



Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial

Influence of recreational activities on the cognitive development of children in early childhood education

Influência das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil

Silvia Gardenia Chida-Abad ^I

silvia.chida@ueb.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-4724-1959>

Daniela Paola Avalos-Espinoza ^{II}

daniela.avalos@ueb.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7184-3318>

Correspondencia: silvia.chida@ueb.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 13 de enero de 2025 * **Aceptado:** 23 de febrero de 2025 * **Publicado:** 31 de marzo de 2025

- I. Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua, Maestría en Educación Inicial, Guaranda, Ecuador.
- II. Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua, Maestría en Educación Inicial, Guaranda, Ecuador.

Resumen

El estudio se planteó en observancia al limitado reconocimiento e integración del juego en el contexto educativo de las instituciones educativas del país, a pesar de su potencial pedagógico. El objetivo que orientó la investigación fue: analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños durante la Educación Inicial, porque se trata de una etapa clave en su formación. Para alcanzar aquel propósito se adoptó una metodología cualitativa basada en una rigurosa revisión bibliográfica, contemplando fuentes de información secundarias, particularmente artículos científicos que abordaron las variables en contextos de educación inicial. Los resultados reafirmaron el aporte invaluable del componente lúdico en el aprendizaje porque tiene la capacidad de despertar el interés y atención de los niños. Por eso es importante que los docentes en forma creativa lo integren en el proceso de enseñanza, para aprovechar el potencial que cada tipo de juego ofrece, dependiendo de las destrezas y objetivos desarrollar y cumplir con los estudiantes. De esta manera se puede lograr mejores resultados en la apropiación de conocimientos en los niños indistintamente de la asignatura que se aborde, así lo demostraron los estudios analizados que evidenciaron el aporte en las dimensiones de percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas, de ahí la trascendencia de una mayor inclusión de las actividades lúdicas en condiciones áulicas.

Palabras claves: Actividades lúdicas; juego; desarrollo cognitivo; educación inicial.

Abstract

The study was proposed in recognition of the limited recognition and integration of play in the educational context of the country's educational institutions, despite its pedagogical potential. The objective guiding the research was to analyze the influence of playful activities on children's cognitive development during Early Childhood Education, given that it is a key stage in their development. To achieve this objective, a qualitative methodology was adopted based on a rigorous bibliographic review, considering secondary sources of information, particularly scientific articles that addressed these variables in early childhood education contexts. The results reaffirmed the invaluable contribution of playful activities to learning because they have the capacity to spark children's interest and attention. Therefore, it is important for teachers to creatively integrate play into the teaching process, harnessing the potential that each type of game offers, depending on the skills and objectives the students are developing and achieving. In this way, better results can be

achieved in children's knowledge acquisition, regardless of the subject being taught. This was demonstrated by the studies analyzed, which showed contributions in the areas of perception, memory, thinking, language, and problem-solving. Hence the importance of greater inclusion of recreational activities in classroom settings.

Keywords: Recreational activities; play; cognitive development; early childhood education.

Resumo

O estudo foi proposto atendendo ao limitado reconhecimento e integração do jogo no contexto educacional das instituições de ensino do país, apesar do seu potencial pedagógico. O objetivo que norteou a pesquisa foi: analisar a influência das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo das crianças durante a Educação Inicial, por ser uma etapa fundamental na sua formação. Para atingir este objetivo, adotou-se uma metodologia qualitativa baseada numa rigorosa revisão bibliográfica, considerando fontes secundárias de informação, nomeadamente artigos científicos que abordassem as variáveis em contextos de formação inicial. Os resultados reafirmaram a inestimável contribuição da componente lúdica na aprendizagem porque tem a capacidade de despertar o interesse e a atenção das crianças. Por isso é importante que os professores o integrem de forma criativa no processo de ensino, para aproveitar as potencialidades que cada tipo de jogo oferece, dependendo das competências e objetivos desenvolvidos e alcançados pelos alunos. Dessa forma, melhores resultados podem ser alcançados na apropriação do conhecimento nas crianças independente do assunto abordado, como demonstram os estudos analisados que mostraram a contribuição nas dimensões de percepção, memória, pensamento, linguagem e resolução de problemas, daí a importância de uma maior inclusão de atividades lúdicas nas condições de sala de aula.

Palavras-chave: Atividades de lazer; jogo; desenvolvimento cognitivo; educação inicial.

Introducción

La investigación se efectuó con el objetivo de analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en la etapa de Educación Inicial. El desarrollo cognitivo comprende un proceso complejo y dinámico que incluye desde el aprendizaje de habilidades de pensamiento hasta la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones de manera

independiente, mientras que las actividades lúdicas tienen la capacidad de transformarse en medio para compartir saberes, porque no solo entretienen y motivan a los niños, sino que también tienen un impacto significativo en el fortalecimiento de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Acorde a Casanova y Lescay (2023) la percepción tradicional de la educación relegó el potencial de las actividades lúdicas encasillándolo en el sitio de pasatiempo, todo lo que se relacionaba con juego y diversión estaba destinado a ser realizado fuera de las aulas, en el receso u horas libres, dejando de lado las cualidades que esta herramienta pedagógica puede aportar al proceso de enseñanza aprendizaje; y es que el sistema educativo formal tal como lo conocemos tuvo lugar después de la Revolución Industrial, por aquel entonces se favorecía ampliamente la quietud y pasividad.

Así un alumno ejemplar resaltaba por el cumplimiento de las normas y expectativas, obedecía sin cuestionar, memorizaba los contenidos como una reproducción exacta de lo dicho por el profesor o lo que constaba en los textos y alcanzaba las más altas calificaciones. Es decir, que el sistema educativo se abocaba a la formación de trabajadores autómatas y la enseñanza era mediada por actividades estructuradas que privilegiaban la disciplina y el cumplimiento de normas rígidas, así las condiciones áulicas se transformaban en una antesala de lo que sería su futuro en las fábricas. Las risas y la diversión no formaban parte de la clase, dando por sentado que generaban distracción e interrumpían el aprendizaje, nada más equívoco que eso.

Chisag et al. (2024) en el contexto de las instituciones educativas estas actividades, constantemente han sido subestimados, además el déficit de planificación y de recursos adecuados suele representar una barrera para alcanzar los beneficios y el potencial que realmente tienen los diferentes tipos de juegos. Como efecto, los estudiantes llegan a afrontar retrasos en su capacidad de razonamiento, en la adquisición de habilidades lingüísticas y en el desarrollo de pensamiento y análisis crítico, incidiendo sobre la formación futura del alumnado.

En este sentido los educadores se concentraban en dictar metódicamente sus clases, buscando inculcar conocimientos a modo de lección en un ambiente de tensión y hasta miedo por parte de los estudiantes. Esta atmósfera que prevalecía en las aulas, lejos de ayudar al desarrollo integral, bloqueaba su capacidad de pensamiento crítico, creatividad e imaginación. Esto desencadena una barrera que dificulta la formación en todos los niveles, puesto que los niños asocian “el aprender” con la presión, aburrimiento y frustración, principalmente cuando no logran comprender algo y cometen errores.

Según Aldean et al. (2024) organismos internacionales como la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y la UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) subrayan la necesidad de innovar la enseñanza de acuerdo con los requerimientos del alumnado, reconociendo el cambio como una de las cualidades imprescriptibles que tiene la educación. De hecho, destacan que las metodologías activas, como el juego traen a la palestra educativa un nuevo aire para la dinámica educativa.

En las últimas décadas, la relevancia de las actividades lúdicas ha ido en aumento, de la mano de teorías educativas que buscan situar al estudiante como un ser integral y al proceso de formación como una experiencia dinámica que traspasa las condiciones áulicas tradicionales. Según Vera (2021) otros enfoques contemporáneos han sido revisados y ampliados, incorporando nuevas metodologías y estudios empíricos que permiten reforzar su relevancia en el desarrollo cognitivo de un infante, revelando cómo las actividades lúdicas pueden impactar en áreas específicas del aprendizaje como la adquisición del lenguaje, desarrollo de habilidades matemáticas y el razonamiento lógico.

A pesar de que las actividades recreativas han obtenido reconocimiento, su efecto real en los entornos de aprendizaje depende sobremanera de una transformación más significativa en los métodos y enfoques pedagógicos, que aún siguen presentan rezagos de un pasado que sigue manifestándose en el mínimo espacio dado a la adaptabilidad y creatividad. Demostrando no solo la importancia de reconsiderar el uso del juego como medio didáctico sino también la manera en que los docentes y el sistema educativo mismo interpretan el desarrollo integral.

Si hay algo que es inherente a la infancia, es jugar, los niños lo realizan espontáneamente porque les genera diversión, en ese espacio tienen una oportunidad única de explorar su entorno, experimentando ideas innovadoras y practicar las habilidades fundamentales para su vida futura. De la Cruz y Vega (2023) asienten que su práctica permite potenciar su creatividad e imaginación, fortaleciendo sus habilidades de comunicación y lenguaje logrando desenvolverse de manera efectiva con sus compañeros y adultos, además de que existen ciertos tipos de actividades lúdicas que propenden hacia el aprendizaje autónomo y la motivación intrínseca que es un elemento esencial para el equilibrio y desarrollo integral.

De esta forma la integración de actividades lúdicas en el currículo de educación inicial es fundamental, debido a su capacidad para ofrecer un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante, donde los niños tienen la oportunidad de experimentar y aprender a su propio ritmo,

durante esta etapa crucial del desarrollo, el juego no solo facilita la comprensión de conceptos básicos, sino también favorece el desarrollo emocional y social que van de la mano para alcanzar un desempeño satisfactorio que establezca una base sólida para futuros logros.

En este panorama Miranda et al. (2023) sostiene que el aprendizaje autónomo y la motivación intrínseca pueden ser fomentados mediante la introducción de desafíos ante tareas complejas. Estas experiencias son elementales para procurar la formación de una actitud positiva hacia el aprendizaje y una mayor autonomía. Los niños motivados muestran mayor inclinación por la búsqueda de conocimiento de forma independiente, además las actividades lúdicas permiten la interacción con su entorno natural en el caso de que sean realizados el aire libre y la manipulación de materiales como arena, agua y plantas no solo favorecen el desarrollo motor

En base a las ideas expuestas, la investigación se orientó hacia el análisis de la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en educación inicial. Para tal efecto, se mantuvo un enfoque cualitativo, apoyado en un proceso de revisión bibliográfica efectuado en base a información secundaria extraída de fuentes secundarias: artículos científicos, libros y tesis, que permitieron comprender de qué forma el uso del juego en condiciones áulicas puede aportar en las dimensiones de percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas.

Desarrollo

La educación es un proceso que se halla en constante evolución, cuyos cambios son plasmados a través de las teorías que dan sustento a los sistemas educativos de cada país. En el nivel de Inicial del sistema educativo ecuatoriano, que contempla la formación de niños y niñas con edades comprendidas entre 3 y 5 años de edad, su objetivo es desarrollar competencias cognitivas, emocionales, sociales y físicas que configuran las bases para el aprendizaje. Según Loo et al. (2020) el currículo de educación inicial determinado por el Ministerio de Educación, en relación a la cognición, busca potenciar habilidades de comunicación, el pensamiento, creatividad y resolución de problemas.

Además, es importante reconocer que el estado garantiza la gratuidad en ambos niveles de inicial, cuya incorporación enfatiza en la importancia de la estimulación temprana para el desarrollo de los niños y niñas, en esta fase el cerebro infantil tiene la capacidad extraordinaria de formar conexiones neuronales vitales; por lo tanto, los docentes deben estructurar su labor en torno al cuidado y

protección de lo menores y por otro a proporcionar entornos que potencien la exploración activa, la curiosidad y la formación de relaciones afectivas seguras.

El subnivel inicial 2 se considera como escolarizado, de acuerdo con Manzano et al. (2022) en las instituciones educativas pertinentes se mantiene una jornada de cinco horas, dentro de la cual se contemplan actividades iniciales, alimentación, aseo, juego al aire libre, trabajo por rincones, actividades dirigidas, animación a la lectura, recreación musical y actividades finales, para desarrollarlas es pertinente gestionar al menos 3 áreas primordiales, la primera que facilite la reunión de todos los niños con el docente, otro destinado para servirse alimentos y otro de trabajo, es importante mantener únicamente el mobiliario necesario y mantener en orden los recursos didácticos.

Teorías del desarrollo cognitivo en la infancia

Como fue posible notar en las últimas reformas realizadas al currículo educativo del nivel de Inicial, el componente lúdico tuvo mayor espacio, aquello concuerda con las premisas de las teorías constructivistas principalmente. Vilchez (2023) señala que las teorías histórico – cultural, el funcionalismo, psicología de la Gestalt y la de funciones ejecutivas coinciden en que el desarrollo cognitivo sucede con la interacción de los niños y el entorno cultural. Vygotski además destaca la importancia de la mediación con la intervención de los padres, docentes y compañeros, aquel proceso se vincula con la interiorización de aspectos culturales, como el lenguaje, el pensamiento, la memoria y las funciones ejecutivas.

Las funciones cognitivas se ven influenciado por varios factores como la maduración y herencia, que se caracteriza por estar prevista genéticamente, este desarrollo es irreversible, es innegable que estas fases siguen transcurriendo no hay marcha atrás; la experiencia activa, como resultado de la adecuación a las situaciones, la interacción social con el intercambio de ideas y comportamiento entre pares, finalmente el equilibrio que debe existir entre todos y cada uno de los elementos mencionados.

De la Cruz y Vega (2023) argumentan que estas teorías facilitan la comprensión del desarrollo cognitivo de los niños, por ejemplo, el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, tiene especial trascendencia, porque, sienta las bases para el uso de actividades guiadas como el juego simbólico y el análisis sensorial, porque así se consolidan sus capacidades y potenciarlas continuamente hasta situarlas en niveles superiores. Con la integración de estrategias pedagógicas sustentadas en estas

nociones, es posible que esta etapa educativa logre su cometido de propender al concomiento y bienestar de todos los estudiantes.

Navarrete et al. (2021) determinan que la relación entre el aprendizaje y el juego han sido analizada por teóricos como Piaget y Vygotsky, el primero se refirió a este como un mecanismo mediante el cual los niños incorporan y ajustan nuevas experiencias en sus esquemas cognitivos. Vygotsky enfatizó que el juego simbólico y social son beneficiosos para aprehender normas y desarrollar habilidades cognitivas superiores, como se evidencia, el tema de la inclusión de las actividades lúdicas en la educación viene desde hace muchas décadas atrás.

Tal como se muestra en la **Tabla 1**, la evolución de las funciones cognitivas es explicada desde el postulado piagetiano, el cual establece que la inteligencia empieza por el desarrollo de los reflejos y las percepciones, después viene la abstracción del pensamiento, que expone un grado más avanzado de complejidad porque los mecanismos de la apropiación de información y conocimientos logran la ejecución de procesos de conceptualización o interiorización que permiten a los niños construir estructuras mentales más avanzado; estas ideas se relacionan a su vez con el aprendizaje significativo logrado únicamente si el estudiante alcanza la comprensión.

Tabla 1 Etapas del desarrollo cognitivo

Etapa	Edad	Características	Desarrollo cognitivo	Habilidades
Etapa sensoriomotora	0 – 2 años	Interacción mundo mediante los sentidos y acciones físicas. Descubrimiento del entorno con exploración directa. Permanencia del objeto. Conducta orientada a metas	Coordinación de movimientos y reflejos. Desarrollo de la comprensión básica de la permanencia del objeto.	Identificación de objetos y personas. Desarrollo de la motricidad fina. Reconocimiento de formas y sonidos.
Preoperacional	2-7 años	Uso de símbolos, lenguaje y juego simbólico. Pensamiento egocéntrico. No comprenden aún conceptos abstractos	Los niños utilizan el lenguaje para simbolizar objetos y situaciones. Su razonamiento mantiene una visión egocéntrica.	Expresión verbal. Juego simbólico. Comprensión básica de categorías.

Etapa operativa concreta	7-11 años	Pensamiento lógico con enfoque a situaciones determinadas Comprensión de la conservación, clasificación y seriación. Disminución del egocentrismo Mayor enfoque a la realidad	Desarrollo del pensamiento concreto Capacidad para efectuar operaciones mentales como medir, clasificar y ordenar. Comprensión de la relación causa-efecto	Resolución de problemas. Análisis lógico Organización de la información
Etapa operativa formal	12 años en adelante	Desarrollo del pensamiento abstracto e hipotético Capacidad de	Reflexión crítica	Planificación Resolución de problemas complejos

Nota: Elaborado con la información de Navarrete et al. (2021)

Aldean et al. (2024) sostiene la etapa sensorio motriz va de 0 a 2 años de vida, en aquel lapso el individuo explora su entorno mediante los sentidos y las acciones de tipo motor. Luego está la etapa preoperacional que empieza a los 2 y se extiende hasta los 7 años, es decir, que una buena parte de la etapa preoperacional transcurre durante la educación inicial, donde los niños aprenden a relacionarse con su ambiente, no obstante, el comportamiento del niño se caracteriza por el pensamiento simbólico y por mantener un marcado egocentrismo.

Es común que los menores en este lapso empiecen a utilizar palabras y objetos para materializar sus ideas, esto es visible en la forma en que juegan, con imaginación asumen que colocándose un mantel son chefs profesionales o utilizando un sombrero son policías e imitan el comportamiento observado; los conceptos de conservación y de reversibilidad no son comprendidos todavía, eso les impide efectuar operaciones mentales de carácter lógico y abstracto.

Según argumentan Leiva y Zuleta (2020) la etapa de operaciones concretas tiene alcance desde los 7 a los 11 años, en esta los menores empiezan a efectuar operaciones lógicas en función de objetos determinados, formando sus habilidades de conservación y clasificación. Finalmente la fase de operaciones formales se sitúa desde los 11 años en adelante, en aquella los niños desarrollan un pensamiento más abstracto, evidencian un comprensión básica de categorías, con lógica y de mayor orden, pueden establecer hipótesis y analizar nociones de mayor complejidad.

El conocimiento de estas etapas, es importante para los educadores porque determina el contexto para la adecuación de las estrategias de enseñanza a las capacidades y necesidades del alumnado

en cada fase que atraviesan. En la educación inicial, las actividades lúdicas se asocian con estas etapas, particularmente en las preoperacional, en la cual la representación adquiere un rol determinante, porque permite a los niños desarrollar el lenguaje, la expresión corporal y lingüística, la comunicación, la resolución de conflictos.

Dimensiones del desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo es determinante en la enseñanza, porque establece las bases para el proceso formativo de los niños, tal como se aprecia en la **Tabla 2**, sus implicaciones son visibilizadas a través de sus dimensiones: atención, memoria, percepción, lenguaje, razonamiento, funciones ejecutivas y creatividad, que son elementales para la consolidación de aprendizajes. Es fundamental que los docentes utilicen estrategias para captar la atención de los estudiantes mediante diferentes iniciativas innovadoras, justamente ahí las actividades lúdicas saltan a escena al tener la capacidad de incorporar elementos esenciales para lograr aprendizajes: interés y entusiasmo.

La memoria, por ejemplo, puede ser ejercitada continuamente a través de experiencias auténticas que se asocien con alguna emoción o sentimiento, de esa manera los estudiantes pueden asimilar los conocimientos de una forma duradera. La percepción como proceso de integración sensorial, es indispensable para que los niños asimilen el ambiente por medio de estímulos a través de los sentidos. El razonamiento y las funciones ejecutivas mantienen incidencia en la capacidad de expresión, resolución de problemas y regulación de su comportamiento, en condiciones lúdicas los docentes deben fomentar un ambiente propicio para mejorar del vocabulario y estructuración gramatical.

Tabla 2 Dimensiones del desarrollo cognitivo

Dimensión	Descripción	Componentes
Atención	Capacidad para integrar recursos cognitivos en estímulos y mantener la concentración	Focalizar la atención
		Selectividad
		Concentración en tareas prolongadas
Memoria	Almacenamiento y recuperación de información para uso futuro	Memoria a corto plazo
		Memoria a largo plazo
		Organización y categorización
		Memoria de trabajo
Percepción		Identificación de patrones
		Integración multisensorial

	Capacidad para identificar estímulos sensoriales y dotar de sentido	Diferenciación sensorial
Lenguaje	Habilidad de comunicación a través de signos, palabras y estructuras lingüísticas	Vocabulario Estructuración gramatical Comprensión oral y escrita Expresión verbal
Razonamiento	Proceso de formación de opiniones a partir de información previa o contexto	Razonamiento lógico Pensamiento abstracto Pensamiento hipotético Inferencias
Funciones ejecutivas	Compendio de habilidades para la regulación de	Planificación Control inhibitorio Flexibilidad cognitiva Monitoreo del progreso
Creatividad	Capacidad para la generación de ideas originales, innovadoras y útiles.	Originalidad Fluidez de ideas Pensamiento innovador Búsqueda de soluciones Curiosidad y pensamiento crítico

Nota. Elaborado en base a la información de Leiva y Zuleta (2020)

La dimensión del lenguaje se compone por componentes como el vocabulario, la estructuración gramatical y la comprensión oral- escrita y expresión verbal. El vocabulario se enriquece cuando los infantes aprenden nuevas palabras les dan sentido al asociar nociones para finalmente expresar lo que piensan y sienten. La estructuración gramatical se fortalece, cuando los niños forman oraciones simples, suelen cometer errores con frecuencia, poco a poco fortalecen esta habilidad organizando de manera lógica las palabras; la comprensión oral implica la comprensión de lo hablado y la escrita el reconocimiento de las letras, vocales, fonemas y palabras, sin embargo, el dominio sobre la competencia de lectura es emergente.

La percepción, por su parte involucra competencias cognitivas y sensoriales interrelacionadas para facilitar la interpretación y organización de la información proveniente del entorno. Cuando los

niños juegan mantienen la atención selectiva que les permite responder a estímulos, en este lapso la distracción desaparece. Las actividades lúdicas facilitando la discriminación sensorial, si las actividades propuestas incluyen objetos que favorecen las experiencias táctiles y visuales se propicia la integración sensorial que combina la información que permite crear una imagen del entorno y de quienes forman parte de aquel.

Candela y Benavides (2020) asumen que las funciones ejecutivas, son consideradas como dimensión transversal deben ser impulsada constantemente desde las aulas, su desarrollo contempla el pensamiento crítico y la capacidad de idear alternativas de solución frente a los problemas y desafíos que suelen presentarse en la cotidianidad. Según Alvear et al. (2023) equilibrar todas estas dimensiones, desde las planificaciones curriculares y aplicadas en las aulas de clase, permite asegurar una preparación sólida para afrontar los retos educativos.

En el transcurso de educación inicial, la memoria de trabajo, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva, que forman parte de la dimensión de funciones ejecutivas, pueden ser fortalecidas por medio de actividades lúdicas de tipo estructuradas. Por ejemplo, aquellas dinámicas que impliquen repetición de frases ayudan a la capacidad de procesamiento cognitivo al influir sobre la memoria de trabajo; para las habilidades de autocontrol juegos como “paren la mano” o “el semáforo” promueven permiten regular los impulsos de los niños; en este cometido el simbolismo también puede intervenir

Beneficios e importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo

Acorde a Casanova y Lescay (2023) el uso del término lúdico referido a las actividades asociadas al juego formalmente se estableció en los siglos XIX y XX, popularizándose rápidamente en el campo de la pedagogía y la psicología, hoy en día es comprendida como una extensa categoría o dimensión que abarca actividades de carácter recreativo y educativo, asociado particularmente al aprendizaje experiencial, que concibe al juego como una estrategia integral capaz de facilitar la apropiación de conocimientos en un entorno dinámico e interactivo.

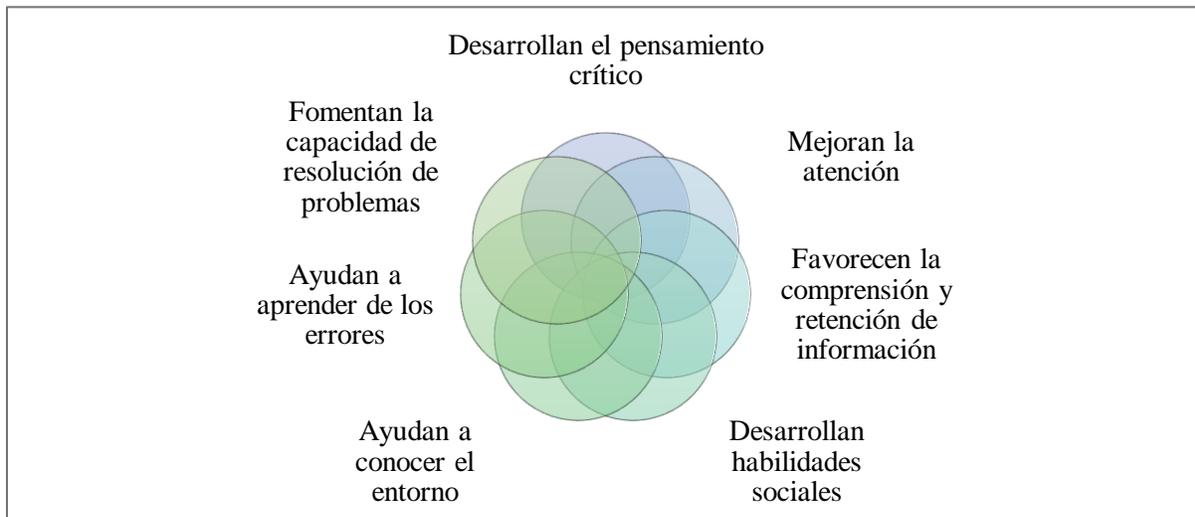
Aquel enfoque ha evolucionado con el transcurrir de los años, consolidando su utilidad, no solo como herramienta de entretenimiento, sino como una forma de aprender basada en la experiencia. Cada uno de los componentes de la competencia de razonamiento se beneficia, desde el razonamiento lógico, el pensamiento abstracto, el pensamiento hipotético y la capacidad para realizar inferencias. Con juegos que tengan implícitas reglas y patrones se fomenta cada una de estas habilidades, lo mismo sucede con aquellas actividades que requieren la simulación de

escenarios, cuya dinámica posibilita la predicción de causas y efectos, además de la manipulación de conceptos que traspasan los concretos e inmediato.

Las actividades lúdicas son imprescindibles en la educación inicial, porque representan una vía para llegar a los niños y lograr el desarrollo cognitivo, jugando, los niños y niñas pueden revisar conceptos que constituyen la base para la matemática y lengua, así por ejemplo los juegos de simulación pueden ser de utilidad para la introducción a los números o las vocales. El uso de juguetes como bloques o piezas podrían ser inducidos a la clasificación por colores, formas y tamaños, conteo de objetos, mientras que los juegos de roles conocidos como simbólicos contribuyen a la representación mental (Vilchez, 2023).

Lo mismo sucede con las habilidades que forman parte de la creatividad, como son fluidez de ideas, pensamiento innovador, búsqueda de soluciones, curiosidad y pensamiento crítico, todas ellas son favorecidas. Antes de proseguir es necesario contextualizar que el desempeño del docente en la introducción de juegos para el desarrollo de habilidades cognitivas se relaciona en gran medida con su actitud y experticia porque debe conocer las características del desarrollo infantil. La apertura y paciencia deben estar presentes porque su papel es el de guía y facilitador para crear el ambiente propicio y estimulante.

Es importante considerar que la variedad de juegos es aplicable al ambiente educativo para ofrecer múltiples oportunidades de aprendizaje espontáneo, diversión y enriquecimiento individual y colectivo. Según Loor y Moscoso, (2020) la integración de actividades lúdicas en el currículo busca enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños, reconociéndolo como una herramienta pedagógica de valor incalculable. Este enfoque no solo mejora la motivación y el entusiasmo por aprender, además respeta los ritmos naturales de desarrollo infantil. Tal como se registra en la Figura 1 los beneficios de las actividades lúdicas en la educación inicial se asocian a:

Figura 1 Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo

Nota. Elaborado en base a la información de Herrera y González (2023)

De acuerdo a lo referido Navarrete et al. (2021) los beneficios lúdicos se trasladan a dos competencias fundamentales de la cognición como son: la memoria y atención, en este sentido los docentes pueden integrar actividades como el armado de rompecabezas, rondas de secuencias con sonidos o palmas, cuentacuentos, Simón dice, teléfono descompuesto, las escondidas, los cazatesoros de colores o formas, cadenas de palabras, escucha y repite, encuentra las diferencias y juego de las estaciones.

Tipos de actividades lúdicas en educación inicial

Con énfasis sobre cada uno de los tipos de juego y su contribución, Morocho et al. (2024) explica que es interesante observar que los juegos simbólicos caracterizados por su espontaneidad, al ser utilizada en condiciones áulicas, adoptan un matiz autodirigido y puede ser aprovechado con el propósito de favorecer la experimentación, la capacidad de simbolizar, la comunicación, el razonamiento abstracto y el lenguaje, este tipo de juego pueden ser llevados a cabo a través de elementos como muñecos, cartones, sábanas o cualquier objeto que les permita representar otro personaje, puesto que la creatividad e imaginación de los niños da paso a la recreación y representación mental de situaciones.

En los juegos de construcción el docente debe considerar que el tipo de piezas y el nivel de dificultad de la construcción concuerde con la edad de los niños, en esta actividad los infantes pueden apilar, encajar o enroscar ingeniosamente piezas armables, bloques coloridos, engranajes y ruedas dentadas, tornillos y tuercas, figuras geométricas 3D, conectores flexibles, entre otros. Sus

principales beneficios se asocian a la estimulación del pensamiento lógico y resolución de situaciones problemáticas, al mismo tiempo que permiten desarrollar el razonamiento espacial, mayor control de impulsos, la memoria de trabajo y la planificación (Vera, 2021).

Tabla 3 Tipos de juegos y su contribución

Tipo de juego	Principales elementos	Contribución al desarrollo cognitivo
Juegos simbólicos	Elementos representativos (muñecos, cartones, sábanas etc.)	Favorece el razonamiento abstracto, lenguaje simbólico y favorece la estimulación.
Juego de construcción	Piezas encajables y bloques.	Estimula el pensamiento y resolución de situaciones problemáticas
Juegos de mesa sencillos	Juegos de cartas, dados, fichas, tableros.	Mejora el control de impulsos, la memoria y la planificación.
Exploración sensorial	Texturas, exploración y materiales como la arena.	Ayudan a reforzar la curiosidad científica y la percepción.
Juegos de clasificación	Colores, cartas y objetos variados para agrupar.	Refuerza el pensamiento lógico, la capacidad de organización y la discriminación visual.
Rompecabezas	Piezas de varias formas y colores.	Promueve la concentración, análisis espacial y el reconocimiento de patrones.
Juegos de movimiento	Cuerdas, pelotas y aros.	Robustece el control espacial, la coordinación motriz y el enfoque en tareas.
Cantos y rondas	Palabras repetitivas, ritmo y música.	Favorece la integración grupal, mejorando la memoria auditiva y el tiempo.
Juegos tecnológicos	Aplicaciones interactivas educativas.	Promueve el pensamiento crítico, habilidades tecnológicas y la resolución de problemas tecnológicos.

Nota. Elaborado en base a la información de Candela y Benavides (2020); Vilchez (2023); Guerrero y Tejeda (2022)

Acorde a Manzano et al. (2022) el fortalecimiento del control espacial, la coordinación motriz y el enfoque en tareas, puede ser trabajado a través de juegos de movimiento utilizando pelotas, cuerdas o aros; los cantos y rondas promueven la integración grupal, mejorando la memoria auditiva y el tiempo, porque sus principales elementos son palabras repetitivas, ritmo y música. Mientras que los juegos de exploración sensorial ayudan a reforzar la curiosidad científica y la percepción.

Esparza et al. (2022) señala que los juegos de rondas y canciones permiten experimentar con nuevas palabras y frases en un entorno de espontaneidad, que podría ser de enorme utilidad para la asimilación de patrones o secuencias. De forma estratégica se puede propiciar el aprendizaje de las vocales, números, hasta tablas de sumar o restar, todo depende de los contenidos que se prevé interiorizar en los estudiantes. Jaramilo et al. (2024) también destaca que los juegos de movimiento que requieren del uso de pelotas, cintas o aros, son realmente útiles para el fortalecimiento de habilidades motrices en los niños y niñas.

Desafíos en la implementación de actividades lúdicas

A pesar de que actualmente el currículo ecuatoriano establece la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de educación inicial, su implementación enfrenta retos asociados con la práctica docente y la administración escolar, uno de ellos es la resistencia de algunos docentes frente a la adopción de enfoques pedagógicos lúdicos, debido a creencias fuertemente instauradas como parte del modelo de enseñanza tradicional (Morocho et al., 2024). A continuación, se citan los principales desafíos identificados:

- Resistencia de algunos docentes frente a la adopción de enfoques pedagógicos lúdicos.
- Debilidades en la formación específica para el uso del juego como herramienta pedagógica.
- Limitaciones en el espacio e infraestructura de las instituciones educativas
- Condiciones de saturación de estudiantes por aulas educativas.
- Presión por cumplir las metas académicas dentro de los tiempos establecidos.

Cada uno de los factores expuestos limitan la incorporación del juego como herramienta de enseñanza, en el caso del déficit de formación docente para la implementación de las actividades lúdicas en las aulas, es necesario que se establezcan guías prácticas o talleres pedagógicos, enfocados en brindar estrategias adaptadas al nivel de educación inicial que puedan ser integradas al currículo, de esta manera se propendería a cerrar esa brecha de conocimientos y habilidades en los educadores (Navarrete et al., 2021).

Para efectos de superar las barreras expuestas en la inclusión de un enfoque pedagógico lúdico, es de necesario proponer soluciones que contemplen la resistencia de algunos docentes como las limitaciones de carácter material y organizativas, de modo que la capacitación sería la clave para subsanar las brechas existentes en la formación de los educadores, además de contribuir a la actualización de conocimientos que les permitan optimizar su labor al interior de las aulas. En términos organizativos es importante gestionar adecuadamente el tiempo y los espacios, eso incluye la reorganización de horarios, maximizar el uso las infraestructuras disponibles.

Experiencias en la aplicación de actividades lúdicas

Los estudios revisados y sintetizados en la **Tabla 4** reflejaron que las actividades lúdicas aplicadas adecuadamente durante las clases de educación inicial brindan una notable contribución al desarrollo cognitivo, cuyos beneficios son visibles en las dimensiones de percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas. No obstante, los autores coinciden en la existencia de dificultades en la implementación del juego como herramienta pedagógica.

Eso demanda que este tipo de actividades sean vistas como lo que realmente son: un complemento directo del currículo académico, pedagógicamente eso quiere decir que los docentes deben situarse en su labor desde una perspectiva de apertura y reflexión, para planificar asegurándose de mantener equilibrio en la adecuación del enfoque lúdico en concordancia con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes, tal como lo mencionan los autores de las investigaciones aquello requiere de la competencia de los directivos como los educadores.

Uno de los tipos de juego que ha demostrado su eficacia para el fortalecimiento de la dimensión de lenguaje, es el simbólico, porque proporciona un ambiente que deja fluir la imaginación de los niños y niñas, resultando un instrumento útil para la exploración y consolidación de las habilidades comunicativas como la expresión verbal, porque los estudiantes asumen personajes reales o ficticios para recrear situaciones de la vida cotidiana, eso representa un espacio que facilita su expresión y comprensión de los demás, porque efectivamente esta actividad se realiza en interacción con otros niños.

Tabla 4 Estudios revisados

Tema	Metodología	Resultado
Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico	Revisión bibliográfica cualitativa y descriptiva.	El desarrollo cognitivo, se ve influenciado positivamente por la implementación de las actividades lúdicas, se observa mejoras

para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial.		significativas en cada una de las dimensiones: percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas.
Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral	Revisión documental y guía de análisis	La lúdica permite que los estudiantes de educación inicial asimilen aprendizajes significativos, se sugiere la aplicación del juego en las instituciones educativas.
Una mirada a la implementación de estrategias lúdicas en el ambiente lógico matemático en el subnivel inicial 2	Cualitativa: estudio de caso. Entrevistas semiestructuradas Revisión documental	Pese al reconocimiento de la importancia de las actividades lúdicas, en el ámbito lógico matemático no están siendo aplicadas de forma consistente. El plan de capacitación institucional no aborda de forma específica las necesidades de formación en aplicación del juego como herramienta pedagógica.
Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico	Enfoque cualitativo Revisión documental Análisis comparativo	Los resultados sugieren que las actividades lúdicas constituyen una herramienta para la enseñanza, en específico el juego simbólico promueve el desarrollo del lenguaje en los niños de inicial.
Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial	Enfoque cuantitativo Investigación transversal Alcance correlacional	Se determinó que el juego contribuye a la motivación intrínseca, por lo tanto, influye en las dimensiones del desarrollo cognitivo, particularmente en la percepción, memoria, pensamiento y lenguaje

Nota. Elaborado en base a Bósquez et al. (2024); Chujandama et al. (2023); Cochancela et al. (2024); Miranda et al. (2023)

Cochancela et al. (2024) señala que el desarrollo de habilidades lógico matemáticas en educación inicial puede ser fomentada a través de la práctica de juegos de construcción, seriación, de meza y azar, de patrones y secuencias, son ideales, porque permiten trabajar en el fortalecimiento de conceptos espaciales, formas, tamaño y relaciones, favorecen la comprensión de nociones de secuenciación y organización, también refuerzan el pensamiento lógico, el conteo y el reconocimiento de números.

En este sentido los juegos de estimación y medida son sumamente útiles, porque permiten medir longitudes a través de cintas, la estimación de cantidades de líquido con diferentes recipientes,

comparar pesos en balanzas, entre otros conceptos pueden ser introducidos por medio de situaciones de juego. Cada uno de estos juegos, además de fomentar habilidades lógico-matemáticas, contribuye al desarrollo de otras áreas cognitivas, sociales y emocionales, formando un entorno de aprendizaje integral y activo para los niños en la educación inicial.

Metodología

Para la realización de esta investigación, se adoptó un enfoque cualitativo basado en una rigurosa revisión bibliográfica, con el propósito de analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en educación inicial. Se empleó un diseño de tipo documental, recopilando y examinando fuentes secundarias, incluyendo artículos científicos, libros y tesis, los cuales proporcionaron una base teórica y empírica para comprender la relación entre el juego y las dimensiones del desarrollo cognitivo, como la percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas. La selección de documentos se llevó a cabo mediante un proceso de búsqueda avanzada en bases de datos académicas reconocidas, aplicando criterios de relevancia, actualidad y rigor metodológico. Asimismo, se realizó un análisis comparativo y crítico de los estudios revisados, permitiendo identificar hallazgos clave, tendencias teóricas y vacíos de investigación en el campo. Este abordaje metodológico permitió fundamentar de manera sólida las conclusiones del estudio, destacando la importancia de integrar estrategias lúdicas en el contexto educativo para potenciar el aprendizaje en la primera infancia.

Conclusiones

Las actividades lúdicas tienen una significativa contribución en las dimensiones del desarrollo cognitivo, tales como la atención, memoria, percepción, lenguaje, razonamiento, funciones ejecutivas y creatividad. Los juegos simbólicos, de construcción, de mesa, de exploración sensorial, de movimiento y clasificación pueden responder a necesidades específicas de aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, su aplicación efectiva requiere de planificación para que se adapte al currículo y a las características de los estudiantes.

La dinámica de las actividades lúdicas, radica en que el juego opera como un medio natural y espontáneo para el desarrollo cognitivo al estimular procesos mentales fundamentales como la atención, la memoria, percepción, razonamiento y lenguaje. Al involucrar a los estudiantes en esta

interacción se activa el desafío y la curiosidad innata, permitiendo que los niños interioricen conocimientos sin presión, desarrollen habilidades abstractas y ejerciten sus capacidades ejecutivas.

A pesar del reconocimiento del juego como herramienta pedagógica y su valor educativo, su aplicación en las aulas de las instituciones educativas del país, no está exenta de barreras como la resistencia de algunos docentes, limitaciones en la formación pedagógica y problemas de espacio e infraestructura, eso refleja la necesidad de dar mayor prioridad a la educación dentro del gasto público, además de establecer iniciativas de capacitación que promuevan el desarrollo de competencias específicas para integrar las actividades lúdicas en el currículo, con el propósito de sentar las bases para aprendizajes duraderos.

Referencias

1. Aldean, M., Herrera, C., Román, G., & Medina, K. (2024). Ajedrez en la escuela. Recurso didáctico para el desarrollo cognitivo. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(14), 58-69 p. doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v7i14.1862>
2. Alvear, L., Salazar, P., Román, Z., & Altamirano, M. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Revista Reincisol*, 2(4), 304-321 p. doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
3. Bonilla, A. (2024). Fortalece tus habilidades motrices a través de actividades lúdicas en al UE ciudad de Azogues. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.*, 8(3). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11626
4. Bósquez, D., Cachupud, L., & Chica, S. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Científica.*, 9(31), 108-125. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
5. Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Rehuso Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98 p. doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
6. Casanova, T., & Lescay, D. (2023). El juego simbólico en la teoría de Piaget y su impacto en el desarrollo del pensamiento. *Journal Scientific MQR Investigar*, 7(3), 2878-2900 p. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2878-2900>

7. Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher*, 9(1), 66-81 p. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
8. Chujandama, L., Castillo, D., Renjifo, G., & Cutipa, G. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8631-8648 p. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5980
9. Cochancela, M., Sumba, D. C., Montalvo, L., & Correa, M. (2024). Una mirada a la implementación de estrategias lúdicas en el ambiente lógico matemático en el subnivel inicial 2. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 643-654 p. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2066>
10. De la Cruz, M., & Vega, J. (2023). Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023. *Revista MQR* , 7(4), 992-1018 p. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018>
11. Esparza, C., Lueiza, D., & Canales, R. (2022). Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: una mirada en la primera infancia. *REXE Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 22(49), 85-102 p. doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.v22i49.1545>
12. Figueroa, I., Pérez, R., & Cáceres, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(47), 371-386 p. doi:<https://doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>
13. Guerrero, M., & Tejada, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial II. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE)*, 10(1), 107-122 p. doi:<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580/2174>
14. Herrera, M., & González, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Internacional Tecnológica Educativa Docentes*, 16(2), 39-49 p. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>

15. Herrera, M., & González, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes* 2.0., 16(2), 39-49 p. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
16. Jaramilo, Y., Torres, V., & Rodríguez, K. (2024). Un camino lúdico hacia la gestión de emociones. *Revista Diálogos Investigativos*, 5(2), 99-109 p. doi:2528-808
17. Leiva, L., & Zuleta, L. (2020). Desarrollo Cognitivo en la Etapa Preescolar y Escolar. Universidad Cooperativa De Colombia. doi:<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/67722260-c242-48c5-8ce1-615eb7afe1fa/content>
18. Loor, E., & Moscoso, S. (2020). Técnicas lúdicas innovadoras de aprendizaje en estudiantes con síndrome de Down. *Pacha Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 3(9), 1- 15 p. doi:<https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/132/190>
19. Lugo, J., Vilchez, O., & Romero, L. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Logos Ciencia & Tecnología*, 11(3), 18-29 p. doi:<https://doi.org/10.22335/rlct.v11i3.991>
20. Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(4), 29-45 p. doi: 10.48082/espacios-a22v43n04p03
21. Miranda, M., Chachipanta, B., Castillo, B., Jimbicti, A., & Cambo, U. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7274- 7288 p. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867
22. Morocho, R., Caiza, D., & Jiménez, Y. (2024). El rol de la lúdica en la educación: un enfoque holístico. *Revista INVECOM*, 5(2), 1-15 p. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13900885>
23. Navarrete, R., Tamayo, A., Guzmán, M., & Pacheco, G. M. (2021). Impacto de la psicología piagetiana en la educación de la Matemática en Educación Básica Superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 598- 608 p. doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n6/2218-3620-rus-13-06-598.pdf>
24. Vera, N. (2021). Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de. Universidad Técnica de Babahoyo.

doi:<https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10888/P-UTB-FCJSE-EINIC-000017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

25. Vera, R., Carmenate, Y., & Toledo, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200 p. doi: <http://conrado.ucf.edu.cu/>
26. Vilchez, J. (2023). Vigencia de la teoría de Vygotski: Desarrollo cognitivo, mediación y el problema de la evaluación de los profesores. *Revista Transformación*, 19(1), 1-29 p. doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/trf/v19n1/2077-2955-trf-19-01-1.pdf>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).