presto para resolver las problemáticas propuestas por la docente.

12. Mientras participan en la actividad lúdica, ¿cómo demuestran los niños la memorización de pasos de la estrategia lúdica?

A) Anticipan lo que sigue, recuerdan pasos o reglas simples y actúan en consecuencia.

B) Recuerdan algunos pasos, pero necesitan apoyo para continuar la secuencia.

C) No se memorizaron los pasos de la estrategia lúdica y dependen completamente de la guía del docente.

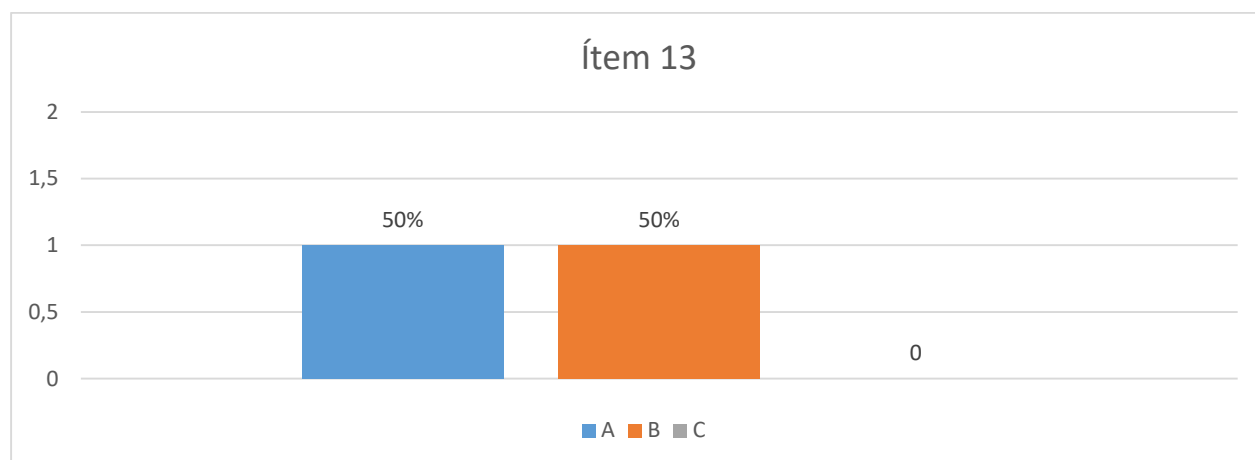
Figura 30*Resultado pregunta 12*

De acuerdo con la figura 30, el 100% de los docentes notan que los niños se memorizan las reglas y pasos de la estrategia lúdica mediante la anticipación de los pasos a seguir, y teniendo presente continuamente las reglas a respetar. La anticipación unánime valida predicción ejecutiva como marcador de maduración cognitiva lúdica sostenida.

Esto estaría afirmando que los niños tienen buena memoria y ejecutan las actividades con éxito contundente, puesto que, acordarse los pasos y acordarse implica que el niño se involucre no solo emocional sino también, cognitivamente.

13. Cuando la estrategia lúdica presenta pequeñas dificultades o retos, ¿cómo responden los niños?

- A) Toman decisiones simples y buscan soluciones acordes a la dinámica de la estrategia lúdica.
- B) Algunos niños resuelven las situaciones, mientras otros se bloquean o abandonan.
- C) La mayoría tiene dificultades para resolver las situaciones propuestas en la estrategia lúdica.

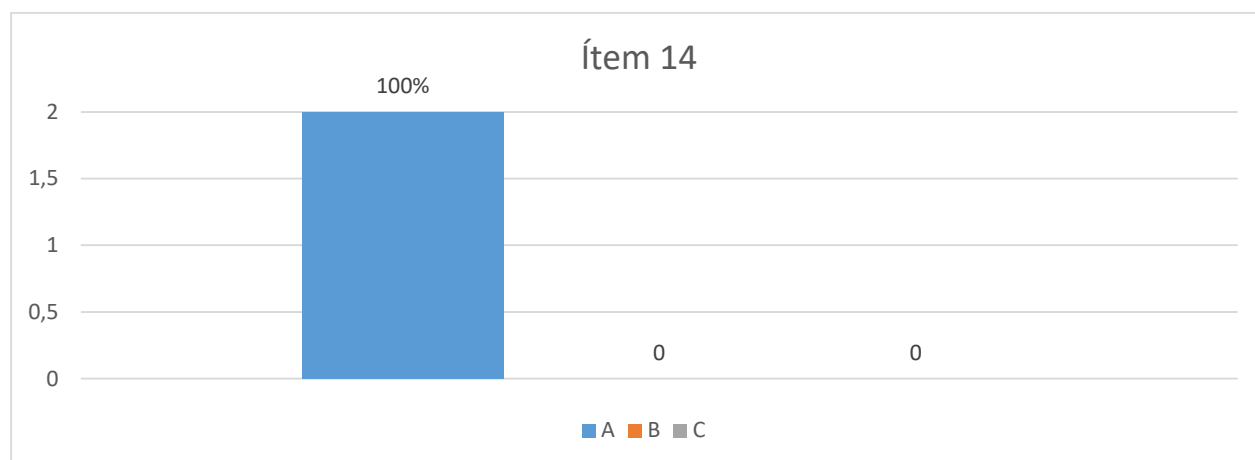
Figura 31*Resultado pregunta 13*

Tomando como pauta la figura 31, los docentes se encuentran divididos en cuanto a la inclusión de dificultades y retos dentro de las estrategias lúdicas. En este escenario, el 50% de los niños toman el riesgo y buscan soluciones acordes a la dinámica propuesta, mientras que el otro 50% tiende a resolver algunas situaciones, mientras que otros simplemente se rinden o no saben qué hacer. La resiliencia bipartita frente a retos ilustra variabilidad en automotivación ante fracaso, requiriendo andamiaje emocional diferenciado.

Es claro que los niños requieren mayor apoyo docente para que su estado emocional aumente y se sientan seguros de seguir intentando hasta resolver el problema simple que propone la docente mediante las actividades lúdicas planificadas.

14. Durante la estrategia lúdica de inicio, ¿qué actitud predomina en los niños?

- A) Se muestran entusiasmados, seguros y dispuestos a participar desde el inicio.
- B) Participan con disposición moderada, pero sin expresar mucho entusiasmo.
- C) Presentan resistencia, desinterés o escasa motivación para participar.

Figura 32*Resultado pregunta 14*

Tomando como guía la figura 32, esta expone que el 100% de los docentes están de acuerdo con que al iniciar la estrategia lúdica los niños muestran una actitud entusiasta, segura y predispuesta. La disposición inicial consensual ejemplifica activación emocional primaria como prerrequisito cognitivo universal.

Esto reflejaría un constante escenario donde los niños no temen a equivocarse, participan continuamente y transmiten a la docente una motivación de seguir aprendiendo y vivir más experiencias como la que vivieron.

15. Cuando los niños se equivocan, deben esperar turnos o pierden en la estrategia lúdica, ¿qué ocurre con mayor frecuencia?

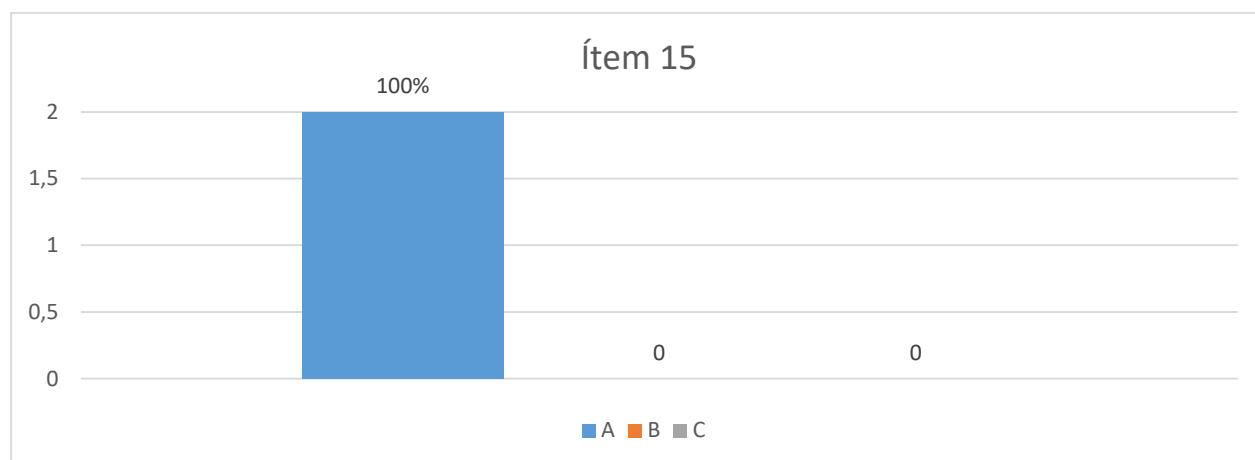
A) Con apoyo docente, logran calmarse, aceptar la situación y continuar jugando.

B) Se frustran y les toma tiempo recuperarse, pero finalmente continúan participando.

C) La frustración provoca llanto, enojo o abandono de la actividad, incluso con apoyo.

Figura 33

Resultado pregunta 15



Finalmente, la figura 33 destaca que el 100% de los docentes coinciden en que los niños al equivocarse, tener que esperar o perder en la estrategia lúdica, suelen mostrarse tranquilos y calmados, aceptando la derrota y mostrándose interesado por volver a intentarlo. La regulación emocional unánime ante frustración confirma madurez autorregulatoria mediada por estructuras lúdicas seguras.

Esto afirmaría que los niños a pesar de perder, controlan sus impulsos, son tolerantes a la decepción y procuran intentarlo nuevamente hasta intentarlo, haciendo entender que la estrategia lúdica propuesta tiene la opción de ofrecerles una segunda y hasta tercera oportunidad hasta que les salga bien.

Discusión de los resultados

Realizando una revisión completa y analizando la información recolectada, se resalta que las estrategias lúdicas se destacan por ser parte esencial de la planificación curricular, ya que, mediante el juego intencional es que se logra activar tanto procesos emocionales como cognitivos en la educación inicial. Montoya y Toapanta (2024) las definen como técnicas que cumplen una función pedagógica a través de la libertad lúdica, conectando de forma directa con el currículo nacional ecuatoriano del Ministerio de Educación (2014), donde se posiciona al

juego como eje central para ejecutar actividades de exploración, así como abordar el desarrollo integral del niño. Otros fundamentos teóricos relevantes son las perspectivas clásicas propuestas por Ávila et al. (2024), quienes mencionaron que Vygotsky resalta la zona de desarrollo próximo en interacciones lúdicas guiadas, donde el modelamiento docente eleva la autonomía cognitiva-emocional, como se observa en el 57.67% de respuestas activas a guía (Figura 5), mientras Piaget enfatiza el juego simbólico como motor del razonamiento. Junto a lo anterior, desde una perspectiva neuroeducativa, se tiene a Álvarez (2022) quien conecta la motivación con la liberación de dopamina, dando como resultado la activación de funciones ejecutivas como la atención y memoria, corroborado por el 63.33% de emociones positivas (Figura 3) y coincidente con percepciones docentes del 100% sobre conexión motivacional (Figura 22), y recalando que el aprendizaje se da partiendo de una motivación.

La evidencia empírica revisada también destaca varias estrategias que pueden funcionar y activar emocional y cognitivamente a los infantes. Vartiainen et al. (2024) y Esparza et al. (2023) demuestran cómo las narraciones, junto con los juegos de rol y estímulos multisensoriales permean la imaginación y representación infantil (80% participación activa en juegos multisensoriales, Figura 1), incitando a que tengan transiciones fluidas entre realidad y ejemplos hipotéticos, mientras Olaya et al. (2025) registraron mejoras significativas directamente en la autorregulación y empatía por medio de intervenciones desde la neuroeducación, alineadas con el 70% de aceptación de guía docente (Figura 7) pese a 36.67% intermitente en regulación (Figura 17). Junto a lo anterior, Guijarro y Agramonte (2024), teóricamente confirmaron que la exploración de forma individual y la gamificación abordan elementos importantes para aprender, como la curiosidad, retención de información y la plasticidad cerebral, reflejada en 70% ejecución sin repeticiones (Figura 12), pero, con 63% de atención intermitente (Figura 4). La enseñanza del niño debe fundamentarse en los principios neuroeducativos para que el conocimiento adquirido por parte del niño pueda servirle para realizar tanto la actividad actual como para próximas situaciones de corto o largo plazo.

En cuanto a las observaciones hechas a los infantes, los resultados arrojaron que las estrategias lúdicas aplicadas al inicio de la jornada impactan positivamente en la dimensión emocional y la cognitiva de los niños de 4 y 5 años de edad. Destacando los resultados encontrados, se expone que el 80% de los niños si participan activamente en juegos corporales, sensoriales y simbólicos, un 63.33% manifiesta emociones positivas como alegría, entusiasmo o agrado, y un 66.67% coopera con el resto de sus compañeros. Estos porcentajes tienen una conexión con lo encontrado por Rivera (2025) y Fernández et al. (2023), quienes recalcan que las pausas activas y la gamificación motriz favorecen a la estabilización de la atención, precisamente como el 37% sostenido (Figura 4) pese a brechas en 70% comprensión intermitente (Figura 6), integrando observación con teoría neuroeducativa de Álvarez (2022). Abordando el aspecto cognitivo, el 70% de los niños ejecutaban actividades sin repeticiones y el 67% siguen órdenes lógicos por lo fácil que se les hace, alineándose con Paucarchuco y Vargas (2025) quienes reconocen que el fortalecer la memoria de trabajo por medio de secuencias estructuradas aporta al procesamiento cognitivo, aunque el 37% encontrado en la atención sostenida expone una preocupación sobre lo variable que pueden ser los ritmos individuales de aprendizaje.

Con lo último mencionado, surgen más elementos que llamaron la atención de forma inconsistente, ya que, al revisar los resultados de las encuestas docentes se conoció que su creencia sobre el involucramiento óptimo por parte de sus estudiantes está 100% presente, aunque el 23.33% de entusiasmo espontaneo y el 30% de comprensión plena del propósito que tiene la actividad muestra lo contrario. Estos resultados exponen sesgos mencionados por Lee et al. (2023) y Lisintuña y Razo (2023) acerca de que el juego libre es responsable de generar una motivación sostenida, pero, que requiere de la constante participación (andamiaje) del docente en cada actividad. Junto a ello, Esparza Cruzat et al. (2023) incitan a mejora a trabajar de forma libre y continua, incentivando la empatía mediante el uso de títeres, canciones, objetos manipulables, TIC y canciones. Todo esto sugiere que la activación inicial se lleva a cabo con

éxito siempre que la conducta adoptada por los estudiantes sea de acuerdo al contexto ofrecido por el docente.

Considerando los resultados anteriores junto con la teoría preexistente, se resalta que las estrategias lúdicas tienden a activar emocional y cognitivamente a los infantes, ya que el 80% de los niños si participan durante las actividades propuestas, así como el 70% aceptan las recomendaciones y guías de la docente. A pesar de la afirmación anterior, no todo se muestra positivo, ya que el 37% de siempre y 70% de a veces en atención, entusiasmo y regulación permiten afirmar que los docentes tienen una percepción idealizada sobre lo que en realidad pasa cuando aplican sus actividades lúdicas, triangulado con 100% afirmaciones docentes (Figuras 21-25) versus brechas observadas, revelando sesgo perceptual alineado con Lee et al. (2023) sobre necesidad de andamiaje sostenido. Es relevante recordar que dentro del proceso cognitivo se aborda la metacognición, la cual durante el aprendizaje el infante es consciente de lo que piensa y de qué manera aprende (Alvarado y Vecilla, 2025), por lo que, aunque la docente ofrezca una actividad que parece ser efectiva con todos, la realidad es que esta puede o no ser tomada de la misma forma por los niños.

Con todo lo encontrado cabe destacar la importancia de seguir incluyendo estrategias lúdicas antes de iniciar la jornada laboral, tomando en consideración 5 a 10 minutos, para que la curiosidad en los niños termine generando un aumento de la dopamina en los niños, aumentando su atención y participación durante la actividad. Las recomendaciones más precisas se centran en que, la Capacitación docente debe centrarse en gamificación progresiva (Fernández et al., 2023) y rotación multisensorial (Guijarro y Agramonte, 2024), para conseguir aumentar en un 50% el sostenimiento de la atención/entusiasmo, integrando principios de la neuroeducación (Olaya et al., 2025) dentro de las planificaciones microcurriculares MINEDUC.

Lo anterior se fundamenta en lo mencionado por expertos como Martínez y Segarra (2025), Fernández et al. (2023), Álvarez (2022) y Fajardo y Tuylen (2021), que resaltan el abordar principios neuroeducativos como plasticidad cerebral, emociones, motivación,

multisensorialidad y gamificación junto con capacitación docente, los cuales van a permitir que los infantes sean más objetivos al momento de aprender. Incluso Paucarchuco y Vargas (2025) recalcan que los elementos neuroeducativos junto con recursos TIC, rincones de juego y aprendizaje son fuente de motivación e interacción donde iniciar la jornada implica un compromiso tanto del docente al ofrecer estrategias lúdicas fundamentadas en neuroeducación, como de los estudiantes quienes en su curiosidad se introduzcan al juego de aprender.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Las estrategias lúdicas presentan grandes bases conceptuales, destacando que los juegos corporales, musicales, sensoriales y simbólicos, tienden a incidir directamente en la activación de procesos emocionales (motivación, regulación, empatía) y cognitivos (atención sostenida, memoria de trabajo, funciones ejecutivas) en Educación Inicial, mediante el uso de recursos manipulables como pelotas, títeres, cubos e instrumentos para mayor efectividad en el proceso de aprendizaje. Esto se relaciona directamente con el currículo nacional que prioriza el desarrollo holístico del niño mediante la exploración, experimentación y mediación docente. Además, con la revisión teórica se reconoce que las estrategias lúdicas no solo fortalecen el aprendizaje, sino que también contribuyen al bienestar emocional del niño en la activación emocional y cognitiva dentro del proceso educativo.

Mediante la observación realizada al inicio de la jornada en Educación Inicial II, se evidenció que las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes influyen positivamente en la activación emocional y cognitiva de los niños. En el ámbito emocional, estas estrategias permiten despertar el entusiasmo y la motivación, así como fortalecer los vínculos afectivos, lo cual se refleja en la participación activa en juegos multisensoriales, el involucramiento con recursos concretos, la manifestación de alegría y la cooperación con sus pares. Asimismo, en cuanto a la activación cognitiva, se observó que el uso de estrategias lúdicas favorece la ejecución autónoma de las actividades bajo la guía del docente, permitiendo que los niños comprendan las instrucciones y participen de manera activa, lo que facilita su proceso de aprendizaje desde el inicio de la jornada escolar.

A través de la información recolectada mediante la ficha de observación y la encuesta aplicada a los docentes, se evidencia que las estrategias lúdicas generan una activación emocional y cognitiva inicial efectiva, reflejada en la alta participación, motivación y ejecución de las actividades bajo la guía del docente. No obstante, también se observan variaciones en la

atención sostenida, el entusiasmo espontáneo y la comprensión autónoma de las instrucciones. Este contraste evidencia la necesidad de fortalecer las prácticas pedagógicas mediante la diversificación de estrategias más inclusivas, multisensoriales y acordes al contexto educativo, incorporando el uso de recursos variados como pausas activas y dramatizaciones, así como la aplicación de un monitoreo continuo mediante listas de cotejo, con el fin de mejorar la activación emocional y cognitiva de los niños desde el inicio de la jornada.

Recomendaciones

Es importante realizar una revisión sistemática y bibliográfica que integre aportes teóricos relevantes, como el juego simbólico propuesto por Piaget para favorecer el aprendizaje significativo, la zona de desarrollo próximo de Vygotsky como base para la mediación lúdica, y los aportes de la neuroeducación, con el fin de consolidar las bases conceptuales y fortalecer su aplicación en la práctica educativa diaria.

Se sugiere a los docentes de Educación Inicial fortalecer el sustento teórico sobre el uso de estrategias lúdicas mediante la revisión de fuentes académicas actualizadas que aborden el juego como herramienta pedagógica fundamental. De igual manera, es importante integrar en la práctica educativa actividades corporales, musicales, sensoriales y simbólicas, utilizando recursos manipulables como pelotas, títeres, cubos e instrumentos, con el fin de favorecer la activación emocional y cognitiva de los niños, en concordancia con el currículo nacional que promueve su desarrollo integral.

Se propone implementar de manera constante estrategias lúdicas al inicio de la jornada escolar, ya que estas favorecen la activación emocional y cognitiva, permitiendo que los niños se sientan motivados, seguros y con mayor disposición para aprender, lo que contribuye a mejorar su participación y proceso de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Alcaraz García, F., Alfaro Espín, A., Hernández Martínez, A., y Molina Alarcón, M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 1(5), 232–236. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=169617616006>
- Alvarado, J. S., y Vecilla, S. L. (2025). *Actividades lúdicas y su impacto en el aprendizaje cognitivo en los niños de inicial II* [Carrera de educación inicial (rediseño)]. Universidad Técnica de Babahoyo.
- Álvarez, M. (2022). *Neuroeducación y funciones ejecutivas en Educación Infantil* [Universidad de Zaragoza]. Educación Infantil, Funciones Ejecutivas, Neuroeducación, Primeros Auxilios.
- Arias, F. G. (2006). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica* (Editorial Episteme). Editorial Episteme.
- Ávila Preciado, Á. del R., Loo neuro educativos, W. del J., Padilla Iñiguez, T. M., Plaza Bustos, K. A., y Rodríguez Navarrete, I. M. (2024). El Papel del Juego en el Desarrollo Socioemocional en la Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8940–8950. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I5.14286
- Banda Casa, M. M., Arreaga Bolaños, J. P., Macías Arreaga, J. L., y Vargas Villafuerte, G. C. (2025). Revisión Sistemática: Actividades Ludicas Y Su Influencia En El Desarrollo Motor En Niños De 4 Años. *Multidisciplinary Journal of Sciences, Discoveries, and Society*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.71068/45td7t35>
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., y Bernal Parraga, A. P. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201–4217. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I5.13886
- Cadena Aguirre, M. F., Zúñiga Sánchez, V. P., Zapata Salgado, M. C., y Alcívar Tumbaco, S. B. (2025). Estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas para

estudiantes de educación inicial. *Polo Del Conocimiento*, 10(4), 1042–1053.

<https://doi.org/10.23857/pc.v10i4.9361>

Caiza, J., Urgilés, Y., Nieto, J., López, S., y Yugcha, N. (2025). Material didáctico multisensorial para la estimulación de neurofunciones en estudiantes de inicial y preparatoria: Multisensory teaching material for the stimulation of neurofunctions in students at the initial and preparatory. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(4), 2502-2516–2502 – 2516. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V6I4.4448>

Calderón Vera, M. D. L. Á., Mera Carranza, M. E., González Vega, M. J., Vínces Vásquez, V. A., Estupiñán Rentería, T. D., y Macías Calderón, M. J. (2024). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, ISSN-e 2789-3855, Vol. 5, N°. 6, 2024 (Ejemplar Dedicado a: LATAM; 1 – 20), 5(6), 97. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3290>

Campos y Covarrubias, G., y Lule Martínez, N. E. (2012). La Observación, un Metodo Para El Estudio De La Realidad. *Xihmai*, VII(13), 45–60.

Carrera Ledezma, M. F., y Lliguisupa Pastor, D. M. (2025). Beneficios cognitivos, emocionales y sociales del juego en la edad preescolar. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR.*, 8(15), 753–763. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/422>

Castillo, M. (2023). *Las experiencias de aprendizaje en el desarrollo del control inhibitorio de los niños de Educación Inicial* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/cb3b9c5b-e5e1-457a-b8cc-eddf0b7f0648>

Cerezo, M. (2021). Efectos del trabajo con cuentos motores en Educación Infantil sobre el control inhibitorio y emociones. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 25(273), 128–140. <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/2329>

- Esparza, C., Lueiza, D., y Canales, R. (2023). Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: una mirada en la primera infancia. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 22(49), 85–102. <https://doi.org/10.21703/REXE.V22I49.1545>
- Esparza Cruzat, C., Lueiza-Paredes, D., y Canales Reyes, R. (2023). Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: una mirada en la primera infancia. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 22(49), 85–102. <https://doi.org/10.21703/REXE.V22I49.545>
- Fajardo, M., y Tuylen, V. (2021). La influencia de la edad en el desarrollo de las Funciones Ejecutivas. *Revista de Investigación de La Escuela de Ciencias Psicológicas*, (4), 18–29. <https://doi.org/10.57247/riec.vi4.72>
- Fernández, N., Ureña, N., y Alarcón, F. (2023). Impacto de una propuesta con aprendizaje basado en juego en educación física sobre el compromiso cognitivo y nivel disfrute en preescolares. *JUMP*, (7), 12–27. <https://doi.org/10.17561/JUMP.N7.2>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., y Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/RECIMUNDO/4.\(3\).JULIO.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/RECIMUNDO/4.(3).JULIO.2020.163-173)
- Guijarro Vines, J. S., y Agramonte Rosell, R. de la C. (2024). Estrategias para fomentar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de Educación Inicial. *Ciencia y Educación*, 5(12), 151–164. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14553795>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *metodología de la investigación Roberto Hernández Sampieri*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (segunda). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/https://es.scribd.com/document/852799434/Libro-2023-Sampieri-Metodologia-de-la-investigacio-n>
- Jácome, A. E. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba* [Licenciada en

Educación Inicial, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12569/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-014-2024.pdf>

Jaramillo, K. (2023). *Incidencia de un programa pedagógico de juegos cooperativos en el desarrollo de la función ejecutiva control inhibitorio en 12 niños de 4 a 5 años del Colegio Campestre San Juan de la Loma en la ciudad de Tuluá en el año 2023* [Unidad Central del Valle del Cauca].

<https://repositorio.uceva.edu.co/handle/20.500.12993/3622>

Joya Jerez. (2019). *Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados Prejardín y Jardín en Floridablanca (Santander, Colombia)*.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA.

Laevers, F. (2011). *La educación experiencial: Hacer que el cuidado y la educación sean más efectivos a través del bienestar y la participación*.

Lee, J. Y., Lee, H. J., Masters, A. S., Fletcher, K. K., Suh, D. D., Golinkoff, R. M., y Hirsh-Pasek, K. (2023). Bringing playful learning to South Korea: An alternative pedagogical approach to promote children's learning and success. *International Journal of Educational Development*, 97, 102710. <https://doi.org/10.1016/J.IJEDUDEV.2022.102710>

Lisintuña, E., y Razo, H. (2023). *Estrategias de integración lúdica para niños de Educación Inicial. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
<https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V11I1.3715>

Loor Zambrano, M. R., y Tarazona, A. K. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE*, 26(Extraordinario), 531–550. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1644>

López, I. E. (2016). *Prácticas de enseñanza de iniciación a la lectoescritura en el primer año de educación general básica en la unidad educativa Miguel de Cervantes Saavedra*. Universidad Politécnica Salesiana.

- López, N., Nieto, R., Delgado, V., y Figueroa, L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON,"* 4(4), 177–194. <https://doi.org/10.62305/ALCON.V4I4.218>
- Martínez, M. G., y Segarra, O. P. (2025). Prevención del retraso del desarrollo infantil con acompañamiento lúdico pedagógico. *Arandu UTIC,* 12(1), 932–948. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.653>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., y Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. In *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Méndez, E. (2022). *Guía didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy's Day Care, año lectivo 2020-2021* [Universidad Central del Ecuador]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22165>
- Mera, C. M., y Gómez, B. (2020). Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud. *Correo Científico Médico (CCM),* 24, 1–21. <https://orcid.org/0000-0003-4179-2334>
- Merette Ovalles, I., y Peña Garcia, M. de la P. (2024). Explorando el Mundo a través del juego. *EHQUIDAD. Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social.* <https://doi.org/10.15257/EHQUIDAD.2025.0006>
- Ministerio de Educación Deporte y Cultura, E. (2025). *CURRÍCULO PRIORIZADO Educación General Básica Subnivel Preparatoria 2025 CONTIENE INSERCIONES CURRICULARES.* www.educacion.gob.ec
- Ministerio de Educación, M. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014* (1st ed.). MINEDUC. www.educacion.gob.ec

- Ministerio de Educación, M. (2015). *Guía Metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial* (M. Ministerio de Educación, Ed.). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación, M. (2024). *Inserción Curricular de Educación Socioemocional* (MINEDUC). www.educacion.gob.ec
- Montoya, Y. M., y Toapanta, J. G. (2024). *Estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo socioefectivo en niños de educación inicial II*. Universidad técnica de Babahoyo.
- Moya, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum.*, 10(2).
- Núñez Reinoso, M. S., Ceballos Gómez, L. I., Miranda Ortiz, L. E., Vega Beliz, V. V., y Rughe Rivas, J. L. (2025). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial. *Prosperus*, 2(1), 291–302. <https://doi.org/10.63535/VP510360>
- Olaya Prosperas, M. A., Gomez Cajamarca, M. D. R., Agila Gonzalez, M. R., Navarrete Moran, N. F., y Avila Aponte, J. L. (2025). Implementación de Estrategias Didácticas Lúdicas con Enfoque Neuroeducativo para Potenciar las Habilidades Socioemocionales en Niños de Educación Inicial. *ASCE MAGAZINE*, 4(3), 1181–1206. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1181.1206/2025>
- Organización de las Naciones Unidas, O. (2019). *Naciones Unidas ODS Educación*.
- Palomino Huamán, M. R., y Ramos Altamirano, A. M. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Santa Ana de la provincia de Chíncha*.
- Paucarchuco, J. L., y Vargas, V. (2025). Taller lúdico pedagógico en la memoria en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Virgen de las Mercedes - 2023 [Universidad Peruana de los Andes]. In *Universidad Peruana Los Andes*. <http://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/9517>
- Piaget, J., y Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (14th ed.). <https://doi.org/https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>

- Pontificia Universidad Católica del Perú, P. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación: Uno*. Facultad de Educación.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>
- Quinde Zambrano, L., Machoa Salazar, E. T., Guachi Loma, R. E., y Quinde Zambrano, D. L. (2024). Influencia del enfoque lúdico en el desarrollo integral de infantes del nivel educativo inicial. *Revista Científica NOBILIS*, 1(1). <https://nobilis.ube.edu.ec/index.php/nobilis/>
- Ramos, C., Bolaños, M., Paredes, L., y Ramos, D. (2016). Tratamiento Neuropsicológico del TDAH en Preescolares: Entrenamiento de la Función Ejecutiva. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 25(3), 61–69.
- Ramos, C., y Pérez, C. (2017). Control inhibitorio y monitorización en población infantil con TDAH. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 35(1), 117–130.
<https://doi.org/10.12804/REVISTAS.UROSARIO.EDU.CO/APL/A.4195>
- Reyes, I., Guerra, E., Ciriaco, N., Corimayhua, O., y Urbina, M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, IX(2), 1–19.
- Rivera, F. M., y Carpio, M. G. (2025). Educación emocional en la primera infancia: estrategias para el aula parvularia. *Revista Social Fronteriza*, 5(4).
[https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5\(4\)807](https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5(4)807)
- Rivera Valencia, K. J. (2025). *Estrategias socioemocionales en educación inicial: Un estudio en el colegio San Bartolomé de Cúcuta* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].
<http://repository.unad.edu.co/handle/10596/69111>
- Rodríguez, M. V., Mantilla García, J. P., Estupiñán Guamani, milena A., y Cisneros Silva, G. A. (2025). Neurociencia aplicada a la educación inicial: estrategias basadas en el funcionamiento cerebral para optimizar el aprendizaje temprano. *Revista Ciencia Innovadora*, 3(2), 27–39.
<https://doi.org/10.64422/RCI.V3N2.2025.42>

- Sauceda, I. (2023). *Desarrollo del sentido algebraico en el segundo ciclo de Educación Infantil* [Grado en Educación Infantil]. Universidad de Valladolid.
- Sotomayor León, K. N., Merizalde Yperti, N., y Jurado Vasquez, P. P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Dominio de Las Ciencias*, 6(4), 324–339. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1470>
- Tipantuña, A. (2022). *El juego en el desarrollo del ámbito de vinculación emocional y social en niños de 2 a 3 años, Quito 2022* [Carrera de Educación Inicial]. Universidad Central del Ecuador.
- Vartiainen, J., Sormunen, K., y Kangas, J. (2024). Relationality of play and playfulness in early childhood sustainability education. *Learning and Instruction*, 93, 101963. <https://doi.org/10.1016/J.LEARNINSTRUC.2024.101963>
- Vásquez Orbe, S., Mora Grijalva, M. M., Álvarez Ramos, S. E., Buitrón Jácome, P., y Meneses Salazar, E. (2023). Pertinencia pedagógica del juego en niños de 6 a 36 meses en Centros de Desarrollo Infantil Urbanos – Cantón Antonio Ante: Pedagogical relevance of play in children from 6 to 36 months in Urban Child Development Centers – Cantón Antonio Ante. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, ISSN-e 2789-3855, Vol. 4, N°. 1, 2023 (Ejemplar Dedicado a: LATAM V; 4544 – 4557), 4(1), 265. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.516>
- Vélez, M. A., y Tarazona, A. K. (2022). Metodológica lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE*, 26(Extraordinario), 622–643. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1681>
- Vera, M. J., y Mendoza, A. J. (2024). La atención como proceso cognitivo para estimular el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Scientific*, 9(32), 320–339. <https://doi.org/10.29394/SCIENTIFIC.ISSN.2542-2987.2024.9.32.15.320-339>