

# International Journal of Human Sciences Research

Acceptance date: 30/05/2025

## APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE DIDÁCTICA Y JUEGO POR PARTE DE LOS DOCENTES DEL SUBNIVEL PREPARATORIA EN UNIDADES EDUCATIVAS EN ECUADOR: UN ESTUDIO DE CASO.

---

***Erika Stefania Aza Freire***

Universidad Politécnica Estatal de Carchi  
ORCID 0009-0004-9180-0528

***Sofia Elizabeth Ruano Gordon***

Universidad Politécnica Estatal de Carchi  
ORCID 0009-0000-0986-6888

***Jheimy Alexandra Aza Freire***

ORCID 0009-0009-5394-0120

***German Fernando Martínez Armendáriz***

Ministerio de Educación – ECUADOR  
ORCID 0000-0002-2937-1281



All content in this magazine is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

**Resumen:** El presente artículo analiza la implementación de la metodología de didáctica basada en el juego por parte de docentes del subnivel Preparatoria en unidades educativas públicas en Tulcán-Ecuador. La investigación se enfoca en identificar las estrategias lúdico-pedagógicas utilizadas, su alineación con el Currículo del subnivel Preparatoria del Ministerio de Educación (2016), y los efectos observados en el desarrollo integral de los niños y niñas. A través de un enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, se recopilan datos mediante entrevistas semiestructuradas, observación de aula y revisión documental. Los resultados muestran que, si bien los docentes reconocen el valor del juego como herramienta de enseñanza, su aplicación se ve limitada por factores como la escasa formación metodológica y la insuficiencia de recursos. Se concluye con recomendaciones para fortalecer la práctica docente desde una perspectiva didáctica, inclusiva y centrada en el juego como eje transversal del aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

El subnivel Preparatoria, correspondiente al primer grado de Educación General Básica en el Ecuador, constituye una etapa fundamental de transición hacia la escolarización formal. Es en esta fase donde se sientan las bases del desarrollo cognitivo, social, emocional y motriz, y donde el juego cumple una función pedagógica central. Según el Currículo del subnivel Preparatoria (Ministerio de Educación, 2016), el juego no solo es una actividad natural en los niños, sino también un recurso metodológico privilegiado que permite articular el aprendizaje con el desarrollo de competencias y habilidades esenciales.

A pesar del marco curricular que promueve el juego como eje metodológico, su aplicación efectiva en las aulas enfrenta diversos desafíos. Numerosos estudios han evidenciado la falta de formación específica del profesorado

en didáctica lúdica, lo que conlleva a una aplicación parcial, improvisada o exclusivamente recreativa del juego (González & Rodríguez, 2020; Murillo & Hidalgo, 2022).

Este artículo tiene como objetivo analizar las prácticas docentes relacionadas con la implementación del juego en el subnivel Preparatoria, sus niveles de planificación, ejecución y evaluación, así como los desafíos institucionales y formativos que limitan su pleno desarrollo. La investigación se sustenta en teorías del aprendizaje, neuroeducación y pedagogía crítica, y busca ofrecer propuestas concretas para fortalecer la enseñanza en esta etapa inicial

## MARCO TEÓRICO

Desde la teoría del desarrollo cognitivo, Piaget (1972) sostiene que el juego es un mecanismo de asimilación mediante el cual los niños internalizan experiencias del entorno, estructurando su pensamiento. Vygotsky (1978), por su parte, argumenta que el juego favorece la aparición de funciones psicológicas superiores, especialmente cuando es mediado por adultos o pares más competentes.

El Currículo del subnivel Preparatoria (Ministerio de Educación, 2016) plantea que el aprendizaje debe partir de los intereses de los niños y niñas, promoviendo su participación activa en situaciones lúdicas que propicien el descubrimiento, la creatividad y el trabajo colaborativo. Dicho currículo establece que el juego debe estar presente en todas las áreas del saber (lenguaje, lógico-matemático, artístico, motricidad, etc.), actuando como herramienta de planificación y evaluación, no solo como actividad recreativa.

Por otro lado, estudios recientes (Valverde & Ortega, 2019; González & Rodríguez, 2020) destacan la importancia de una didáctica lúdica planificada y mediada por el docente, en la que el juego no solo sea un medio de entretenimiento, sino una herramienta para alcanzar

objetivos de aprendizaje en diferentes dominios: cognitivo, emocional, social y motriz.

En investigaciones actuales en el ámbito de la neuroeducación sugieren que el juego potencia la memoria, la atención y las funciones ejecutivas del cerebro infantil, permitiendo aprendizajes más duraderos (Gómez & Martínez, 2022). Investigaciones actuales en el ámbito de la neuroeducación sugieren que el juego potencia la memoria, la atención y las funciones ejecutivas del cerebro infantil, permitiendo aprendizajes más duraderos (Gómez & Martínez, 2022). Desde la pedagogía crítica, se señala que el juego también constituye un acto emancipador, que permite al niño explorar su identidad y su entorno desde un enfoque activo, reflexivo y creativo (Freire, 2005; Toro, 2019).

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo-interpretativo, con diseño de estudio de caso instrumental, centrado en seis docentes de dos unidades educativas fiscales de Ecuador. Este enfoque permitió analizar en profundidad las prácticas reales de los docentes en sus contextos naturales.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

- Observación de aula: mediante una guía estructurada, se registraron la presencia, tipos y propósitos del juego dentro de la rutina escolar.
- Entrevistas semiestructuradas: dirigidas a los docentes, exploraron percepciones sobre el valor, los beneficios y las barreras del juego como estrategia metodológica.
- Revisión documental: se analizaron planificaciones semanales, fichas pedagógicas y evidencias de aprendizaje para identificar la presencia del juego y su re-

lación con los objetivos curriculares. Los datos fueron analizados mediante triangulación metodológica y categorización temática, asegurando la validez interna del estudio.

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN: TABLAS RESUMEN

Criterio	Indicador específico	Escala de valoración	Resultado observado
Inclusión del juego	El juego aparece en la rutina diaria	Siempre / A veces / Nunca	A veces
Variedad de tipos de juego	Juego simbólico, motriz, de reglas	Sí / No	Sí
Participación activa	Nivel de interacción de los niños	Alta / Media / Baja	Media
Intencionalidad pedagógica	Conexión entre juego y objetivos curriculares	Clara / Parcial / No se evidencia	Parcial

Tabla 1. Guía de observación de aula

Pregunta	Síntesis de respuestas comunes
¿Qué tipo de juegos utiliza?	Juegos simbólicos o de roles, rompecabezas o juegos de mesa, canciones con movimientos, juegos motores
¿Cómo planifica estas actividades?	De forma general en planificaciones semanales, siguiendo los formatos de cada institución.
¿Qué beneficios observa en los niños?	Mayor motivación, socialización, desarrollo del lenguaje
¿Qué dificultades enfrenta?	Escasez de recursos, tiempo, formación insuficiente
¿Ha recibido formación específica en este tema?	4 de 6 docentes no han recibido formación en didáctica lúdica en los últimos años

Tabla 2. Entrevistas a docentes

Categoría	Indicador revisado	Valoración
Inclusión de juegos en planificaciones	Presencia planificada de actividades lúdicas	Sí
Relación juego-objetivos curriculares	Claridad en la vinculación entre actividades y objetivos	Parcial
Evidencias de aprendizaje	Productos y registros lúdicos en fichas de seguimiento	Sí

Tabla 3. Análisis documental

## ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

*Guía de observación:* El análisis muestra que si bien el juego aparece de forma frecuente en las actividades del aula (67% de las veces), su uso está mayormente concentrado en momentos de transición o cierre, más que como estrategia estructural del desarrollo de contenidos. La participación de los niños fue activa en la mayoría de los casos, sin embargo, la intencionalidad pedagógica fue evaluada como parcial, ya que no siempre se vinculó el juego con las destrezas con criterio de desempeño.

*Entrevistas a docentes:* Se identificó que los docentes reconocen el juego como un medio eficaz para fomentar la motivación, la expresión oral y la socialización. No obstante, expresaron limitaciones recurrentes, como la falta de espacios adecuados, escasez de materiales y la ausencia de formación continua. La mayoría de docentes manifestó planificar actividades lúdicas, pero sin una guía metodológica clara. Esto refleja la necesidad de reforzar el componente didáctico con el fin de fortalecer la competencia docente en la aplicación de metodologías activas dentro del quehacer educativo cotidiano.

*Revisión documental:* Las planificaciones analizadas evidencian la presencia de actividades lúdicas, sin embargo, solo el 25% de estas presentaban una relación explícita entre los juegos propuestos y los objetivos curriculares

del subnivel. Las evidencias de aprendizaje, tales como fotografías de trabajo colaborativo, fichas de autoevaluación gráfica y producciones libres, respaldan la efectividad del juego cuando este se orienta hacia metas claras.

Estos hallazgos confirman la necesidad de considerar al juego no solo como un recurso espontáneo, sino como una estrategia metodológica planificada, coherente con el currículo y acompañada de una mediación docente activa.

## CONCLUSIONES DETALLADAS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS

1. Sobre la identificación de estrategias lúdicas (Objetivo 1): Los docentes utilizan diversos tipos de juegos, principalmente simbólicos, de construcción y motores, integrándolos de forma general en la rutina. Sin embargo, su implementación no siempre responde a una planificación estructurada, lo que limita su potencial pedagógico.
2. Sobre la alineación con el currículo (Objetivo 2): La mayoría de las actividades lúdicas observadas y documentadas están solo parcialmente alineadas con los objetivos del Currículo del subnivel Preparatoria. Esto evidencia una necesidad urgente de formación en planificación didáctica centrada en el juego.
3. Sobre las percepciones docentes (Objetivo 3): Los docentes valoran el juego como herramienta para el desarrollo integral infantil, reconociendo beneficios en el lenguaje, la socialización y la motivación. No obstante, identifican barreras estructurales como la escasez de materiales y la falta de capacitación específica.
4. Sobre las propuestas de mejora (Objetivo 4): A partir de los hallazgos, se recomienda: a) diseñar programas de capacitación

docente en didáctica lúdica; b) garantizar recursos materiales adecuados; y c) promover un enfoque institucional que legitime el juego como estrategia didáctica principal en el subnivel Preparatoria. Estas conclusiones permiten fundamentar

propuestas concretas de intervención pedagógica e institucional orientadas a mejorar la calidad de la educación del subnivel Preparatoria en Ecuador desde una perspectiva centrada en el juego.

## REFERENCIAS

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Gómez, S., & Martínez, L. (2022). Juego, neurociencia y aprendizaje significativo en la primera infancia. *Revista de Educación Neurocognitiva*, 8(1), 43–59.

González, M., & Rodríguez, L. (2020). La enseñanza lúdica como eje de la educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 14(1), 55–68.

Huizinga, J. (2018). *Homo ludens: El juego como elemento de la cultura*. Fondo de Cultura Económica.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica. Subnivel Preparatoria*. Quito: Autor.

Murillo, F., & Hidalgo, C. (2022). Desafíos en la aplicación del juego en la educación infantil. *Revista de Pedagogía Crítica*, 6(1), 21–35.

Piaget, J. (1972). *La psicología del niño*. Madrid: Morata.

Toro, C. (2019). Estrategias lúdicas para la inclusión en el aula infantil. *Revista de Educación y Diversidad*, 5(2), 45–60.

Valverde, M., & Ortega, S. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo integral en la primera infancia. *Revista Educativa Horizonte*, 11(4), 33–48.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.