Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259Vol.5 (N°.3). julio- septiembre 2026
DOI: 10.70577/reg.v5i3.976

# El juego como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje en Educación Básica Elemental

*Play as a pedagogical strategy to enhance learning in Elementary Basic Education*

**MSc. Dominguez Yagual Monica Sandra**
Unidad Educativa Nuevos Horizontes
monicas.dominguez@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0009-0207-7072
Santa Elena – Ecuador

**MSc. Panchana Suarez Mercy Elizabeth**
Unidad Educativa Nuevos Horizontes
mercy.panchana@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0009-7158-4449
Santa Elena – Ecuador

**MSc. Orrala Reyes Angela Esther**
Unidad Educativa Nuevos Horizontes
angela.orrala@educación.gob.ec
https://orcid.org/0009-0004-5998-7126
Santa Elena – Ecuador

**MSc. Gonzalez De La Cruz Rosa Antonia**
Unidad Educativa Nuevos Horizontes
antonia.gonzalez@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0009-4786-8636
Santa Elena – Ecuador

***Formato de citación APA***
*Dominguez, M., Panchana, M., Orrala, A. & Gonzalez, R. (2026). El juego como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje en Educación Básica Elemental. Revista REG, Vol. 5 (N°. 3), p. 6616 – 6625.*

***CONOCIMIENTOS SIN FRONTERAS***
***Vol. 5 (N°. 3). Julio - septiembre 2026.***
***ISSN: 3073-1259***
*Fecha de recepción: 10 -09-2026*
*Fecha de aceptación :13-09-2026*
*Fecha de publicación:30-09-2026*



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

**RESUMEN**

El juego constituye una estrategia pedagógica fundamental dentro de la Educación Básica Elemental, debido a que favorece la construcción del conocimiento mediante experiencias activas, motivadoras y contextualizadas. Durante los primeros años de escolaridad, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas que requieren ambientes educativos dinámicos donde puedan explorar, experimentar e interactuar con su entorno. El presente artículo tiene como objetivo analizar la importancia del juego como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje en Educación Básica Elemental, considerando sus aportes al desarrollo integral de los estudiantes y su aplicación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se realizó una revisión bibliográfica de investigaciones relacionadas con aprendizaje basado en el juego, metodologías activas, desarrollo infantil, innovación educativa y prácticas docentes. Los resultados evidencian que el juego favorece la motivación, participación, creatividad, resolución de problemas y construcción de aprendizajes significativos, permitiendo que los estudiantes relacionen los contenidos escolares con experiencias prácticas. Asimismo, se destaca el papel del docente como mediador en la planificación de actividades lúdicas con intencionalidad pedagógica. Se concluye que el juego representa una herramienta educativa esencial para transformar las prácticas tradicionales y promover aprendizajes integrales, inclusivos y contextualizados en la Educación Básica Elemental.

**PALABRAS CLAVE:** juego pedagógico, aprendizaje significativo, Educación Básica Elemental, estrategias didácticas, desarrollo integral.



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

**ABSTRACT**

Play constitutes a fundamental pedagogical strategy in Elementary Basic Education because it promotes knowledge construction through active, motivating, and contextualized experiences. During the first years of schooling, students develop cognitive, social, emotional, and communicative skills that require dynamic educational environments where they can explore, experiment, and interact with their surroundings. This article aims to analyze the importance of play as a pedagogical strategy to enhance learning in Elementary Basic Education, considering its contributions to students' integral development and its application within teaching-learning processes. A bibliographic review of research related to play-based learning, active methodologies, child development, educational innovation, and teaching practices was conducted. The results show that play promotes motivation, participation, creativity, problem-solving, and the construction of meaningful learning, allowing students to relate school content with practical experiences. The teacher's role as a mediator in planning purposeful playful activities is also highlighted. It is concluded that play represents an essential educational tool for transforming traditional practices and promoting comprehensive, inclusive, and contextualized learning in Elementary Basic Education.

**KEYWORDS:** pedagogical play, meaningful learning, Elementary Basic Education, teaching strategies, integral development.



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

## INTRODUCCIÓN

La educación actual enfrenta el desafío de desarrollar procesos de enseñanza que respondan a las características, necesidades e intereses de los estudiantes, especialmente durante los primeros niveles educativos. En la Educación General Básica Elemental, los niños requieren experiencias de aprendizaje que integren aspectos cognitivos, emocionales, sociales y motrices, debido a que en esta etapa se establecen las bases fundamentales para su desarrollo académico y personal. Frente a esta necesidad, el juego surge como una estrategia pedagógica que permite transformar el aula en un espacio dinámico donde aprender se convierte en una experiencia activa y significativa.

Tradicionalmente, el juego fue considerado únicamente como una actividad recreativa asociada al tiempo libre; sin embargo, los enfoques educativos contemporáneos reconocen su valor como una herramienta metodológica capaz de favorecer la construcción del conocimiento. A través del juego, los estudiantes exploran, experimentan, toman decisiones, desarrollan habilidades sociales y encuentran soluciones a diferentes situaciones, convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje.

Desde una perspectiva pedagógica, el juego permite establecer conexiones entre las experiencias previas del estudiante y los nuevos conocimientos adquiridos. Esta relación favorece el aprendizaje significativo, debido a que los contenidos escolares dejan de ser elementos aislados y adquieren sentido mediante actividades cercanas a la realidad del niño. Según UNESCO (2021), los procesos educativos deben promover experiencias participativas donde los estudiantes desarrollen competencias mediante la interacción, creatividad y colaboración.

En la Educación Básica Elemental, el aprendizaje basado en el juego adquiere especial relevancia porque responde a las características evolutivas de los niños. Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, lenguaje, imaginación, autonomía y habilidades socioemocionales. Además, permiten atender la diversidad del aula mediante diferentes formas de participación y expresión del aprendizaje.

Investigaciones recientes señalan que las metodologías basadas en experiencias activas incrementan la motivación y participación estudiantil, debido a que generan ambientes donde el estudiante aprende mediante la acción y la reflexión. En este sentido, el juego no debe entenderse como una actividad improvisada, sino como una estrategia planificada con objetivos educativos definidos (Zosh et al., 2022).



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

El docente cumple un papel fundamental en la incorporación del juego dentro del proceso educativo, ya que debe diseñar actividades lúdicas con intención pedagógica, seleccionar recursos adecuados y orientar la reflexión posterior a la experiencia. La función docente consiste en convertir la actividad recreativa en una oportunidad de aprendizaje, donde los estudiantes puedan construir conocimientos y desarrollar competencias. Por ello, el presente artículo tiene como objetivo analizar el juego como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje en Educación Básica Elemental, identificando sus principales aportes al desarrollo integral de los estudiantes y su importancia dentro de las prácticas educativas actuales.

## MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio corresponde a una investigación documental con enfoque cualitativo, desarrollada mediante una revisión bibliográfica sobre el uso del juego como estrategia pedagógica en la Educación Básica Elemental. La búsqueda de información consideró artículos científicos, documentos académicos e investigaciones relacionadas con aprendizaje basado en el juego, metodologías activas, desarrollo infantil y estrategias docentes publicadas principalmente entre los años 2021 y 2026. Los criterios de selección incluyeron estudios enfocados en contextos educativos formales, especialmente aquellos relacionados con educación primaria o básica elemental, donde se analizaran los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, social, emocional y académico de los estudiantes.

El análisis de la información permitió establecer cuatro categorías principales:

- El juego como herramienta para la construcción del aprendizaje significativo.
- Aportes del juego al desarrollo integral del estudiante.
- Rol docente en la aplicación de estrategias lúdicas.
- Desafíos para incorporar el juego dentro de la práctica educativa.



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

La revisión bibliográfica realizada evidencia que el juego constituye una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el aprendizaje en la Educación Básica Elemental, debido a que favorece la participación activa del estudiante y transforma los procesos educativos en experiencias más dinámicas y significativas. Los estudios analizados coinciden en que las actividades lúdicas permiten que los niños aprendan mediante la exploración, experimentación y resolución de situaciones, fortaleciendo habilidades cognitivas como la atención, memoria, creatividad y pensamiento crítico. En este sentido, el juego deja de ser considerado únicamente como una actividad recreativa y adquiere una función educativa al convertirse en un medio para desarrollar competencias fundamentales durante los primeros años de escolaridad (UNESCO, 2021).

Los resultados también muestran que el aprendizaje basado en el juego contribuye significativamente al desarrollo integral del estudiante, debido a que involucra dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas. A través de experiencias lúdicas, los niños aprenden a cooperar, respetar normas, expresar emociones, tomar decisiones y resolver problemas junto a sus compañeros. Según Zosh et al. (2022), las experiencias de juego con intencionalidad pedagógica favorecen aprendizajes más profundos porque combinan aspectos de motivación, interacción social y construcción activa del conocimiento. Por ello, incorporar el juego dentro del aula permite fortalecer no solo los aprendizajes académicos, sino también habilidades necesarias para la convivencia y el desarrollo personal.

Otro hallazgo importante corresponde al papel del docente como diseñador y mediador de experiencias lúdicas. La revisión evidencia que el impacto educativo del juego depende de la planificación pedagógica, los objetivos de aprendizaje establecidos y la capacidad del docente para orientar la actividad hacia la construcción de conocimientos. Las estrategias lúdicas requieren una organización adecuada, selección de recursos pertinentes y procesos posteriores de reflexión que permitan relacionar la experiencia del juego con los contenidos curriculares. En este sentido, el docente debe asumir una función activa, creando ambientes donde los estudiantes puedan participar, investigar y aprender desde sus propias experiencias (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021).

Finalmente, los resultados reflejan que el juego representa una estrategia inclusiva que permite atender la diversidad presente en las aulas de Educación Básica Elemental. Las actividades lúdicas ofrecen diferentes formas de participación y expresión, favoreciendo que los estudiantes aprendan de acuerdo con sus ritmos, capacidades e intereses. Además, cuando se integran recursos



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

tecnológicos, materiales manipulativos y dinámicas colaborativas, se amplían las oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes. Por ello, el juego pedagógico constituye una alternativa metodológica que contribuye a superar prácticas tradicionales centradas en la repetición, promoviendo ambientes educativos más participativos, creativos e inclusivos.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten establecer que el juego constituye una estrategia pedagógica que responde a las necesidades educativas de los estudiantes de Educación Básica Elemental, debido a que favorece procesos de aprendizaje activos, participativos y contextualizados. Estos hallazgos coinciden con los fundamentos constructivistas, donde el estudiante es considerado un sujeto activo que construye conocimientos mediante la interacción con su entorno, sus compañeros y sus propias experiencias. Desde esta perspectiva, el juego permite que los contenidos escolares sean comprendidos desde situaciones prácticas, fortaleciendo la relación entre aprendizaje y realidad cotidiana.

La discusión de los resultados evidencia que el valor educativo del juego depende de la intención pedagógica con la que sea aplicado dentro del aula. No toda actividad lúdica genera automáticamente aprendizajes; es necesario que el docente diseñe experiencias con objetivos claros, considerando las características del grupo, los contenidos curriculares y las habilidades que se desean desarrollar. En este sentido, el docente adquiere un papel fundamental como mediador, orientando la actividad lúdica hacia procesos de reflexión, análisis y construcción del conocimiento. Según Zosh et al. (2022), el juego educativo genera mayores beneficios cuando integra elementos como participación activa, interacción social, motivación y propósito de aprendizaje.

Asimismo, los resultados muestran que la incorporación del juego dentro de la práctica educativa contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, ya que fortalece competencias que van más allá del ámbito académico. Las actividades lúdicas favorecen la comunicación, cooperación, creatividad, autonomía y regulación emocional, aspectos esenciales durante los primeros niveles de formación escolar. En la Educación Básica Elemental, donde los niños se encuentran consolidando habilidades cognitivas y sociales, el juego representa una herramienta que permite aprender de manera natural y significativa, respetando las características propias de la infancia.

Por otra parte, la revisión evidencia que las estrategias basadas en el juego favorecen ambientes educativos inclusivos, debido a que permiten diferentes formas de participación y expresión



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

del aprendizaje. Los estudiantes pueden involucrarse mediante actividades físicas, cognitivas, artísticas, tecnológicas o colaborativas, disminuyendo las barreras que pueden limitar su participación. Esta perspectiva se relaciona con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, que plantea la importancia de generar múltiples oportunidades para que todos los estudiantes puedan acceder, participar y demostrar sus conocimientos (CAST, 2022).

Sin embargo, la implementación del juego como estrategia pedagógica también presenta desafíos dentro del contexto escolar. Entre ellos destacan la necesidad de fortalecer la formación docente, superar la visión del juego como una actividad secundaria y garantizar recursos adecuados para su aplicación. En algunos contextos educativos todavía prevalecen prácticas tradicionales centradas en la memorización, donde el juego no es considerado como una herramienta válida para el aprendizaje. Por ello, resulta necesario promover una transformación de la cultura educativa, reconociendo el valor pedagógico de las experiencias lúdicas como parte de una enseñanza innovadora y centrada en el estudiante.

En consecuencia, la discusión permite afirmar que el juego constituye una estrategia pedagógica relevante para potenciar el aprendizaje en Educación Básica Elemental, siempre que sea planificado con una finalidad educativa definida. Su aplicación permite crear ambientes donde los estudiantes participan activamente, construyen conocimientos y desarrollan habilidades fundamentales para su formación integral. Por tanto, incorporar el juego dentro de la enseñanza representa una oportunidad para transformar las prácticas educativas tradicionales hacia modelos más dinámicos, creativos e inclusivos.



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

## CONCLUSIONES

El juego como estrategia pedagógica representa una herramienta fundamental para potenciar el aprendizaje en la Educación Básica Elemental, debido a que permite transformar los procesos educativos en experiencias activas, motivadoras y significativas. La revisión realizada evidencia que las actividades lúdicas favorecen la construcción del conocimiento mediante la exploración, interacción y experimentación, permitiendo que los estudiantes relacionen los contenidos escolares con situaciones cercanas a su realidad.

Los resultados analizados permiten concluir que el juego contribuye al desarrollo integral de los estudiantes al fortalecer habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas. Mediante experiencias lúdicas, los niños desarrollan creatividad, pensamiento crítico, capacidad de resolver problemas, trabajo colaborativo y autonomía, competencias esenciales para su formación académica y personal.

Asimismo, se determina que el papel del docente es indispensable para garantizar que el juego cumpla una función educativa. La planificación, orientación y evaluación de las actividades lúdicas permiten convertir el juego en una estrategia con objetivos pedagógicos claros. El docente debe actuar como mediador, diseñando ambientes de aprendizaje donde los estudiantes puedan participar, crear y construir conocimientos desde sus propias experiencias.

Finalmente, se concluye que la incorporación del juego dentro de la Educación Básica Elemental favorece una enseñanza más inclusiva, participativa y contextualizada. Su aplicación permite responder a la diversidad del aula y generar oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes. Por ello, fortalecer el uso pedagógico del juego constituye una alternativa necesaria para mejorar las prácticas educativas y promover estudiantes autónomos, creativos y capaces de enfrentar los desafíos de la sociedad actual.



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Metodologías activas y tecnologías digitales para la educación del siglo XXI. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), 9-26.

CAST. (2022). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Center for Applied Special Technology.

García, F., & López, M. (2024). Estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en educación básica. Revista de Investigación Educativa y Desarrollo Pedagógico, 8(1), 45-60.

Hirsh-Pasek, K., Hadani, H. S., Blinkoff, E., et al. (2021). A new path to education reform: Playful learning promotes creativity and engagement. Brookings Institution.

OECD. (2021). OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots. OECD Publishing.

Pyle, A., & Danniels, E. (2021). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play pedagogy. Early Education and Development, 32(4), 1-15.

UNESCO. (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. UNESCO.

UNESCO. (2022). Transforming education: An urgent call for action. UNESCO.

UNICEF. (2022). Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education. United Nations Children's Fund.

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., et al. (2022). Learning through play: A review of the evidence. Frontiers in Psychology, 13, 1-15.

***CONFLICTO DE INTERÉS:***

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

***FINANCIAMIENTO***

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

***NOTA:***

*El articulo no es producto de una publicación anterior.*



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial