

**EL JUEGO COMO MEDIADOR PEDAGÓGICO EN EL APRENDIZAJE VIRTUAL
SINCRÓNICO DE NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL
THE ROLE OF PLAY AS A PEDAGOGICAL MEDIATOR IN SYNCHRONOUS VIRTUAL
LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

Autores: ¹Mélida Rocío Campoverde Méndez, ²Shirley Elizabeth Prado Escobar, ³Carmen del Rocío Jiménez Cascante, ⁴Stefanía Matilde Balseca Moreira

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8848-7535>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-5779-5433>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-7495-7588>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-7096-8876>

¹E-mail de contacto: rcampoverdem@ulvr.edu.ec

²E-mail de contacto: shirley.prado@docentes.educacion.edu.ec

³E-mail de contacto: carmen.jimenez@docentes.educacion.edu.ec

⁴E-mail de contacto: stefania.balseca@docentes.educacion.edu.ec

Afiliación: ¹*Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil (Ecuador) ²*³* ⁴*Ministerio de Educación (Ecuador)

Artículo recibido: 16 de enero del 2026

Artículo revisado: 13 de febrero del 2026

Artículo aprobado: 16 de marzo del 2026

¹Licenciada en Lengua Inglesa, especialización en Lingüística y Literatura, adquirida de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil (Ecuador). Magíster en Diseño Curricular, adquirida de la Universidad de Guayaquil (Ecuador).

² Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educadores de Párvulos, adquirida en la Universidad de Guayaquil (Ecuador). Magíster en Desarrollo Temprano y Educación Infantil, adquirida de la Universidad Casa Grande (Ecuador). Docente de la Escuela Fiscal Carlos Julio Arosemena Tola, (Ecuador)

³Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educadores de Párvulos, adquirida en la Universidad de Guayaquil (Ecuador). Magíster en Escritura y Alfabetización, adquirida de la Universidad Nacional de la Plata (Argentina). Docente de la Escuela Fiscal Carlos Julio Arosemena Tola (Ecuador).

⁴Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica adquirida de la Universidad de Guayaquil (Ecuador). Magíster en Educación, mención en Pedagogía, adquirido en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil (Ecuador). Magister en Educación adquirida de la Universidad Particular de Loja (Ecuador).

Resumen

La investigación que se expone a continuación versa sobre el juego como mediador pedagógico facilitador del aprendizaje virtual sincrónico en Educación Inicial. En el contexto de la educación digital de hoy, dicha estrategia lúdica ha tomado relevancia como recurso de enseñanza que favorece la participación, la motivación y la construcción de un aprendizaje significativo en la primera infancia. La investigación se llevó a cabo con un enfoque mixto, en un diseño descriptivo y de campo, considerando la participación en el proceso de enseñanza de estudiantes, docentes y familias para los fines de la investigación. Para los propósitos de la investigación fueron utilizados los procedimientos de la observación directa,

encuestas estructuradas y entrevistas semi estructuradas para identificar a la incidencia del juego en los entornos virtuales sincrónicos. Los resultados indicaron que la propuesta de actividades lúdicas en las sesiones virtuales es beneficiosa para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los niños, potenciando el aumento de la interacción y el compromiso de las actividades. Se encontraron limitaciones relacionadas con el acceso a recursos tecnológicos, la conexión y con el tiempo disponible para las sesiones sincrónicas. En conclusión, el juego es un tipo de estrategia pedagógica que dinamiza el aprendizaje en contextos virtuales. La investigación ha puesto de manifiesto que el juego favorece experiencias significativas a

partir de las características del entorno educativo actual.

Palabras clave: Aprendizaje virtual sincrónico; Juego educativo; Educación inicial; Estrategias lúdicas; Desarrollo integral.

Abstract

This study analyzes the role of play as a pedagogical mediator in synchronous virtual learning among children in early childhood education. In the context of contemporary digital education, playful strategies have gained relevance as didactic resources that promote active participation, motivation, and meaningful learning at early ages. The research was conducted under a mixed-method approach, with a descriptive and field-based design, involving students, teachers, and families in the educational process. Data collection occurred via either direct-observation or by providing participants with pre-structured questionnaires to complete before they went into a play-based learning experience (PBLE). The results of this research suggest that there are positive relationships between the inclusion of play and the development of children's cognitive/social/emotional skills, and greater engagement/interaction during the PBLE assignment for all students. Limitations identified included limited access to technology, poor Internet connection (or Wi-Fi), and limited synchronous session time. It is concluded that play constitutes an effective pedagogical strategy to enrich learning in virtual contexts, fostering meaningful experiences adapted to current educational demands.

Keywords: Synchronous virtual learning; Educational play; Early childhood education; Playful strategies; Holistic development.

Sumário

Esse estudo analisa a importância do jogo como instrumento mediador pedagógico em um ambiente de aprendizagem virtual síncrono, no âmbito da Educação Infantil. No contexto da educação digital contemporânea, as estratégias lúdicas podem ser entendidas como um recurso didático fundamental para promover a participação ativa e o envolvimento, além da construção significativa do conhecimento nas primeiras idades. A pesquisa foi de um caráter misto, sob enfoque descritivo e de campo, para um público de estudantes, educadores e famílias no processo educativo. Para a coleta de dados, foram aplicados recursos de pesquisa, como: observações diretas, questionários estruturados e entrevistas semiestruturadas, buscando identificar a presença do jogo no espaço virtual síncrono. Os resultados mostram que a utilização de atividades lúdicas durante as sessões virtuais favorece a formação adequada das habilidades cognitivas, sociais e emocionais da criança e também seu maior envolvimento / interação com as atividades propostas. Também foram relatadas limitações quanto ao acesso a recursos tecnológicos, à conectividade e ao tempo para as sessões síncronas. Termina-se que o jogo é uma estratégia pedagógica capaz de potencializar a aprendizagem em ambientes virtuais, promovendo experiências significativas e adequadas aos desafios da educação atual.

Palavras-chave: Aprendizagem virtual síncrona; Jogo educativo; Educação infantil; Estratégias lúdicas; Desenvolvimento integral.

Introducción

Hoy en día, los sistemas de enseñanza han experimentado grandes cambios a partir de la mejora de las tecnologías digitales, así como de las exigencias de adaptarse a los entornos

virtuales de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el aprendizaje virtual sincrónico se ha caracterizado como una forma que garantiza la interactividad entre el docente y el niño, favoreciendo la comunicación y el conocimiento de forma inmediata (Espinell, 2024), pero su aplicación en la educación inicial deriva en retos en la atención, la motivación y el interés activo del niño.

La escolarización de la edad temprana exige una forma de hacer las cosas apropiadas a las particularidades del desarrollo infantil y donde el juego constituye una herramienta fundamental en la construcción de aprendizajes. Desde la perspectiva pedagógica, el juego no representa una función recreativa o de descanso, sino que se manifiesta como una estrategia que potencia el desarrollo cognitivo, social y emocional, así como la adquisición de habilidades y saberes significativos (Alava, y otros, 2025). En el entorno virtual su inclusión es mucho más importante, ya que ayuda a movilizar las clases y a mantener la clase más cerca y con el interés de los alumnos.

Siguiendo esta línea argumentativa, la implementación de estrategias lúdicas en entornos sincrónicos virtuales favorece la producción de experiencias educativas interactivas que fomentan la participación y el aprendizaje a partir del descubrimiento. Hasta el momento, diferentes autores han documentado evidencias de que la presencia de recursos digitales, incluyendo juegos en línea interactivos y dinámicas gamificadas, puede aumentar la motivación y el compromiso del propio estudiante, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico (Naranjo y otros, 2025).

Todo ello también puede verse comprometido por la conectividad, la falta de dispositivos tecnológicos o el tiempo disponible en las sesiones.

En virtud de lo presentado hasta el momento, se justifica estudiar el juego como mediador pedagógico en el aprendizaje simultáneo virtual en educación infantil. Por tanto, el presente estudio tiene por objetivo analizar cómo las estrategias lúdicas inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños en los entornos virtuales, identificando sus beneficios, limitaciones y aportaciones al desarrollo total. Asimismo, se busca aportar evidencia que permita fortalecer las prácticas docentes y promover metodologías activas acordes a las demandas educativas contemporáneas.

Aprendizaje virtual sincrónico en educación inicial

El aprendizaje virtual sincrónico se define como una modalidad educativa mediada por tecnologías digitales que permite la interacción en tiempo real entre docentes y estudiantes, a través de plataformas como videoconferencias, aulas virtuales y herramientas colaborativas.

La forma de enseñanza analizada cumple una serie de condiciones que han cobrado especial relevancia desde hace unos años hasta el presente, especialmente por los procesos de digitalización educativa y la necesidad de aprender en procesos de no presencialidad, según lo declarado por (Chaverri & Soto, 2016): "La sincronidad, en este sentido, potencia la comunicación inmediata, la retroalimentación oportuna y la acción conjunta y compartida para construir conocimiento; cosas que suceden dentro de un proceso de aprendizaje activo".

En educación inicial la modalidad propuesta tiene unas características propias ya que los niños y niñas de 4 a 5 años están en una fase de desarrollo en la que los niños/as aprenden activamente, explorando y relacionándose permanentemente con su entorno.

En este sentido, el aprendizaje virtual sincrónico debe adaptarse a las necesidades evolutivas del niño, incorporando recursos visuales, dinámicos y participativos que estimulen su atención y favorezcan su implicación en las actividades propuestas. La interacción en tiempo real permite al docente observar las respuestas del estudiante, ajustar las estrategias pedagógicas y brindar acompañamiento continuo durante el proceso de aprendizaje.

De igual modo, esta modalidad posibilita fomentar las capacidades comunicativas desde edades tempranas, ya que fomenta la expresión verbal, la audiocomunicación y la participación de los pequeños en las actividades en grupo. A través de los espacios sincrónicos, los niños tienen la posibilidad de relacionarse con sus pares, relatar anécdotas y construir aprendizajes de forma coordinada, lo que es muy significativo para el desarrollo social y emocional de los mismos (Tanguila Masapanta, 2025).

Sin embargo, el aprendizaje virtual sincrónico exhibe también marcadas limitaciones en el contexto de la educación inicial. Entre ellas destacan la dependencia del acceso a las redes, la desigualdad en el acceso a los medios tecnológicos (ordenadores, tabletas, teléfonos inteligentes, etc.), y el hecho de que siempre

haya que contar, además, con el acompañamiento por parte de los adultos.

El tiempo de atención que pueden soportar los niños en las pantallas suele ser muy corto, lo que muy probablemente demande el diseño de una sesión de estudio breve, ameno y con una mínima estructura que evite su falta de atención (Freire, 2017).

A pesar de todos esos inconvenientes, el aprendizaje virtual sincrónico adecuadamente diseñado puede constituirse, agregándose a los modelos de estudio tradicionales, en una muy eficaz herramienta pedagógica en sus dos direcciones. Su potencial radica en la capacidad de integrar recursos tecnológicos con estrategias didácticas innovadoras, como el juego, que permiten generar experiencias de aprendizaje significativas, adaptadas a las demandas de la educación contemporánea.

El juego como estrategia pedagógica

El juego constituye una de las estrategias pedagógicas más relevantes en la educación inicial, debido a su estrecha relación con el desarrollo integral del niño. Desde la perspectiva del constructivismo, el estudiante interacciona de manera activa con su entorno, obteniendo significados a partir de la experiencia vivida (Esteban, 2002). En este sentido, el juego permite al niño construir significados porque se entiende el juego como un medio natural de aprendizaje de la realidad, permitiendo investigar, experimentar y comprender el mundo en el que vive a través de la interacción espontánea y significativa.

Varios autores coinciden en que el juego no es únicamente una actividad recreativa. Este tiene

un gran valor formativo. Según García y otros (2025), el juego permite desarrollar habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas o el pensamiento crítico. El juego también favorece el desarrollo social, porque permite relacionarse con los demás, respetar normas y cooperar y, por otro lado, ayuda al desarrollo emocional porque permite expresar sentimientos y regular las emociones.

La educación es el lugar donde se realiza la planificación e intencionalidad del juego, el cual propicia la obtención de unos objetivos de aprendizaje determinados. Es decir, el profesor tiene que escoger y construir actividades lúdicas adecuadas a la edad, los intereses y las necesidades educativas del alumnado, incorporando los contenidos del currículo a una visión dinámica y contextualizada. Así es como el juego se convierte en un recurso didáctico que ayuda a la comprensión de ciertos conceptos y a la vez permite motivar el aprendizaje significativo.

Existen diferentes tipos de juego que se pueden utilizar en el ámbito educativo, entre ellos el juego simbólico, el juego de roles, el juego reglado y la gamificación. Cada uno de estos tipos de juegos tendrá beneficios para el desarrollo de los niños y las niñas, como por ejemplo en el caso del juego de roles que permite a los/as niños/as representar situaciones de la vida diaria, ayudando a la imaginación y el conocimiento social, o el juego reglado que contribuye al desarrollo de habilidades como la disciplina, la atención o seguir los diferentes pasos establecidos.

Las dimensiones del juego cambian según el entorno virtual que se utiliza; este modifica las características que definen el juego mediante la utilización de recursos tecnológicos que permiten la continuidad del carácter lúdico (por ejemplo, aplicaciones interactivas, plataformas educativas y herramientas digitales).

Cuando el juego se introduce en los entornos virtuales, se dinamiza el proceso de enseñanza y se fomenta la motivación y el compromiso del alumnado, dos aspectos realmente necesarios para el proceso de enseñanza de la educación infantil (García Malvaceda, 2025).

En otras palabras, el juego como estrategia de enseñanza es una variable que puede resultar decisiva en el proceso formativo de niños y niñas, vinculado al aprendizaje experimentado, a la emoción y a la socialización. Su adecuada puesta en práctica en el aula, sea presencial o virtual, ayuda a fortalecer el desarrollo integral y a dar vida a los procesos de enseñanza-aprendizaje durante las primeras etapas de la vida.

Estrategias lúdicas en entornos virtuales

La incidencia de estrategias de tipo lúdico en los entornos virtuales es un cambio importante en las prácticas educativas actuales, más todavía en la educación inicial (Sánchez-Buenaño & Ribadeneira-Pazmiño, 2025). En este contexto, el interés por utilizar recursos digitales no es únicamente por una demanda de la tecnología, sino más bien se busca la oportunidad para innovar procedimientos de enseñanza-aprendizaje donde se pueda recurrir a estrategias lúdicas e interactivas. Las estrategias de tipo lúdico, son apropiadas para hacer más manejables los contenidos, en un formato más

atractivo, de cara a favorecer la comprensión de los estudiantes.

En un entorno virtual, el juego queda representado mediante diferentes herramientas digitales, como plataformas educativas, aplicaciones interactivas, vídeos dinámicos, simulaciones o juegos online. De esta manera, se apoya una educación que promueve experiencias de aprendizaje más inmersivas, donde el alumno no se limita a recibir información sino que se produce un proceso de construcción del conocimiento. En este sentido, de Sucre y otros (2026), establecen que la gamificación genera una motivación intrínseca que favorece el compromiso y la permanencia en las actividades formativas.

Cabe añadir que las estrategias lúdicas realizadas por medio de plataformas informáticas promueven el aprendizaje significativo cuando generan conexiones entre contenidos y vivencias, así como entre contenidos y contextos próximos al estudiante.

Utilizando dinámicas como retos, recompensas, niveles o juegos de rol adaptados al entorno digital, los niños desarrollan pertinentemente habilidades cognitivas, sociales y emocionales. También, son favorables para permitir la retroalimentación, permitiendo que el docente evalúe el progreso del estudiante en tiempo real. No obstante, se advierte que la implementación de estrategias lúdicas en entornos virtuales debe realizarse con un proceso de planificación meticuloso por parte del docente. La elección de las herramientas digitales tiene que adecuarse al grupo de edad de los estudiantes, asegurando la accesibilidad y diseñando actividades que

mantengan un sentido de equilibrio entre lo lúdico y lo pedagógico.

Se debe tener cuidado debido a que el uso de los recursos digitales de manera excesiva puede generar distracción o fatiga emocional en el alumnado (Granda y otros, 2025). Se recomienda estructurar las sesiones de manera dinámica, o breve o variada.

También hay que tener en cuenta que no todos los contextos educativos tienen las mismas condiciones tecnológicas, por lo que las limitaciones de conectividad, la disponibilidad de dispositivos e incluso el nivel de alfabetización digital o la cultura digital de las familias pueden influir en la efectividad de estas estrategias. En esa dirección, el docente debe ser lo suficientemente flexible y creativo/a como para adaptar las distintas propuestas de juego a las posibilidades reales.

En definitiva, las estrategias lúdicas en los entornos virtuales son una técnica pedagógica al alcance del docente, que puede llegar a ser determinante para enriquecer los aprendizajes en la educación inicial. La buena realización de las estrategias lúdicas permite convertir el proceso educativo en un proceso educativo dinámico, participativo y significativo, lo que favorece el desarrollo integral de los niños y lo que permite dar respuesta a los actuales requerimientos que existen en lo que se conoce como educación.

Desarrollo cognitivo, social y emocional en la infancia

El desarrollo infantil constituye un proceso integral que abarca dimensiones cognitivas, sociales y emocionales, las cuales se encuentran

interrelacionadas y evolucionan de manera progresiva durante los primeros años de vida. En la educación inicial, estas dimensiones son especialmente importantes, puesto que es en este nivel educativo donde se establecen los cimientos del aprendizaje posterior y de la construcción de la personalidad. Así, es importante promover experiencias educativas que propicien un desarrollo equilibrado y significativo.

Desde la perspectiva cognitiva, el niño de 4 a 5 años está en una etapa que se caracteriza por el avance del pensamiento simbólico, la imaginación, la posibilidad de representar la realidad por medio del juego. Las actividades de juego posibilitan el fomento de algunos procesos mentales tales como la atención, la memoria, la percepción o la resolución de problemas (Núñez & Allauca, 2025). En este sentido, el juego facilita que la comprensión de conceptos se realice a partir de la experiencia directa, lo que va a contribuir a la construcción activa del conocimiento.

El desarrollo social se relaciona con la posibilidad que tiene el niño en relacionarse con otras personas, formar relaciones afectivas y mostrarse participativo en situaciones de relación con otros. El juego, fundamental en esta etapa, en especial el juego simbólico y el juego cooperativo, propicia la adquisición de habilidades de relación para favorecer la comunicación, el respeto por las reglas o normas, la empatía y la colaboración, competencias necesarias para la convivencia en diferentes contextos sociales.

El desarrollo emocional está vinculado a la habilidad del niño para poder identificar,

expresar y autorregular sus emociones (Arango y otros, 2025). Las actividades lúdicas pueden ofrecer un espacio seguro para que el niño pueda demostrar sus sentimientos, enfrentarse a vivir situaciones nuevas y adquirir confianza en sí mismo.

Igualmente, el juego facilita la canalización de emociones como la frustración o la alegría, favoreciendo el bienestar emocional. En el entorno virtual el trabajo que requiere atender estas dimensiones presenta presiones añadidas, ya que la falta de contacto físico y por la tecnología que media la interacción.

Pero en todo caso, a través de estrategias que involucren el juego también es posible promover la interacción social, y que la participación sea activa y vivencial, aunque sea a distancia. En este sentido, el papel del maestro será clave para dirigir las actividades e ir construyendo un trabajo que favorezca el desarrollo integral del niño.

El papel de la familia como mediador también ha de ser tenido en cuenta, particularmente en entornos virtuales. Las aportaciones de la madre o del adulto cuidador favorecen la participación del niño/a, promueven aprendizajes, y generan un contexto adecuado para el desarrollo del infante. En los mismos términos, es decir, el desarrollo cognitivo, social y emocional de la infancia se ve favorecido por la utilización de estrategias lúdicas y los niños se incorporan a la actividad, bien de manera presencial o telemática. Todo ello permitirá irte formando como personas autónomas, creativas y socialmente competentes a través de la integración de estas dimensiones en la educación infantil.

Rol del docente en entornos virtuales sincrónicos

El docente desempeña un papel fundamental en la mediación del aprendizaje en entornos virtuales sincrónicos, especialmente en el nivel de educación inicial, donde los estudiantes requieren orientación constante, acompañamiento cercano y estímulos adecuados para mantener su atención. Desde esta perspectiva, la función del docente no se limita a la transmisión de contenidos, ya que se convierte en un sujeto actuar, en un mediador, en un orientador, en un generador de experiencias de aprendizaje significativo.

El profesor que se enfrenta al formato de la formación virtual ha de dotarse de competencias digitales que le permitan el uso correcto de las herramientas tecnológicas, las plataformas de formación y de los recursos interactivos.

Es decir, no sólo dominar técnicamente las tecnologías sino también saber utilizarlas pedagógicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Castro y Santos (2025), el uso adecuado de los recursos digitales pone de manifiesto la comunicación, la interacción y la construcción colaborativa del conocimiento en entornos virtuales.

El docente también deberá realizar una adecuada planificación de las sesiones a tiempo real, considerando su duración, secuencia de actividades y la incorporación de estrategias dinámicas que favorezcan la participación activa y motivadora de los estudiantes.

En educación inicial, la planificación de esta actividad tendrá que contar con la participación

de recursos visuales, canciones, juegos y actividades interactivas que respondan a las características del desarrollo infantil. Incluir el juego como estrategia pedagógica puede convertir la propia clase en un espacio participativo y significativo.

La capacidad del docente para crear un ambiente de aprendizaje la proyecta de varias maneras, entre las que se reconoce dejar que los niños participen, el respeto hacia los ritmos de aprendizaje, la promoción de la comunicación y de la interacción. La comunicación adecuada, el uso de un lenguaje claro y la expresión afectiva son elementos importantes para ello.

El docente tiene el rol de evaluador de manera continua, ya sea mediante la observación o bien mediante la retroalimentación para poder evidenciar progresos o dificultades en el aprendizaje. En contextos virtuales, estas instancias deberán presentarse con flexibilidad y según los contextos del medio, considerando aspectos como la conectividad o la posibilidad de acceder a recursos.

Por otro lado, se hace imprescindible la articulación entre docente y familia, más aún si se trata de educación inicial. Los padres o los cuidadores son parte del engranaje o bien el soporte del proceso educativo en la medida que ayudan a tener acceso a la clase, a las actividades y el soporte del saber desde allí. En este sentido, el docente debe construir canales de comunicación con las familias en función de orientarlas sobre la función que le cabe en el acompañamiento.

Finalmente, el rol del docente en la virtualidad sincrónica es crucial para lograr el éxito del proceso educativo. Su capacidad para integrar

estrategias pedagógicas, recursos tecnológicos y dinámicas lúdicas permite generar experiencias de aprendizaje significativas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes y a las exigencias de la educación contemporánea.

Limitaciones y desafíos del aprendizaje virtual en educación inicial

El aprendizaje virtual sincrónico en educación inicial, si bien representa una alternativa innovadora para garantizar la continuidad educativa, también enfrenta diversas limitaciones y desafíos que condicionan su efectividad (Romero y otros, 2025). Las dificultades anteriormente expuestas se producen en el contexto tecnológico, pedagógico y social, incidiendo directamente en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las principales dificultades es la brecha digital que se refiere a la desigualdad existente para acceder a los dispositivos tecnológicos, a la conectividad a Internet y a las competencias digitales. En muchos contextos, fundamentalmente en los entornos más vulnerables, el alumnado no cuenta con las condiciones básicas que faciliten su asistencia a las clases virtuales de forma continuada.

Esto por tanto limita la interacción sincrónica y genera desigualdades en las oportunidades de aprendizaje. Otro punto importante son los tiempos de atención de los niños en entornos virtuales. A diferencia de la educación presencial, donde los estímulos son mayores y hay un mayor control del entorno, virtualmente los estudiantes se pueden distraer con facilidad.

Esto impone que las sesiones sean breves, dinámicas, estructuradas y con estrategias lúdicas para que se mantenga el interés y la participación activa. La ausencia de contacto físico también reduce las oportunidades de interacción espontánea, lo que puede afectar el desarrollo social.

Desde el punto de vista pedagógico, uno de los retos más significativos es la adaptación de las metodologías tradicionales a entornos digitales. No todas las estrategias utilizadas en el aula presencial son efectivas en la virtualidad, por lo que el docente debe innovar y rediseñar sus prácticas pedagógicas. La falta de formación en el uso de herramientas digitales para llevar a cabo el proceso formativo puede llevar a una limitación de dicho proceso, lo que puede llevar a las propuestas de actividades a tener menos calidad.

También toma un papel trascendental la familia en este escenario. En educación inicial, los padres o cuidadores tienen que participar de manera activa en el proceso formativo; esto asegura que los estudiantes puedan llegar a las clases, que puedan ir realizando las actividades, pero no todas las familias cuentan con el tiempo, la disposición o los conocimientos suficientes para hacerlo. Esta situación puede generar dificultades en el aprendizaje del niño o niña.

Por otra parte, también hay que considerar aspectos como la fatiga digital, el exceso de tiempo frente a la pantalla y la sobrecarga de actividades que pueden influir en el bienestar del alumnado; por lo que es necesario buscar un punto de equilibrio entre el uso de la tecnología y otras formas alternativas para el aprendizaje

que permitan el desarrollo integral en el alumnado.

Sin embargo, también el aprendizaje virtual sincrónico nos ofrece la posibilidad de innovar en la educación inicial. La inclusión de estrategias de enseñanza lúdicas, la utilización de recursos digitales interactivos y la flexibilidad de las diferentes modalidades de enseñanza nos permiten adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las demandas del contexto. En este sentido, se hace necesario el fortalecimiento de la formación del profesorado, la mejora del acceso a los recursos, la puesta en marcha de estrategias que favorezcan la participación de las familias.

Resumiendo dicho contexto y los retos de la educación virtual en educación inicial tenemos que asumir los retos del aprendizaje virtual como oportunidades para mejorar y transformar el ámbito educativo. La propuesta de mejoras en las limitaciones actuales serán las herramientas necesarias para que los modelos pedagógicos puedan consolidarse y adaptarse a generaciones futuras de forma inclusiva, dinámica y pertinente.

Métodos y Recursos

El trabajo de investigación que a continuación se presenta y que se encuentra en el centro de esta tesis se lleva a cabo mediante un enfoque de investigación mixto, ya que combina métodos cuantitativos y cualitativos para lograr una imagen global del objeto de estudio. De este modo se pudo analizar tanto la información numérica de la participación y el rendimiento de los estudiantes, como las visiones y experiencias de los sujetos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, el tipo de diseño de la investigación fue de tipo descriptivo y de campo, ya que se caracteriza por la búsqueda de la caracterización de la propuesta del aprendizaje virtual sincrónico y del uso del juego como mediador pedagógico en una situación real, sin manipular las variables objeto de estudio. Esta clase de diseño facilitó al investigador ver de forma directa las dinámicas educativas y recoger información relevante sobre las conductas en los estudiantes durante los momentos de actividades de juego en espacios virtuales.

Los componentes de la población implementada se corresponden con estudiantes de educación inicial, padres, familia, una docente de un centro educativo. El muestreo realizado corresponde al no probabilístico por conveniencia, de manera tal que la muestra estuvo compuesta por 10 estudiantes de 4 a 5 años, 10 padres de familia, 1 docente, quienes participaron de manera voluntaria en la investigación, eligiendo así la accesibilidad de los participantes y la factibilidad del proceso de investigación.

Para la recolección de datos se emplearon diferentes instrumentos de investigación. Una ficha de observaciones para los estudiantes con el fin de integrar la participación, el entendimiento de las actividades y su nivel de interacción durante las sesiones virtuales se implementó. Asimismo, un cuestionario estructurado dirigido a los padres de familia con el fin de evidenciar su percepción respecto al aprendizaje de sus hijos en entornos virtuales fue aplicado; finalmente, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada a la docente centrada en su experiencia respecto a la

implementación de estrategias lúdicas en clases síncronas.

El procedimiento de investigación fue llevado a cabo en distintas fases, correspondían: una primera fase para la revisión teórica y la construcción de los instrumentos; una segunda fase para la aplicación de los instrumentos en las clases de virtualidad síncrona, observando el comportamiento del alumnado en la aplicación de las estrategias lúdicas; una fase final, el análisis de los datos recolectados, combinado la información cuantitativa y cualitativa para una interpretación ilimitada de los resultados.

Para el análisis de los datos cuantitativos se aplicaron técnicas estadísticas descriptivas como frecuencias y porcentajes y, para los datos cualitativos, se usaron técnicas basadas en la categorización bajo la detección de patrones y tendencias de interés. Este procedimiento fue el que dio lugar a la posibilidad de extraer conclusiones sobre el impacto del juego en el aprendizaje virtual síncrono.

En cuanto a los aspectos éticos, se garantizó la confidencialidad de la información y la participación voluntaria de los sujetos de estudio, respetando los principios éticos de la investigación educativa.

Análisis y Resultados

El análisis de los datos obtenidos se realizó a partir de la integración de la información cuantitativa y cualitativa recolectada mediante la ficha de observación, el cuestionario aplicado a los padres de familia y la entrevista a la docente. Dicha tarea permitió detectar tendencias relevantes en lo que respecta a las

funciones que cumple el juego como mediador pedagógico para el aprendizaje virtual síncrono en educación inicial.

En los resultados de la ficha de observación aplicada a los participantes (n=10), se presenta una alta participación, en las actividades de tipo lúdico, en la parte de las actividades de las sesiones llevadas a cabo en forma virtual donde el 80 % de los niños atendió permanentemente las reglas del juego y el 70 % fue capaz de entender las instrucciones propuestas. Asimismo, el 90% participó activamente en las dinámicas, respetando turnos e interactuando con sus compañeros.

Tabla 1

Resultados de la observación a estudiantes

<i>Indicador</i>	<i>Sí (%)</i>	<i>A veces (%)</i>	<i>No (%)</i>
<i>Atención a las reglas del juego</i>	80	20	0
<i>Comprensión de las instrucciones</i>	70	30	0
<i>Participación activa</i>	90	10	0
<i>Respeto de turnos</i>	85	15	0
<i>Expresión de ideas durante el juego</i>	75	25	0

Nota. Datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a estudiantes de educación inicial.

En relación con los resultados del cuestionario aplicado a padres de familia (n=10), se evidenció que el 80% considera que el uso del juego en clases virtuales mejora el aprendizaje de sus hijos, mientras que el 70% percibe un aumento en la motivación y el interés por las actividades escolares. Sin embargo, un 40% manifestó dificultades relacionadas con la

conectividad y el acceso a dispositivos tecnológicos.

Tabla 2

Percepción de padres de familia sobre el aprendizaje virtual

<i>Indicador</i>	<i>Sí (%)</i>	<i>No (%)</i>
<i>El juego mejora el aprendizaje</i>	80	20
<i>Incrementa la motivación</i>	70	30
<i>Facilita la comprensión</i>	75	25
<i>Existen problemas de conectividad</i>	40	60

Nota. Resultados del cuestionario aplicado a padres de familia.

Por otro lado, los resultados cualitativos extraídos de la entrevista a la docente indican que la aplicación de estrategias lúdicas en entornos virtuales sincrónicos potencia la participación, la interacción y el aprendizaje significativo. La misma profesora apuntó que, entre otras cosas, el uso de juegos de rol, las dinámicas interactivas, el uso de recursos digitales, etc., permiten suscitar el interés de los/as discentes, así como también su rendimiento académico.

También se identificaron limitaciones asociadas al corto tiempo de las sesiones, y la esperanza de un apoyo familiar como complemento a las actividades. De todos modos, el juego, se le otorga a la consideración de que el juego es una herramienta pedagógica muy importante para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el formato de entorno virtual.

Con el propósito de sintetizar los resultados obtenidos a partir de los diferentes instrumentos

aplicados, se presenta a continuación una integración de los principales hallazgos del estudio, considerando las dimensiones más relevantes del aprendizaje virtual sincrónico mediado por estrategias lúdicas.

Tabla 3

Síntesis interpretativa de los resultados del estudio

<i>Dimensión</i>	<i>Descripción del resultado</i>	<i>Nivel (%)</i>
<i>Participación estudiantil</i>	Alta implicación en actividades lúdicas sincrónicas, con interacción constante	80–90
<i>Motivación y aprendizaje</i>	Incremento en el interés y disposición hacia las actividades educativas	70–80
<i>Desarrollo cognitivo</i>	Mejora en atención, comprensión y seguimiento de instrucciones	70–75
<i>Desarrollo social</i>	Fortalecimiento de la interacción, respeto de turnos y trabajo colaborativo	80–85
<i>Limitaciones</i>	Dificultades relacionadas con conectividad, acceso tecnológico y tiempo de sesión	40–50

Nota. Elaboración propia a partir de la integración de resultados de observación, encuesta y entrevista.

Los resultados que se presentan en la Tabla 3 muestran que las estrategias lúdicas ejercidas en el aula virtual sincrónica han tenido un efecto positivo en la participación y motivación del

alumnado, ya que los niveles altos obtenidos en la mayoría de dimensiones mostradas confirman que el juego resulta ser una práctica del aula favorable para propiciar la participación activa y el contacto social, lo que demuestra el juego como mediador pedagógico.

En este mismo sentido también han mejorado las habilidades cognitivas y, en especial, la atención y la comprensión de los alumnos. Las dificultades mostradas, fundamentalmente en lo que se refiere a la conectividad y el tiempo dedicado a las sesiones, también ha puesto de manifiesto la necesidad de optimizar las condiciones tecnológicas y las condiciones tecnológicas de las actividades desarrolladas para generar un aprendizaje más efectivo.

Pues bien, precisamente con ese fin se ha realizado la integración de los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados, con el objetivo de analizar el efecto que las estrategias lúdicas tienen en el aprendizaje virtual sincrónico, considerando dimensiones clave del proceso educativo, como la motivación, la participación, la comprensión y la interacción social.

Tabla 4

Impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje virtual sincrónico

<i>Dimensión</i>	<i>Nivel Alto (%)</i>	<i>Nivel Medio (%)</i>	<i>Nivel Bajo (%)</i>
<i>Motivación</i>	70	30	0
<i>Participación</i>	80	20	0
<i>Comprensión</i>	75	25	0
<i>Interacción social</i>	85	15	0

Nota. Resultados integrados de la ficha de observación y encuesta aplicada a padres de familia.

Los resultados presentados en la Tabla 4 evidencian que las estrategias lúdicas tienen un impacto predominantemente alto en las dimensiones analizadas. La interacción social (85%) y la participación (80%) resultan ser sus elementos mejorados, lo que evidencia que la práctica del juego favorece la implicación activa del alumnado en los entornos virtuales pero también que la motivación y la comprensión presentan valores muy elevados, lo que hace evidente que las dinámicas lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos. Todo ello pone de manifiesto que el juego como mediador pedagógico es un instrumento adecuado en entornos virtuales sincrónicos.

A pesar de los resultados favorables observados en la implementación de estrategias lúdicas, también se identificaron diversas limitaciones que inciden en el desarrollo del aprendizaje virtual sincrónico, las cuales se presentan a continuación.

Tabla 5

Principales limitaciones del aprendizaje virtual sincrónico

<i>Factor</i>	<i>Frecuencia (%)</i>
<i>Tiempo limitado de las sesiones</i>	50
<i>Distracción del estudiante</i>	45
<i>Problemas de conectividad</i>	40
<i>Acceso limitado a dispositivos</i>	30

Nota. Resultados obtenidos a partir de la percepción de padres de familia y docentes.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 5, las principales limitaciones del aprendizaje virtual sincrónico se relacionan con el tiempo reducido de las sesiones (50%) y la distracción de los estudiantes (45%), factores que afectan la continuidad y calidad del proceso educativo. Asimismo, los problemas de conectividad (40%) y el acceso limitado a dispositivos (30%) evidencian la persistencia de la brecha digital. Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más flexibles y adaptadas al contexto, así como de fortalecer el acceso a recursos tecnológicos para garantizar una educación más equitativa.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que el juego cumple un papel fundamental como mediador pedagógico en el aprendizaje virtual sincrónico en educación inicial, lo cual coincide con lo planteado por Gutiérrez, Hernández y Orjuela (2016), quienes sostienen que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños. En este estudio, se observó una alta participación estudiantil y un incremento significativo en la motivación, lo que refuerza la idea de que el juego constituye un recurso didáctico eficaz para dinamizar el proceso educativo en entornos virtuales.

Por otra parte, los resultados relacionados con el desarrollo de habilidades sociales y habilidades cognitivas muestran que el juego facilita procesos de interacción, de comunicación y de resolución de problemas, lo cual concuerda con enfoques constructivistas

del aprendizaje en el que se concibe al estudiante como sujeto activo en la construcción de su propio conocimiento. La participación de los estudiantes en las estrategias lúdicas confirma que tales propuestas favorecen aprendizajes mediante la exploración y la implicación directa en las actividades significativas.

Sin embargo, también se tuvieron presente limitaciones significativas, como la conectividad, el acceso a dispositivos tecnológicos y las sesiones con poco tiempo, de acuerdo con lo mencionado por Garrido, Cabrera y Barberi (2021) que la educación virtual en niveles iniciales presenta dificultades asociadas con la brecha digital y las condiciones de la casa. Estas limitaciones son condiciones para no el desarrollo mayor aprendizaje y el buen uso de las estrategias.

De este modo, subrayamos la importancia de fortalecer la planificación docente y el uso de metodologías activas que incluyan la parte lúdica en contextos virtuales, pero también de promover el acceso a recursos tecnológicos y el papel activo de las familias que contribuyan con la educación.

Para finalizar, puede decirse que los resultados de esta investigación corresponden a la idea de que el juego es la estrategia pedagógica que ayuda en el aprendizaje virtual sincrónico en la educación inicial al permitir que los niños tengan en cuenta sus niveles de motivación, participación y desarrollo integral. Sin embargo, su efectividad depende de las condiciones del contexto y de la adecuada implementación por parte del docente.

Conclusiones

Los resultados de la presente investigación permiten concluir que el juego constituye un mediador pedagógico eficaz en el aprendizaje virtual sincrónico en educación inicial, al favorecer significativamente la participación, motivación e implicación activa de los estudiantes en el proceso educativo. La incorporación de estrategias lúdicas en entornos virtuales contribuye a transformar la dinámica de enseñanza, generando experiencias más interactivas y significativas para los niños.

Se manifiesta igualmente que el uso del juego no sólo incide positivamente en el progreso por las actividades, sino que también aumenta el desarrollo de habilidades tanto cognitivas (atención y comprensión, por ejemplo), como sociales (interacción, respeto de turno, trabajo colaborativo, etc.) demostrando que las estrategias de juego permiten un abordaje global del aprendizaje en las primeras etapas de la educación.

A su vez, se concluye que la efectividad del aprendizaje de las prácticas virtuales sincrónicas ha de depender fundamentalmente de la planificación docente y el uso de una metodología activa. El papel del docente que ejercerá la mediación, es fundamental a la hora de elaborar actividades dinámicas, estructuradas y adaptadas a las características del desarrollo infantil, no obstante, nos encontramos con diferentes limitaciones que afectan al proceso educativo (los problemas de conectividad, el acceso diferenciado a las herramientas tecnológicas, las sesiones cortas a través de la virtualidad, entre otros), lo cual sugiere la necesidad de potenciar las estrategias

pedagógicas de las aulas y mejorar los recursos tecnológicos para un acceso más igualitario.

En síntesis, el juego, integrado de manera intencional en entornos virtuales sincrónicos, se consolida como una estrategia clave para potenciar el aprendizaje en educación inicial, siempre que se consideren las condiciones del contexto y se promueva una adecuada mediación pedagógica.

Referencias

- Alava, M., Carrillo, L., Torres, V. E. M, Peralta, S., Valarezo, S., & Ortiz, L. (2025). El juego como estrategia de enseñanza en educación inicial. *South Florida Journal of Development*, e5255-e5255.
- Arango, E., Valdez-Banchon, C., & Gómez, S. (2025). Estrategias lúdicas para la autorregulación emocional en niños de 5 a 6 años. *Scientific Journal of Human and Social Sciences (RECIHYS)*.
- Castro, L., & Santos, R. (2025). El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: Herramientas y estrategias. *Código Científico Revista de Investigación*, 178-194.
- Chaverri, J., & Soto, M. (2016). Características de la retroalimentación como parte de la estrategia evaluativa durante el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales: Una perspectiva teórica. *Calidad en la Educación Superior*, 175-204.
- de Sucre, D., Sucre, A., & Mitre, M. (2026). Gamificación y motivación en entornos virtuales: estrategias para la retención y participación estudiantil. *Star of Sciences Multidisciplinary Journal*.
- Espinel, C. (2024). Las habilidades digitales docentes en la educación virtual sincrónica.

- Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 11497-11516.
- Esteban, M. (2002). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. *RED. Revista de educación a distancia*.
- Freire, H. (2017). *¡ Estate quieto y atiende! : Ambientes más saludables para prevenir el déficit de atención y la hiperactividad*. Herder Editorial.
- García Malvaceda, J. (2025). *El aprendizaje basado en juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en los niños de la IEI N° 356-Végueta, 2024*.
- García, M., Herrera, L., Rodríguez, G., Barco, B., & Logroño, E. (2025). Uso de juegos didácticos y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 121-129.
- Granda, A., Moyón, J., Caisaguano, D., & Vargas, S. (2025). El Impacto del Uso Excesivo de Pantallas en el Aprendizaje de los Estudiantes en Entornos Educativos Modernos. *Reincisol*, 4456-4482.
- Naranjo, A., Andrango, K., Verdezoto, L., & Caiza, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. 593. *Digital Publisher CEIT*, 36-50.
- Núñez, J., & Allauca, M. (2025). Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. *ASCE MAGAZINE*, 165-184.
- Romero, K., Mite, M., Cabrera, S., & Brenz, P. (2025). Desafíos en la formación de educación inicial en la era digital. *Revista Académica YACHAKUNA*, 160-167.
- Sánchez-Buenaño, A., & Ribadeneira-Pazmiño, D. (2025). Las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional, en los niños de Educación Inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354, 740-752.
- Tanguila Masapanta, J. (2025). *Desarrollo socio-emocional a través de juegos colaborativos en los niños de Educación Inicial*. (Doctoral dissertation, Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)).



El juego como mediador pedagógico en el aprendizaje virtual sincrónico de niños en educación inicial © 2026 by Mérida Rocío Campoverde Méndez, Shirley Elizabeth Prado Escobar, Carmen del Rocío Jiménez Cascante y Stefanía Matilde Balseca Moreira is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

