

El aprendizaje emocional a través de los juegos digitales: experiencias de docentes y estudiantes con Sesame Street

Emotional learning through digital games: Teachers and students' experiences with Sesame Street



Carlos Álvarez Llerena

clalvarezl@ube.edu.ec

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador



Cecilia Idrovo Encalada

pilar.idrovo@educacion.gob.ec

Unidad Educativa Luis Rogerio González, Ecuador



Gabriela López Idrovo

adrianagloid@gmail.com

Unidad Educativa Quito N.º 9, Ecuador

Recepción: 27 de octubre 2025

Aceptación: 15 de diciembre de 2025

DOI: <https://doi.org/10.70141/mamakuna.26.1299>



[Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons](#)

[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

RESUMEN

En este estudio se analiza el impacto del uso de los recursos digitales, en particular *Sesame Street*, en el desarrollo del aprendizaje emocional de niños de educación primaria de tres instituciones educativas ecuatorianas. La investigación se desarrolló mediante un enfoque mixto con la aplicación de una encuesta a 157 estudiantes y la realización de cinco entrevistas semiestructuradas con docentes. Los resultados indicaron que los estudiantes y los docentes percibieron positivamente el uso de los cuatro juegos de *Sesame Street* como herramientas tecnológicas que fortalecen el desarrollo de habilidades emocionales como la autorregulación, la empatía y la expresión emocional. Además, los docentes valoraron estos recursos como apoyos pedagógicos efectivos que integran la educación emocional como pilar fundamental del aprendizaje. En consecuencia, los juegos digitales de *Sesame Street* se consolidan como un recurso didáctico que contribuye al bienestar integral del niño mediante el aprendizaje emocional y la colaboración entre la escuela y la familia.

Palabras clave: juegos digitales, tecnología educativa, *Sesame Street*, aprendizaje emocional, educación primaria

ABSTRACT

This study analyzes the impact of the use of digital resources, particularly *Sesame Street*, on the development of emotional learning in primary school children from three Ecuadorian educational institutions. The research was conducted using a mixed-methods approach, including the administration of a survey to 157 students and the implementation of five semi-structured interviews with teachers. The results indicated that both students and teachers perceived positively the use of the four *Sesame Street* games as technological tools that strengthen the development of emotional skills such as self-regulation, empathy, and emotional expression. In addition, teachers valued these resources as effective pedagogical supports that integrate emotional education as a fundamental pillar of learning. Consequently, *Sesame Street* digital games are consolidated as a didactic resource that contributes to children's holistic well-being through emotional learning and collaboration between school and family.

Keywords: digital games, educational technology, *Sesame Street*, emotional learning, primary education

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años, el uso de las herramientas digitales en el ámbito educativo ha crecido significativamente. Este incremento ha transformado la educación tradicional en una educación innovadora, lo que ha fomentado un aprendizaje más activo, personalizado y colaborativo en los estudiantes de los niveles primario, secundario y universitario. A propósito, Vásquez (2021) indicó que entre los principales recursos tecnológicos se encuentran las plataformas interactivas, las aplicaciones móviles, los entornos virtuales de aprendizaje y los recursos multimedia, los cuales se han convertido en una parte cotidiana del aprendizaje tanto dentro como fuera del aula.

Actualmente, la educación contemporánea enfrenta desafíos para formar estudiantes competentes en los ámbitos académicos que también desarrollen habilidades emocionales equilibradas, permitiéndoles utilizar su conocimiento de manera armoniosa en diversos contextos personales y profesionales. López *et al.* (2021) y Vázquez *et al.* (2022) consideran que existe la obligación de ofrecer un aprendizaje integral a los estudiantes para promover el desarrollo de la empatía, la reflexión, la autorregulación y la capacidad para resolver conflictos de manera asertiva, especialmente en estudiantes de nivel primario. Por ello, surge la necesidad de integrar plataformas y aplicaciones interactivas como herramientas clave para promover las competencias digitales y la regulación emocional de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las herramientas tecnológicas es la plataforma digital Sesame Street —o Plaza Sésamo—, ya que ofrece una propuesta significativa que integra el aprendizaje emocional y promueve, en los niños, habilidades esenciales como la empatía, la paciencia, la tolerancia a la frustración y el trabajo colaborativo. Todo ello a partir de combinar el juego con la enseñanza emocional para desarrollar y fortalecer el bienestar infantil.

En el Ecuador aún existe una brecha investigativa y literaria sobre cómo el uso de los juegos digitales puede fomentar el aprendizaje emocional, por lo que este estudio resulta de gran pertinencia pedagógica al explorar las experiencias y las percepciones de los docentes y los estudiantes sobre su aplicación en escuelas primarias públicas ecuatorianas. En consecuencia, con la presente investigación se busca aportar evidencia empírica a un campo poco estudiado en el país. Para ello, se responden las siguientes preguntas de investigación:

- ¿De qué manera el uso de los juegos digitales de Sesame Street contribuye al desarrollo del aprendizaje emocional en los estudiantes de Educación Básica en Ecuador?
- ¿Qué percepciones tienen los docentes sobre la integración de los recursos digitales emocionales de Sesame Street en sus prácticas pedagógicas cotidianas?

Aprendizaje emocional en educación primaria

El aprendizaje emocional se ha consolidado como un pilar fundamental de la educación integral de los estudiantes. Arrabal (2018) definió la inteligencia emocional como “la capacidad de aceptación y gestión consciente de las emociones, teniendo en cuenta la importancia de todas las decisiones y pasos que damos durante nuestra vida, aunque no seamos conscientes de ello” (p. 7). Por consiguiente, la inteligencia emocional ayuda a las personas a desarrollar su capacidad para reconocer, comprender y gestionar sus emociones, con el fin de establecer relaciones más empáticas y saludables en el contexto en el que se desenvuelvan (Padilla y Sandoval, 2022).

En el sistema educativo, García-Fernández (2024) señaló que el aprendizaje emocional es un pilar fundamental en la educación infantil, ya que permite a los niños comprender, expresar y regular adecuadamente sus emociones en el aula. Arrabal (2018) y López *et al.* (2021) señalaron que el aprendizaje emocional permite

gestionar y regular las emociones de los estudiantes, ya que mejora su bienestar personal y social, así como su rendimiento académico. De esta forma, la educación emocional promueve en los niños la gestión y la regulación de sus sentimientos, así como la toma de decisiones eficientes ante los desafíos que deban enfrentar en su entorno.

Juegos digitales como mediadores del aprendizaje emocional en educación primaria

De acuerdo con Zeybek y Sayg (2023), la aplicación de juegos digitales en el proceso de aprendizaje se ha consolidado como una estrategia eficaz que potencia el aprendizaje significativo, la participación y la motivación de los estudiantes. Asimismo, para Christopoulos y Mystakidis (2023), los juegos digitales fomentan una experiencia lúdica e interactiva que mejora la percepción de los estudiantes sobre la autonomía, la competencia y el aprendizaje colaborativo. Por lo tanto, los juegos digitales pueden usarse como herramientas flexibles que transforman los métodos pedagógicos tradicionales en métodos interactivos, motivadores y centrados en el estudiante. Ello favorece el desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Varias plataformas y juegos digitales como Pictionary Digital, ¡Kahoot!, TinyTap, Scratch Jr. y Lighbot han sido utilizados para desarrollar distintas habilidades en los estudiantes como la comprensión lectora, el razonamiento matemático, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración (Nazir *et al.*, 2025; Özdemir, 2025; Shabbir *et al.*, 2025). De la misma forma, existen varios juegos digitales diseñados para fomentar la regulación emocional en niños de primaria. Por ejemplo, Jadhakhan *et al.* (2022), en su estudio de revisión sistemática de diez investigaciones, concluyeron que el uso de juegos digitales en los estudiantes facilita el fortalecimiento de actitudes positivas como la cooperación, la tolerancia y la resiliencia, incluso en edades tempranas.

Sesame Street como recurso tecnológico para el aprendizaje emocional

Entre las estrategias digitales de gestión emocional para el aprendizaje se encuentran Sesame Street, Daniel Tigre, Positive Penguin y El Jardín de las Emociones, las cuales promueven el aprendizaje emocional activo, fortalecen la empatía y las habilidades sociales y conectan lo digital con el bienestar infantil (Conangla y Jaume, 2023). Desde hace muchos años, Sesame Street ha sido considerada un excelente recurso de aprendizaje que estimula el desarrollo de destrezas fundamentales en los niños y promueve actitudes sanas y productivas en su vida futura (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef], 1994).

Actualmente, existen varios estudios sobre los beneficios de la integración de los entornos virtuales de Sesame Street en los niños. En el estudio de Jensen (2023) se halló que la aplicación de esta estrategia ayudó a los estudiantes a mejorar sus habilidades cognitivas y fortalecer el conocimiento de su entorno. De este modo, los niños tuvieron la oportunidad de acceder a contenidos pedagógicos innovadores y entretenidos que favorecieron la atención y reforzaron el hábito de aprender jugando. Finalmente, Choi (2021) señaló que este tipo de recurso educativo favorece la diversidad de representaciones de los estudiantes y la inclusión efectiva, ayudándolos a reconocer y gestionar sus emociones, así como a desarrollar la empatía y la autorregulación emocional.

Polette (2025) describió este tipo de estrategias digitales de Sesame Street como recursos interactivos que promueven el aprendizaje emocional y académico. Para el desarrollo de este estudio, se utilizaron las siguientes estrategias con el fin de crear un espacio de reflexión y expresión mediante el juego: *Días soleados, nublados y lluviosos*, *¡Dibújalo!*, *El nido especial de Big Bird* y *Exprésate con Elmo y Jesse*. Estos juegos son gratuitos, bilingües e interactivos que convierten el reconocimiento y la regulación de las emociones en un proceso natural y

placentero (Inoue y Light, 2022; Jensen, 2023; Mares y Pan, 2013).

aplicación de los juegos digitales de Sesame Street en el aprendizaje emocional de los niños de educación primaria.

DESARROLLO

Enfoque y diseño de investigación

El presente estudio se enmarcó en un diseño descriptivo-exploratorio, ya que se buscó caracterizar percepciones y aptitudes sin manipular variables en el contexto educativo primario (Hunter *et al.*, 2019). También se adaptó un enfoque mixto para la recolección de información de los participantes. Romero *et al.* (2023) indicaron que este tipo de enfoque integra de manera sistemática datos y análisis cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio para comprender mejor el fenómeno investigado. Por esta razón, este estudio recopiló información cualitativa y cuantitativa con el fin de explorar de manera integral las percepciones de estudiantes y profesores sobre el impacto de la

Población y muestra

La población total de las tres instituciones públicas es de 1056 alumnos matriculados en el nivel primario. A partir de esta población, se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia para incluir a los participantes del estudio. Piza *et al.* (2019) indicaron que esta técnica de muestreo se utiliza para seleccionar a los participantes que son fácilmente accesibles, de acuerdo con las características como ser personas cercanas al investigador, disponibilidad de tiempo o que quieran participar voluntariamente. Un total de 157 estudiantes y 5 docentes participaron en la aplicación de los seis juegos digitales del programa Sesame Street con el propósito de fortalecer las habilidades emocionales mediante un aprendizaje lúdico y significativo. La información demográfica de los participantes se encuentra declarada en las tablas 1 y 2:

Tabla 1. Información demográfica de los estudiantes

Criterio	Categoría	Frecuencia (n)	Porcentaje (%)
Género	Niños	72	46 %
	Niñas	85	54 %
Grado escolar	Sexto año	105	67 %
	Séptimo año	52	33 %
Total de participantes		157	100 %

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Información demográfica de los docentes

Docente	Género	Años de experiencia (n)	Área de desempeño
Docente 1	Femenino	5	Educación Primaria
Docente 2	Masculino	7	Educación Primaria
Docente 3	Femenino	15	Educación Primaria
Docente 4	Masculino	10	Educación Primaria
Docente 5	Femenino	6	Educación Primaria

Fuente: elaboración propia

Como se muestra en la Tabla 2, los cinco docentes que participaron en esta investigación cuentan con más de cinco años de experiencia en el nivel primario de instituciones públicas ecuatorianas. Todos demostraron voluntad y compromiso para utilizar los juegos digitales para mejorar las habilidades emocionales de sus estudiantes en el marco de la innovación pedagógica.

Instrumentos de recolección de datos

Para responder las preguntas de investigación del componente cuantitativo se utilizó, con los estudiantes, un cuestionario tipo Likert de dieciocho ítems para conocer sus percepciones sobre la aplicación de los juegos digitales como aporte a su aprendizaje emocional. El cuestionario se centró en la autorregulación, la empatía, la expresión emocional y la motivación. Además, constó de los siguientes criterios: totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

Para conocer las percepciones de los docentes, se realizó una entrevista semiestructurada con diez preguntas sobre la utilidad pedagógica de estos juegos digitales para mejorar las actitudes de los estudiantes. Los instrumentos fueron validados por dos profesores universitarios y piloteados con cinco estudiantes y un docente de otra institución educativa.

Procedimiento y análisis de datos

Este estudio se desarrolló en cuatro fases. La fase de diagnóstico se basó en la revisión de la literatura, tanto en libros como en artículos científicos, sobre el aprendizaje emocional. También se revisaron los siguientes juegos digitales basados en la plataforma Sesame Street: *Días soleados, nublados y lluviosos*, *¡Dibújalo!*, *El nido especial de Big Bird* y *Exprésate con Elmo y Jesse*. Luego, la fase de planificación se desarrolló mediante la obtención de autorizaciones institucionales y de los padres y madres de

familia para aplicar la intervención y utilizar los instrumentos de recolección de datos.

En la fase de aplicación se llevaron a cabo actividades con los estudiantes durante tres semanas, mediante juegos de quince a veinte minutos en sesiones diarias. Para ello, los juegos se presentaron en el aula en las instituciones que contaban con proyectores e internet. Para las clases que no contaban con proyector ni internet, los docentes solicitaron ayuda al laboratorio de informática o se encargaron de solicitar el proyector de la institución y compartir sus datos para que la aplicación de esta intervención fuera la más efectiva posible. Finalmente, se procesaron estadísticamente los datos cuantitativos y se categorizaron las respuestas cualitativas.

Para analizar los datos cuantitativos, se empleó la estadística descriptiva mediante la aplicación de medidas de tendencia central y de porcentajes de los datos obtenidos a partir de las encuestas de los estudiantes sobre el desarrollo de sus habilidades mediante el uso de los juegos digitales de Sesame Street. Para el análisis de las entrevistas realizadas a los profesores, se aplicó el análisis temático para identificar patrones y categorías recurrentes en sus respuestas, lo que refleja las percepciones de los profesores sobre la utilidad de Sesame Street como una herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje emocional de los niños.

Consideraciones éticas

Para la aplicación efectiva de esta investigación se establecieron principios éticos fundamentales. Antes de iniciar la intervención de esta investigación, se proporcionó a los docentes información clara sobre el objetivo principal del estudio. Se indicó que su participación es voluntaria y que la información sería confidencial y utilizada únicamente con fines académicos e investigativos. En cuanto a los estudiantes, se contó con la autorización de sus representantes legales mediante consentimientos firmados. Finalmente, se indicó que las actividades y juegos digitales de Sesame Street no implicarán ningún riesgo físico ni

psicológico y se enfatizó que los participantes pueden retirarse de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección se presentan los resultados de la aplicación del cuestionario tipo Likert (Tabla 3) de la siguiente forma: (1) totalmente en desacuerdo, (2) en desacuerdo, (3) ni de acuerdo ni en desacuerdo, (4) de acuerdo y (5) totalmente de acuerdo. Estuvo dirigida a los estudiantes,

cuyo propósito fue analizar sus percepciones y experiencias sobre la aplicación de los juegos digitales de Sesame Street para el desarrollo de sus habilidades emocionales. De la misma manera, se presentan los resultados más relevantes sobre las percepciones de los profesores al implementar esta intervención en sus prácticas docentes diarias (Tabla 4). De este modo, se logró discutir los resultados mediante la triangulación de los datos de los estudiantes y profesores, así como de la fundamentación teórica de los estudios presentados en la sección de revisión de la literatura.

Tabla 3. Percepción de los estudiantes sobre los juegos de Sesame Street

Sección 1	1 (TD)	2 (D)	3 (N)	4 (DA)	5 (TA)
Después de usar los diferentes juegos de Plaza Sésamo...					
Sé cómo calmarme mejor cuando tengo un mal día.	0 %	0 %	10 %	50 %	40 %
Puedo identificar si mi día es soleado, nublado o lluvioso.	0 %	0 %	0 %	40 %	60 %
Respiro conscientemente para sentirme mejor.	0 %	0 %	0 %	50 %	50 %
Entiendo mejor cómo se sienten mis compañeros.	0 %	0 %	30 %	40 %	30 %
Puedo ponerme en lugar de mis otros compañeros.	0 %	10 %	30 %	30 %	30 %
Pienso en cómo mis acciones afectan a otras personas.	0 %	10 %	30 %	30 %	30 %
Puedo pedir ayuda cuando me siento mal.	0 %	0 %	20 %	30 %	30 %
Es más fácil decir cómo me siento.	0 %	0 %	0 %	50 %	50 %
Puedo explicar por qué me siento de cierta manera.	0 %	10 %	20 %	40 %	30 %
Puedo elegir palabras y dibujos para expresar mis emociones.	0 %	0 %	0 %	50 %	50 %
Sentí que aprender fue más divertido.	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %
Comenté en casa lo que aprendí sobre mis emociones.	0 %	0 %	10 %	50 %	40 %
Los jugué fuera de la escuela.	0 %	20 %	0 %	40 %	40 %
Me gustaría seguir usando en otras materias.	0 %	0 %	0 %	10 %	90 %

Fuente: elaboración propia





Los resultados demuestran que, en general, los estudiantes tuvieron percepciones positivas sobre el uso de los juegos digitales de Sesame Street. La mayoría de los participantes ubicó sus respuestas en las categorías *de acuerdo* y *totalmente de acuerdo*, lo que refleja una percepción favorable de la utilidad de estos juegos para su desarrollo emocional. En primer lugar, el 100 % de los niños reconoció que podía identificar su estado de ánimo mediante el juego *Día soleado, nublado o lloviendo*. De la misma forma, los participantes afirmaron sentirse más capaces de calmarse cuando tienen “un mal día” (90 %) y de “respirar conscientemente” para sentirse mejor (100 %). Estos resultados sugieren una mejora significativa en su autorregulación emocional. Padilla y Sandoval (2022) corroboran estos resultados al señalar que este tipo de estrategias pedagógicas ayuda a los niños a reconocer sus emociones y a gestionarlas de manera más efectiva, tanto dentro como fuera del aula.

Respecto a la expresión emocional, el 100 % de los participantes también mostró una tendencia positiva, afirmando que “ahora es más fácil expresar cómo se sienten mediante palabras o dibujos”. Conangla y Jaume (2023) corroboran estos resultados indicando que este tipo de juegos digitales constituye un recurso pedagógico que fomenta la participación colaborativa y la creatividad de los estudiantes de primaria. Además, el 70 % de los estudiantes mencionó que pudo “explicar las razones de sus sentimientos” y el 60 % se “sintió más cómodo al pedir ayuda a sus compañeros cuando se sentía mal”. Estos resultados evidencian los beneficios de este tipo de juegos interactivos para el desarrollo de factores fundamentales de la inteligencia emocional. Jensen (2023) reafirmó estos hallazgos al señalar que este tipo de herramientas digitales convierten el reconocimiento y la autorregulación de las emociones en un proceso de aprendizaje natural, pues desarrollan habilidades socioemocionales a través de la creatividad.

De la misma forma, en relación con el componente motivacional, el 100 % de los participantes indicaron que, mediante el uso de los juegos de Sesame Street, su aprendizaje resultó “más divertido”. Inoue y Light (2022) validan estos resultados, indicando que el uso de estos recursos digitales permite a los estudiantes de primaria adquirir conocimientos de manera interactiva y los motiva a aprender mejor los temas que están estudiando. De la misma forma, el 90 % manifestó que desea seguir utilizando los juegos en otras materias y el 80 % afirmó haber jugado a estos recursos digitales fuera del entorno escolar, “comentando en casa lo aprendido sobre sus emociones” (90 %). Mares y Pan (2013) indicaron que Sesame Street es un recurso significativo para el desarrollo de las habilidades emocionales en los niños, debido a su facilidad de uso y a su disponibilidad para quienes deseen utilizarlo tanto dentro como fuera del aula. Por esta razón, el uso de estos juegos digitales en el aula fomenta un nivel de motivación intrínseca en los estudiantes que permite la transferencia del aprendizaje a contextos auténticos de manera significativa.

Finalmente, respecto del criterio empático, se observan resultados distintos de los anteriores. Por ejemplo, el 60 % de los estudiantes señaló que podía ponerse en el lugar de sus compañeros y reflexionar sobre cómo sus acciones podían “afectarlos”. El 70 % de los participantes manifestó “entender mejor cómo se sienten sus compañeros”. En este caso, Choi (2021) valida estos resultados al describir este tipo de recursos educativos como facilitadores de la inclusión en el aula, ayudando a ser más empáticos mediante el reconocimiento de sus emociones. Aunque los resultados no fueron tan significativos como los de los demás criterios, se puede señalar un margen de mejora en la internalización de la empatía de los participantes.

Figura 2. Selección de estrategias

Sección 2 Elige del 1 al 4, ¿qué juego te gustó más?	Porcentaje
<p><i>Días soleados, nublados y lluviosos</i></p>  <p>https://sesamestreetformilitaryfamilies.org/game/sunny-cloudy-stormy-days/</p>	22 %
<p>¡Dibújalo!</p>  <p>https://sesamestreetformilitaryfamilies.org/game/artmaker-draw-it-out/</p>	28 %
<p><i>El nido especial de Big Bird</i></p>  <p>https://sesamestreetformilitaryfamilies.org/game/big-birds-comfy-cozy-nest/</p>	24 %
<p><i>Exprésate con Elmo y Jesse</i></p>  <p>https://sesamestreetformilitaryfamilies.org/game/express-yourself-with-elmo-and-jesse/</p>	26 %

Fuente: elaboración propia

En la sección 2 de la encuesta, los estudiantes debían indicar —de manera jerárquica— su preferencia entre los cuatro juegos empleados en este estudio. En general, las respuestas muestran una distribución casi equilibrada de estos juegos digitales de Sesame Street. El juego más valorado (28 %) fue *¡Dibújalo!* En este caso, Nazir *et al.* (2025) y Özdemir (2025) reafirman esta percepción de los alumnos al indicar que este tipo de juegos interactivos permite desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico, con el fin de fortalecer las actitudes positivas, la tolerancia y la resiliencia. De este modo, este juego permitió que los estudiantes expresaran sus emociones mediante el arte y la creatividad, utilizando el dibujo como medio de autorregulación y de comunicación asertiva.

Exprésate con Elmo y Jesse obtuvo el segundo lugar en la votación de los participantes (26 %). Estos resultados demostraron la relevancia de la interacción entre los estudiantes y los personajes de Sesame Street para la

expresión efectiva de las emociones. En este caso, Christopoulos y Mystakidis (2023) ratificaron estos resultados al señalar que los recursos digitales fomentan —en el ámbito educativo— experiencias lúdicas y personales que favorecen la interacción activa entre los usuarios; lo que promueve la autonomía y la empatía.

De igual forma, *El nido especial de Big Bird* obtuvo un 24 % de aceptación entre los participantes, quienes valoraron las experiencias que fomentan la reflexión sobre la importancia de la “calma” y el “autocuidado emocional”. Finalmente, el juego de *Días soleados, nublados y lluviosos* alcanzó el 22 %. Aunque fue el juego menos seleccionado, se considera un recurso importante para la clasificación de los estados emocionales cotidianos de los niños. En este caso, Polette (2025) refuerza estos resultados al señalar que la aplicación de juegos digitales de Sesame Street promueve el aprendizaje emocional y académico en los estudiantes de primaria.

Tabla 4. Percepción de los docentes sobre los juegos de Sesame Street

Categoría	Temas concurrentes	Beneficios	Desafíos
Contexto e implementación	Planificación y adaptación	Facilidad de uso Alto nivel de motivación Gratuito	Limitaciones de tiempo de clase y de tecnología
Aprendizaje emocional observado	Autorregulación, empatía y expresión emocional	Mayor expresión de emociones y ayuda a sus compañeros Autorreflexión y cooperación	Más acompañamiento individual para los estudiantes con necesidades educativas especiales
Integración pedagógica	Alineación curricular y recursos	Coherencia con los objetivos curriculares Bilingüedad Estrategias colaborativas	Necesidad de formación docente específica en el uso de estrategias de evaluación emocional
Colaboración escuela-familia	Transferencia y diversidad	Socialización de lo aprendido en casa Promover más capacitaciones para ampliar el alcance del recurso	Desigualdades en el acceso a la conectividad y a los dispositivos en algunos hogares, lo que limita la equidad en la experiencia digital

Fuente: elaboración propia

En cuanto a las entrevistas con los docentes, el análisis temático reveló una percepción positiva del uso pedagógico de los juegos de Sesame Street para desarrollar la autorregulación emocional, la empatía y la expresión de sentimientos en los estudiantes. Jensen (2023) convalida estos resultados al señalar que los juegos digitales ayudan a mejorar las habilidades cognitivas y las actitudes sociales de los estudiantes. De esta forma, en este estudio, Sesame Street demostró ser una excelente herramienta de aprendizaje para el desarrollo de destrezas fundamentales en los niños, ya que promueve actitudes sanas y una autorregulación eficaz de las emociones (Choi, 2021; Polette, 2025; Unicef, 1994).

Los profesores también reconocieron el valor educativo de los juegos de Sesame Street, ya que —según sus percepciones— son innovadores, gratuitos y motivadores. Además, indicaron que tienen un enfoque bilingüe que se integra a los estándares curriculares nacionales establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador. En cuanto a su contexto e implementación, los docentes manifestaron que este tipo de recursos resultó fácil de usar en cualquier materia que se estuviera impartiendo, lo que fomentó una alta motivación en los estudiantes. Así, Zeybek y Sayg (2023) confirman estos hallazgos al indicar que los juegos digitales poseen un potencial efectivo en la educación para potenciar el proceso de enseñanza significativa y la motivación de los estudiantes para aprender cualquier tema que se esté enseñando.

De acuerdo con la categoría de integración pedagógica, los participantes reconocieron la relevancia de los juegos digitales de Sesame Street para fomentar el trabajo colaborativo y el enfoque bilingüe de los estudiantes. El docente B, por ejemplo, indicó que “se promovió la resolución de problemas en equipo y el uso espontáneo del segundo idioma”. Conangla y Jaume (2023) respaldan estos resultados al señalar que los recursos de aprendizaje emocional fortalecen las habilidades sociales, emocionales y colaborativas de los estudiantes, ya que promueven su bienestar general mediante la aplicación de recursos tecnológicos. Así, los estudiantes

tuvieron la oportunidad de desarrollar sus habilidades blandas y emocionales mediante un aprendizaje significativo y el uso de juegos digitales (Choi, 2021).

En cuanto al aprendizaje emocional, a partir de las observaciones de la implementación de este estudio, los profesores participantes reportaron mejoras en la autorregulación, la empatía y la expresión emocional de sus estudiantes. Estas habilidades se desarrollaron mediante el uso de los juegos de Sesame Street para reconocer y gestionar las emociones de los estudiantes, lo que mejoró su aprendizaje académico y promovió su bienestar general (Inoue y Light, 2022; Jensen, 2023; Polette, 2025). Finalmente, en relación con la colaboración entre escuela y familia, los juegos facilitaron la transferencia del “aprendizaje al hogar”. El docente C indicó que “algunos estudiantes y sus padres de familia se sentían motivados por los juegos empleados y querían seguir jugando incluso en casa”. De esta forma, se confirmó que los juegos digitales de Sesame Street fortalecen la diversidad y la continuidad del aprendizaje emocional fuera del aula (Arrabal, 2018).

Sin embargo, los docentes indicaron que hubo limitaciones en la aplicación de estos juegos digitales en el aula. Por ejemplo, el docente D mencionó que “el tiempo de aplicación de los juegos y la falta de recursos tecnológicos en la institución no permitieron su aplicación efectiva”. De acuerdo con las percepciones de los docentes en general, existió una desigualdad en la conectividad de los estudiantes, ya que algunos no tenían dispositivos electrónicos ni acceso a internet tanto en sus hogares como en las instituciones educativas, lo que limitó la aplicación efectiva de los juegos de Sesame Street.

CONCLUSIONES

Con este estudio se exploraron las percepciones de estudiantes y docentes del nivel primario de tres instituciones ecuatorianas. Se evidenció que, en general, se logró un impacto positivo

en la integración de cuatro juegos digitales de Sesame Street para el desarrollo del aprendizaje emocional. Entre los principales hallazgos sobre las emociones de los estudiantes se destacaron el reconocimiento del estado de ánimo, la respiración consciente y la autorregulación de las emociones. También, de acuerdo con los docentes, mediante el uso de estos juegos digitales, los estudiantes demostraron mayor facilidad para representar sus dibujos y verbalizar sus emociones, lo que fortaleció la empatía, la comprensión social y el trabajo colaborativo. De la misma forma, el nivel de motivación de los estudiantes aumentó con el uso de estos juegos en el hogar, lo que evidencia la continuidad del vínculo emocional de los estudiantes.

De acuerdo con las percepciones de los docentes, la aplicación de este tipo de juegos digitales en el aula resultó fácil, ya que se integró en distintas áreas curriculares de la Educación Básica y los estudiantes se sintieron cómodos y motivados al aprender con estos recursos. Entre los mayores beneficios encontrados se enfatiza la aplicación de los juegos de Sesame Street por su enfoque bilingüe y por la ayuda al desarrollo de habilidades blandas, lo que fomenta espacios emocionales saludables y seguros en el aula. Finalmente, de acuerdo con los docentes, las habilidades que más desarrollaron sus estudiantes fueron el reconocimiento y la clasificación de las emociones, la expresión emocional, la empatía y la sensibilidad social, así como la creatividad y el pensamiento crítico.

En cuanto a las limitaciones de este estudio, el primer factor fue que los docentes tuvieron poco tiempo para implementar los juegos, lo que impidió su aplicación efectiva en el aula. También hubo problemas con la conexión y el uso de dispositivos electrónicos, lo que limitó la participación equitativa de los estudiantes en el aula. En futuros estudios se sugiere incorporar análisis longitudinales y comparar resultados entre instituciones públicas y privadas para evaluar la correlación entre estas actividades y la motivación de los estudiantes para aprender sobre estos recursos. Finalmente, se recomienda la formación docente específica en el uso de estas

herramientas digitales para la enseñanza y la evaluación emocional de los estudiantes¹.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arrabal, E. (2018). *Inteligencia emocional*. Editorial E-learning.
- Choi, K. (2021). Sesame Street: Beyond 50. *Journal of Children and Media*, 15(4), 597-603. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1978675>
- Christopoulos, A. y Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef]. (1994). *La magia de Plaza Sésamo IV*. CIESPAL.
- García-Fernández, M. (2024). Aprender con el corazón: la influencia de las emociones en el aula de educación infantil y primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 100-110. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/30>
- Hunter, D., McCallum, J. y Howes, D. (2019). Defining exploratory-descriptive qualitative (EDQ) research and considering its application to healthcare. *Journal of Nursing and Health Care*, 4(1), 1-8. <https://eprints.gla.ac.uk/180272/7/180272.pdf>
- Inoue, N. y Light, D. (2022). Guiding educational innovation to promote children's non-cognitive abilities to succeed: implementation of the Sesame Street curriculum in Japan. *International Journal for Lesson & Learning Studies*, 11(4), 245-259. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-02-2022-0020>
- Jadhakhan, F., Blake, H., Hett, D. y Marwaha, S. (2022). Efficacy of digital technologies aimed at enhancing emotion regulation skills: Literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 809-852. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.809332>
- Jensen, H. S. (2023). *Sesame Street: a transnational history*. Oxford University Press.
- López, È., Barreiro, F., Oriola, S. y Gustems, J. (2021). Emotional competencies in primary education as

¹ Declaración de uso de IA: los autores utilizaron ChatGTP y Grammarly para mejorar y optimizar la calidad lingüística del manuscrito y asumen la plena responsabilidad por el contenido final del artículo.

- an essential factor for learning and well-being. *Sustainability*, 13(15), 85-91.
- Mares, M. y Pan, Z. (2013). Effects of Sesame Street: A meta-analysis of children's learning in 15 countries. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 34(3), 140-151. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2013.01.001>
- Nazir, M., Ali, H. y Sabir, M. A. (2025). Effect of gamification on cognitive development of students with intellectual disabilities. *Advance Social Science Archive Journal*, 3(02), 260-276. <https://assajournal.com/index.php/36/article/view/321>
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1), 1-24. <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Padilla, A. y Sandoval, M. (2022). La importancia de la inteligencia emocional en la educación primaria. *Formación estratégica*, 6(02), 60-75. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/88>
- Piza, N., Amaiquema Márquez, F. A. y Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Métodos y técnicas de la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1162>
- Polette, J. M. (2025). *Learning from Sesame Street: A qualitative analysis of acceptance, inclusion, and cultural diversity* [Tesis doctoral, Liberty University]. Liberty University Digital Commons. <https://digitalcommons.liberty.edu/doctoral/2702>
- Shabbir, N., Ijaz, R. y Akbar, G. (2025). Exploring teachers' perspectives on usage of Scratch JR on creativity of students in Grade 4. *Pakistan Social Sciences Review*, 9(3), 319-326. [https://doi.org/10.35484/pssr.2025\(9-III\)26](https://doi.org/10.35484/pssr.2025(9-III)26)
- Vásquez, C. (2021). *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa*. Editorial UNED.
- Vázquez, P., Basile, F. y López, J. (2022). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales y de los valores en Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Octaedro.
- Zeybek, N. y Sayg, E. (2023). Gamification in education: Why, where, when, and how? A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237-264. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/15554120231158625>