



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO (A) EN PSICOPEDAGOGÍA**

**TEMA
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN
NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**TUTOR
PhD. MORÁN MAZZINI ALBA JAZMÍN**

**AUTORES
ARIAS PALMA MARIELENA DEL CARMEN
RAMÍREZ ZAMBRANO JOHN XAVIER**

**GUAYAQUIL
2025**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de la Educación General Básica.

AUTOR/ES:

Arias Palma Marielena Del
Carmen

Ramírez Zambrano John Xavier

TUTOR:

PhD. Morán Mazzini Alba Jazmín

INSTITUCIÓN:

**Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil**

Grado obtenido:

Licenciado en Educación, Mención
Psicopedagogía

FACULTAD:

EDUCACIÓN

CARRERA:

PSICOPEDAGOGÍA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2025

N. DE PÁGS:

101 paginas

ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de personal docente y ciencias de la educación

PALABRAS CLAVE: Desarrollo del niño; Juego; Memorización; Atención.

RESUMEN:

La presente investigación analiza la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB). El desarrollo cognitivo en la infancia es fundamental para consolidar habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas, pilares esenciales para el aprendizaje. No obstante, se evidenció que muchas instituciones educativas aún no integran actividades lúdicas con una finalidad pedagógica clara. Bajo un enfoque cualitativo y un alcance descriptivo, se aplicaron técnicas como la entrevista a una docente y la observación directa a estudiantes de segundo grado, con el fin de conocer la

realidad de la práctica educativa en torno al uso del juego como estrategia didáctica. Los resultados revelaron una baja planificación de actividades lúdicas estructuradas, lo que limita su impacto en los procesos mentales de los niños. Como respuesta, se diseñó una propuesta pedagógica con actividades lúdicas dirigidas a potenciar funciones cognitivas clave. Se concluye que las actividades lúdicas, correctamente aplicadas, constituyen una herramienta efectiva para estimular el desarrollo cognitivo y mejorar la calidad del aprendizaje en la educación básica.

N. DE REGISTRO (en base de datos):

N. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (Web):

ADJUNTO PDF:

SI

☐

NO

☐

CONTACTO CON AUTOR/ES:

Arias Palma Marielena Del Carmen
Ramírez Zambrano John Xavier

Teléfono:

0961176190

0963284979

E-mail:

mariasp@ulvr.edu.ec

jramirezz@ulvr.edu.ec

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

PhD. Luis Alberto Manzano Díaz
Decano

Teléfono: (04)2596500 **Ext.** 217

E-mail: Imanzanod@ulvr.edu.ec

PhD. Daimy Monier Llovio

Teléfono: (04) 2596500 **Ext.** 219

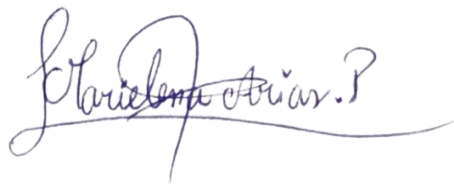
E-mail: dmonier@ulvr.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

El(Los) estudiante(s) egresado(s) Marielena Del Carmen Arias Palma y John Xavier Ramírez Zambrano, declara (mos) bajo juramento, que la autoría del presente Trabajo de Titulación, Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de la Educación General Básica., corresponde totalmente a el(los) suscrito(s) y me (nos) responsabilizo (amos) con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

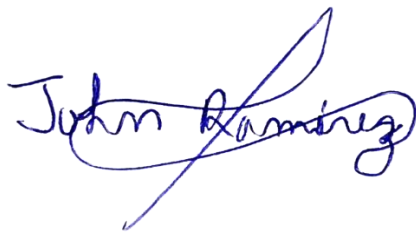
De la misma forma, cedo (emos) los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)



Firma:

Marielena Del Carmen Arias Palma
1723124556



Firma:

John Xavier Ramírez Zambrano
0943989772

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de docente Tutor del Trabajo de Titulación Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de la Educación General Básica, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Trabajo de Titulación, titulado Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de la Educación General Básica, presentado por el (los) estudiante (s) Marielena Del Carmen Arias Palma y John Xavier Ramírez Zambrano como requisito previo, para optar al Título de Licenciado (a) en Psicopedagogía, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:

PhD. Morán Mazzini Alba Jazmín

C.C. 09916688906

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios por ser mi guía y fortaleza en todo este proceso. A mi familia, por su amor, apoyo y por acompañarme, incluso en la distancia.

Y, finalmente, a todas las personas que, de una forma u otra, sumaron en este camino, docentes, amigos, compañeros y quienes creyeron en mí cuando más lo necesitaba. Gracias, de corazón.

Marielena Del Carmen Arias Palma

Agradezco a Dios por darme sabiduría, fuerza y paciencia para poder cumplir con este logro importante en mi vida. A mi familia por estar ahí conmigo en todo momento aportando de manera positiva. Y agradezco a toda persona que haya pasado por mi lado (amigos, docentes, compañeros) enseñando de cualquiera manera algo bueno o malo, ya que sin esas experiencias no hubiera forjado quien soy ahora.

John Xavier Ramírez Zambrano

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi corazón a Dios, por ser mi guía fiel, mi refugio en los momentos de incertidumbre y la fuente inagotable de fuerza que me sostuvo cuando sentí que ya no podía más. Sin su presencia en mi vida, este logro no habría sido posible.

Con todo mi amor, a mi mamá, mi pilar más firme. Gracias por ser el reflejo más puro de esfuerzo, valentía y amor incondicional. Por tus oraciones, tus palabras de aliento, tu apoyo inquebrantable y por estar conmigo, incluso en la distancia, cuando más te necesitaba. Este logro es tan tuyo como mío. Gracias por tanto, mamá. Te amo con el alma.

A Jorge Merizalde, quien ha sido un verdadero mentor en mi vida. Gracias por tus consejos, tu paciencia, tu guía y por impulsarme a crecer siempre con sabiduría, respeto y cariño. Tu apoyo ha sido esencial en este proceso.

A mi papá, por tus palabras de ánimo que siempre llegaban en el momento justo, por estar presente de corazón y por desear siempre lo mejor para mí. Gracias por motivarme a seguir adelante aún en la distancia.

A mis hermanos, mis compañeros de vida. Gracias por su compañía, por cada palabra de aliento, por hacerme sentir que, aunque lejos, nunca estuve sola.

A mis docentes, gracias por compartir sus conocimientos y por motivarme a dar siempre lo mejor de mí.

Y a mí misma porque aunque no fue fácil, seguí adelante. Muchas veces la distancia pesó: salir de la universidad y no tener a mi familia conmigo fue una de las pruebas más duras. Extrañar, resistir y continuar no fue sencillo. Pero hoy, con el corazón lleno y la mirada firme, puedo decir: lo logré. Lo logramos.

Este no es el final, es apenas el comienzo. Uno de los primeros pasos con proyección a mucho más. Porque cuando se camina con fe, amor y propósito, los sueños no tienen límites.

Marielena Del Carmen Arias Palma

Dedico este logro a todos aquellos que enfrentan desafíos día a día, trabajando sin pausa para alcanzar sus sueños. Mi camino no fue fácil, pero cada esfuerzo y sacrificio valió la pena, pues me enseñaron el valor de la perseverancia.

Agradezco a quienes me acompañaron en este proceso, porque su apoyo y comprensión, como mi madre Enma Esther Zambrano Vera y mi padre Yon Fran Ramírez Granda, fueron el motor que me impulsó a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. Gracias a ellos, aprendí que no hay obstáculo insuperable cuando la voluntad es fuerte.

Finalmente, quiero inspirar a quienes luchan por su formación y futuro: con dedicación constante, pasión y paciencia, es posible transformar las dificultades en éxitos. Este logro es prueba de que el esfuerzo diario siempre encuentra su recompensa.

John Xavier Ramírez Zambrano

RESUMEN

La presente investigación analiza la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica (EGB). El desarrollo cognitivo en la infancia es fundamental para consolidar habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas, pilares esenciales para el aprendizaje. No obstante, se evidenció que muchas instituciones educativas aún no integran actividades lúdicas con una finalidad pedagógica clara. Bajo un enfoque cualitativo y un alcance descriptivo, se aplicaron técnicas como la entrevista a una docente y la observación directa a estudiantes de segundo grado, con el fin de conocer la realidad de la práctica educativa en torno al uso del juego como estrategia didáctica. Los resultados revelaron una baja planificación de actividades lúdicas estructuradas, lo que limita su impacto en los procesos mentales de los niños. Como respuesta, se diseñó una propuesta pedagógica con actividades lúdicas dirigidas a potenciar funciones cognitivas clave. Se concluye que las actividades lúdicas, correctamente aplicadas, constituyen una herramienta efectiva para estimular el desarrollo cognitivo y mejorar la calidad del aprendizaje en la educación básica.

Palabras Claves: Desarrollo del niño; Juego; Memorización; Atención.

ABSTRACT

This research analyzes the influence of playful activities on the cognitive development of students in the second grade of Basic General Education (EGB). Cognitive development in childhood is essential to consolidate skills such as attention, memory, logical reasoning and problem solving, essential pillars for learning. However, it was evident that many educational institutions still do not integrate recreational activities with a clear pedagogical purpose. Under a qualitative approach and a descriptive scope, techniques such as interviewing a teacher and direct observation of second-grade students were applied, in order to know the reality of educational practice around the use of play as a didactic strategy. The results revealed a low planning of structured play activities, which limits their impact on the children's mental processes. In response, a pedagogical proposal was designed with recreational activities aimed at enhancing key cognitive functions. It is concluded that recreational activities, correctly applied, constitute an effective tool to stimulate cognitive development and improve the quality of learning in basic education.

Keywords: Child development; Play; Memorization; Attention.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	3
ENFOQUE DE LA PROPUESTA	3
1.1 Tema:.....	3
1.2 Planteamiento del Problema:.....	3
1.3 Formulación del Problema:	7
1.4 Objetivos General	7
1.5 Objetivos Específicos	7
1.6 Idea a Defender.....	7
1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad.	8
CAPÍTULO II	9
MARCO REFERENCIAL.....	9
2.1. Marco Teórico:	9
2.1.1. Desarrollo cognitivo	9
2.1.2. Teorías del desarrollo cognitivo según Jean Piaget.....	13
2.1.3. Procesos del desarrollo cognitivo.....	16
2.1.4. El juego	19
2.1.5. Tipos de juego	22
2.1.6. Importancia del juego en el aprendizaje.....	25
2.1.7. Actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje.....	28
2.1.8. Relación de Actividades lúdicas y desarrollo cognitivo.....	31
2.1.9. Limitaciones y desafíos en la implementación de actividades lúdicas.....	35
2.2. Marco Legal	38
2.2.1. Normativa Internacional	38
2.2.2. Normativa Nacional (Ecuador).....	39
2.2.3. Normativa Educativa Vigente.....	41
CAPÍTULO III	42
MARCO METODOLÓGICO	42
3.1. Enfoque de la investigación	42
3.2. Alcance de la investigación.....	43

3.3.	Técnica e instrumentos para obtener los datos.....	44
3.4.	Población y muestra.....	45
CAPÍTULO IV.....		47
INFORME Y PROPUESTA.....		47
4.1.	Informe y presentación de resultados	47
4.1.1.	Resultados de fichas de observación:	47
4.1.2.	Resultados de la entrevista.....	49
4.1.3.	Triangulación de los instrumentos	51
4.2.	Informe de análisis de los resultados	53
4.2.1.	Análisis de la ficha de observación aplicada a estudiantes.	53
4.2.2.	Análisis de la ficha de observación aplicada a docente.....	56
4.2.3.	Análisis de la entrevista a la directora del plantel.	59
4.2.4.	Análisis de triangulación de datos obtenidos.....	62
4.3.	Propuesta.....	64
CONCLUSIONES.....		76
RECOMENDACIONES		79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Técnicas e instrumentos.....	45
Tabla 2. Población y muestra.....	46
Tabla 3. Resultados ficha de observación aplicada a estudiantes	47
Tabla 4. Resultados de ficha de observación aplicada a docente.	48
Tabla 5. Triangulación de resultados.....	51
Tabla 6. Triangulación del análisis de datos.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget.....	10
Ilustración 2. Zonas de desarrollo próximo según Vygotsky.....	11

INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo en la infancia es uno de los pilares fundamentales para el aprendizaje y el progreso integral del ser humano. El pensamiento lógico, la memoria, la atención y el lenguaje se construye durante los primeros años de vida, esto permite a los individuos desenvolverse en el entorno escolar. Por ello, la Educación General Básica particularmente en sus primeros niveles, debe estar orientada no solo a la transmisión de conocimientos, sino también a la estimulación de las capacidades mentales que permiten a los estudiantes comprender, analizar y resolver situaciones de manera autónoma y reflexiva.

De esta forma las actividades lúdicas aparecen como esa respuesta pedagógica innovadora y eficaz. Lejos de considerarse momentos oportunos para recrearse, el juego ha sido reconocido por múltiples teorías del desarrollo como un mecanismo natural a través del cual los niños exploran, descubren y aprenden. La lúdica favorece múltiples habilidades como la motivación, la curiosidad, la interacción social y el pensamiento creativo, convirtiéndose en una herramienta poderosa para facilitar procesos cognitivos complejos. Diversas investigaciones actuales destacan que cuando las actividades lúdicas se planifican con intencionalidad pedagógica, generan aprendizajes significativos y fortalecen el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Aunque posee una gran importancia, se ha evidenciado que, en muchos contextos escolares, especialmente en instituciones fiscales de nivel básico, las actividades lúdicas no suelen ser utilizadas regularmente ni mucho menos se les conoce un enfoque metodológico claro. En algunos casos, estas se reducen a dinámicas espontáneas o momentos aislados sin conexión con los objetivos curriculares, lo que limita su potencial formativo. Esta realidad propone establecer estrategias didácticas desde una visión integral que reconozca al juego no como una herramienta de entretenimiento, sino que, como un recurso estructural del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación tiene como propósito analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo grado de

Educación General Básica, con el fin de proponer una intervención pedagógica basada en dinámicas lúdicas que respondan a las necesidades y características del nivel educativo. Para ello, se parte de un enfoque cualitativo que permite comprender de manera profunda la práctica docente, las percepciones de los actores educativos y las condiciones del entorno escolar. Asimismo, se diseñan y aplican instrumentos de observación y entrevista que revelan la situación actual y orientan la construcción de una propuesta viable y pertinente.

Esta presenta un gran aporte representativo a la mejora de la calidad educativa desde la infancia, al promover una enseñanza activa, significativa y centrada en el estudiante. Mediante el diseño de estas estrategias lúdicas contextualizadas, se busca no solo potenciar el desarrollo cognitivo, sino también contribuir al bienestar emocional y social del niño, sentando las bases para un aprendizaje inclusivo, dinámico y transformador.

CAPÍTULO I

ENFOQUE DE LA PROPUESTA

1.1 Tema:

Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de la Educación General Básica.

1.2 Planteamiento del Problema:

El desarrollo cognitivo en la infancia temprana es fundamental para el aprendizaje y el éxito educativo a lo largo de la vida. Durante los primeros años de escolaridad, especialmente en el segundo año de Educación General Básica (EGB), se consolidan habilidades esenciales como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.

De forma global, muchas investigaciones destacan la relevancia del juego como una herramienta de aprendizaje esencial en la infancia. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021), los sistemas educativos más modernos integran metodologías lúdicas en las aulas de educación inicial y básica, reconociendo su impacto positivo en la atención, la resolución de problemas y la creatividad de los niños. Por ejemplo, en Finlandia y Noruega, se promueve el juego estructurado como parte del currículo escolar desde los primeros años, lo cual ha demostrado mejoras sostenidas en el desarrollo cognitivo y socioemocional. Sin embargo, en muchos países de América Latina esta perspectiva aún no se ha implementado de forma sistemática, lo que amplía la brecha educativa con relación a los países que sí priorizan el juego pedagógico en su planificación docente.

En países vecinos como Colombia y Perú, se han realizado esfuerzos significativos para integrar las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica. En Colombia, el Ministerio de Educación ha impulsado programas como; Aprender Jugando y Entornos protectores, con el fin de utilizar el juego como estrategia de desarrollo infantil en contextos escolares. No obstante, investigaciones recientes evidencian que, a

pesar de las políticas favorables, muchos docentes aún carecen de la capacitación adecuada para diseñar actividades lúdicas con intención pedagógica clara (Salazar & Martínez, 2022). En Perú, la implementación de estrategias lúdicas en zonas rurales enfrenta desafíos relacionados con la falta de materiales didácticos y formación docente, lo que limita su eficacia. Estos contextos reflejan que, aunque existe un reconocimiento institucional de la importancia del juego, aún persisten obstáculos estructurales que afectan su aplicación efectiva.

En el caso de Ecuador este tipo de contenidos generalmente son limitados en su aplicación y en varias ocasiones mal comprendidos. A pesar de que el currículo nacional de Educación General Básica contempla el uso del juego como medio para el desarrollo integral del niño, en la práctica muchos docentes lo relegan a momentos recreativos sin conexión con los objetivos de aprendizaje. Estudios realizados en Guayaquil y otras ciudades evidencian que un alto porcentaje de maestros de 2do año de EGB no integra actividades lúdicas de manera planificada ni con fines cognitivos claros, lo cual reduce significativamente su impacto formativo (Araujo & Gutiérrez, 2019). Este hecho solo destaca la necesidad urgente de habilitar la capacitación docente y de dotar a las instituciones educativas de recursos y lineamientos que garanticen una correcta implementación del juego como estrategia pedagógica en el proceso educativo de los niños.

En consecuencia, existen varios proyectos que han confirmado que las actividades lúdicas no solo fomentan el entretenimiento infantil, sino que desempeñan un papel determinante en el desarrollo cognitivo. Según Fernández Patiño (2023), los juegos estructurados favorecen la atención sostenida, la memoria de trabajo y la capacidad de resolución de problemas, habilidades clave en los procesos de aprendizaje escolar. Por su parte, López et al. (2024) sostienen que los niños que participan activamente en juegos simbólicos y de reglas desarrollan mayor flexibilidad cognitiva y pensamiento lógico, aspectos esenciales en la etapa de operaciones concretas descrita por Piaget. Asimismo, San Vicente (2021) destaca que el juego estimula el desarrollo de la función ejecutiva y permite a los niños construir significados mediante la exploración activa del entorno. Estas evidencias refuerzan la idea de que las actividades lúdicas no deben ser vistas como simples momentos recreativos, sino como estrategias pedagógicas fundamentales que potencian el

desarrollo mental, el lenguaje y la comprensión abstracta desde los primeros años de educación básica.

Para el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) en el año 2023 solo el 25,9 % de los estudiantes en Educación General Básica de Ecuador reportó recibir motivación familiar constante para estudiar, mientras que un 50 % indicaron no comprender cómo aplicar los aprendizajes y por ello requerían refuerzo académico. Esta información solo destaca la falencia que existe en el entorno educativo y familiares que obstruyen el desarrollo cognitivo. Ante esta realidad, la UNESCO recomienda incorporar metodologías innovadoras como las actividades lúdicas, ya que favorecen el aprendizaje profundo y la autorregulación emocional, aspectos claves para mejorar la atención y el rendimiento escolar. De modo que, el empleo de juegos con intencionalidad pedagógica en el aula no solo puede aumentar la motivación intrínseca y mejorar la comprensión de contenidos, sino que contribuye a superar el rezago cognitivo reflejado en las cifras del INEVAL, ofreciendo una estrategia efectiva de intervención.

A pesar de la importancia de estas habilidades que se han expuesto a lo largo de este planteamiento, diferentes estudios recientes han mostrado que la implementación de actividades lúdicas en las aulas de 2do año de EGB es insuficiente. Por ejemplo, una investigación de Araujo & Gutiérrez (2019) reveló que el 65% de los docentes encuestados no aplica actividades lúdicas con un enfoque pedagógico claro, limitándose a momentos recreativos.

Es así, como se llega a la base del problema que da fundamento a este proyecto, dado que la escasa integración de actividades lúdicas con un propósito pedagógico en el aula representa un problema significativo en la educación de los niños de 2do año de EGB. Este problema se manifiesta en diversas instituciones educativas de la región, donde a menudo se privilegian métodos de enseñanza tradicionales que no fomentan la participación activa de los estudiantes.

El presente estudio busca analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 2do año de EGB, con el fin de ofrecer soluciones basadas en evidencia para mejorar la formación docente y la práctica

educativa. Al identificar y abordar las debilidades en la aportación de estas actividades, se espera retribuir a un entorno de aprendizaje más efectivo que fomente el desarrollo cognitivo y, por ende, el rendimiento académico de los estudiantes. Este enfoque no solo beneficiará a los niños, sino que también mejorará la calidad de la educación en la región.

Asimismo, identificado que la formación en docentes que existe es realmente limitada, por lo que, para diseñar y aplicar estrategias lúdicas que estimulen el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas en los niños se debería tomar en cuenta el conocimiento que estos tengan ante el tema expuesto. La ausencia de capacitación y el desconocimiento al valor pedagógico del juego solo limitan la posibilidad de aprovechar al máximo cada una de estas herramientas. En consecuencia, los estudiantes enfrentan barreras para desarrollar plenamente sus habilidades cognitivas en una etapa clave de su crecimiento.

Además, el poco acceso a recursos didácticos adecuados y a materiales diseñados específicamente para actividades lúdicas dificulta su implementación en el aula. En muchos casos, las instituciones educativas no poseen el apoyo que realmente necesitan para fomentar una enseñanza más dinámica e interactiva. Esta situación no solo compromete la calidad del aprendizaje, sino que también interviene de forma directa a la motivación y el interés de los niños por el entorno escolar, aspectos fundamentales para su desarrollo integral.

Por tanto, es urgente repensar las metodologías aplicadas en el segundo año de EGB e impulsar políticas educativas que promuevan el juego como una estrategia didáctica válida y efectiva. La incorporación sistemática de actividades lúdicas con objetivos pedagógicos claros puede convertirse en un recurso valioso para potenciar el desarrollo cognitivo infantil. Esta investigación se justifica en la necesidad de evidenciar el impacto positivo de dichas prácticas y de promover un cambio en la cultura docente hacia una educación más inclusiva, activa y centrada en el estudiante.

1.3 Formulación del Problema:

¿De qué manera la implementación de actividades lúdicas en el segundo año de Educación General Básica contribuye al desarrollo cognitivo de los niños en la Unidad Educativa Abraham Lincoln?

1.4 Objetivos General

Analizar la contribución de las actividades lúdicas contribuye al desarrollo cognitivo en los niños de segundo año de Educación General Básica.

1.5 Objetivos Específicos

- Investigar el sustento teórico relacionado con las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de Educación General Básica.
- Diagnosticar la situación actual respecto a las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de Educación General Básica.
- Desarrollar actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo año de Educación General Básica.

1.6 Idea a Defender

La incorporación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el segundo año de la Educación General Básica favorece el desarrollo cognitivo de los niños.

1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad.

Esta investigación recae dentro de la línea institucional de formación integral y educación inclusiva, ya que aborda la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas activas, como las actividades lúdicas, que promuevan el desarrollo cognitivo en todos los niños sin distinción. La utilización del juego como herramienta educativa fomenta que sea significativo y participativo, considerando los diferentes estilos, ritmos y capacidades de los estudiantes, lo cual responde al enfoque de inclusión que plantea la formación integral. Además, al analizar la implementación de estas estrategias en el segundo año de EGB, se pretende fortalecer la labor docente, brindando herramientas que respeten la diversidad y potencien el desarrollo de competencias clave desde una perspectiva equitativa.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco Teórico:

2.1.1. *Desarrollo cognitivo*

El desarrollo cognitivo es un proceso fundamental en la infancia, ya que constituye la base sobre la cual los niños construyen sus capacidades para entender, interpretar y actuar en el mundo que los rodea (Benítez et. al., 2025). Este proceso implica la adquisición y evolución de habilidades como la atención, la percepción, la memoria, el lenguaje, el razonamiento y la solución de problemas. En la infancia temprana, especialmente entre los 6 y 7 años (edad correspondiente al segundo año de Educación General Básica), estas habilidades comienzan a consolidarse, permitiendo que el niño se convierta en un sujeto activo dentro de su entorno educativo y social (Ramírez, 2021).

El desarrollo cognitivo abarca todos los diferentes cambios en los procesos mentales que ocurren a lo largo de la infancia, desde el nacimiento hasta la adolescencia (Merino et. al., 2022). Estos cambios no se producen de manera automática, sino que están influenciados por factores biológicos, sociales, culturales y educativos, es decir, aunque el niño tiene un potencial natural para desarrollar sus capacidades cognitivas, dicho potencial puede verse limitado o potenciado dependiendo del tipo de estimulación que reciba en su entorno cotidiano, incluyendo la escuela, la familia y la comunidad.

Ilustración 1.

Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget.



Fuente: Mentalidad Humana (2023)

En consecuencia, a lo anterior expuesto, durante esta etapa se observa un notable avance en procesos como la memoria de trabajo, el control de la atención y la comprensión verbal, pues el niño empieza a razonar con mayor claridad, a establecer relaciones de causa y efecto, y a aplicar principios lógicos a situaciones reales.

No obstante, la influencia de su pensamiento por elementos perceptivos y egocéntricos, resuelve que requiere experiencias prácticas y significativas para afianzar su aprendizaje. Es por esta razón que las estrategias didácticas deben estar diseñadas para generar procesos mentales mediante actividades que involucren exploración, manipulación y participación activa.

Además de Piaget, otro autor clave en el estudio del desarrollo cognitivo es Lev Vygotsky, quien introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí solo y lo que puede

lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más competente. Para Vygotsky, el desarrollo cognitivo está profundamente ligado a la interacción social y al lenguaje, y considera que el aprendizaje antecede al desarrollo. Desde esta perspectiva, el entorno educativo debe proporcionar andamiajes adecuados que permitan al niño avanzar en su comprensión y consolidar nuevos conocimientos (Fernández et. al., 2021).

Ilustración 2.

Zonas de desarrollo próximo según Lev Vigotsky.



Fuente: Elige Educar (2022)

En este sentido, es fundamental que los docentes comprendan la etapa de desarrollo cognitivo en la que se encuentran sus estudiantes, ya que esto les permitirá planificar actividades acordes a sus capacidades y necesidades. Por ejemplo, en el segundo año de EGB, los niños se benefician de propuestas metodológicas que combinen el juego, la exploración y la interacción con sus pares, ya que estas formas de aprendizaje responden a sus características cognitivas y emocionales. Para Looor (2022) un ambiente de aula que favorezca la curiosidad, el diálogo y la resolución de problemas prácticos resulta altamente efectivo para promover un desarrollo cognitivo equilibrado.

Cabe señalar que el desarrollo cognitivo no se da de manera uniforme en todos los niños. Las diferencias individuales, ya sean de tipo neurológico, emocional o sociocultural, hacen que cada niño avance a su propio ritmo. Por ello, es esencial que el proceso educativo contemple la diversidad y propicie condiciones inclusivas que respeten y potencien los estilos y ritmos de aprendizaje. Velásquez et. al. (2023) menciona que los niños poseen múltiples inteligencias, y cada una se desarrolla en función de las experiencias que se les ofrezcan, por lo que es vital proporcionar una variedad de estímulos que activen diferentes formas de pensar y aprender.

Finalmente, el desarrollo cognitivo en la infancia está estrechamente vinculado con el bienestar general del niño. Un desarrollo saludable no solo se traduce en mejores resultados académicos, sino también en una mayor capacidad para adaptarse, relacionarse y resolver conflictos. Por lo tanto, promover el desarrollo cognitivo desde los primeros años de escolaridad es una tarea prioritaria para el sistema educativo, ya que de ello depende en gran parte el éxito futuro de los estudiantes. En este contexto, las actividades lúdicas con enfoque pedagógico se constituyen como herramientas clave para estimular las funciones cognitivas de manera natural y significativa.

2.1.2. Teorías del desarrollo cognitivo según Jean Piaget.

Jean Piaget es recordado como un psicólogo suizo cuya teoría del desarrollo cognitivo ha tenido una profunda influencia en la educación y la psicopedagogía. Su enfoque parte de la premisa de que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción entre el niño y su entorno, es decir, los individuos no solo aprenden llenando su cerebro de información, sino que la interpretan y reorganizan mentalmente mediante esquemas mentales que se modifican y complejizan con la experiencia. Esta concepción es especialmente útil en el análisis del desarrollo cognitivo en la niñez, ya que reconoce que el aprendizaje ocurre en función del nivel de madurez mental y de las oportunidades de exploración concreta que el niño tiene a su disposición (Barreto et. al., 2024).

Piaget, explicado por Reyes & Torres (2023) exponen que el desarrollo cognitivo ocurre en cuatro etapas secuenciales: la sensoriomotriz (0-2 años), la preoperacional (2-7 años), la de operaciones concretas (7-11 años) y la de operaciones formales (11 años en adelante). Los niños de segundo año de EGB (aproximadamente 6 a 7 años de edad) se encuentran en una etapa de transición entre el pensamiento preoperacional y el pensamiento lógico de las operaciones concretas.

En la etapa preoperacional, el pensamiento del niño es todavía egocéntrico, intuitivo y simbólico. Aún no comprende completamente conceptos como la conservación, la reversibilidad o la clasificación múltiple, aunque ya utiliza el lenguaje como una herramienta clave para organizar su pensamiento. Al avanzar hacia las operaciones concretas, comienza a desarrollar la capacidad de aplicar la lógica a situaciones concretas y empieza a operar mentalmente sobre objetos que puede manipular o visualizar, aunque todavía le cuesta comprender abstracciones (Rosales et al., 2023).

Esta transición cognitiva tiene profundas implicaciones pedagógicas. En primer lugar, los niños necesitan experimentar directamente con objetos y situaciones reales para comprender los contenidos que se les presentan. En segundo lugar, requieren acompañamiento y estrategias que estimulen la construcción activa del conocimiento.

En este contexto, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta fundamental, ya que están alineadas con las formas naturales de aprendizaje de los niños en estas edades. El juego permite representar, manipular, explorar y transformar la realidad, lo cual coincide con el proceso constructivo descrito por Piaget (Ortíz, 2024).

Uno de los aportes clave de Piaget respecto al juego es su clasificación en tres tipos: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas expuestos por los autores Peñaloza & Saico (2023) mencionan que el juego de ejercicio es característico de los primeros años, y consiste en repetir acciones por placer (por ejemplo, apilar bloques o girar ruedas), por otro lado, el juego simbólico que predomina entre los 2 y los 7 años, es fundamental para los niños de segundo año de EGB, ya que permite representar la realidad a través de la imaginación, asumir roles, simular situaciones y construir significados. Finalmente, el juego de reglas aparece hacia los 6 o 7 años, lo cual marca el inicio de la internalización de normas sociales y del pensamiento lógico-matemático. Las actividades escolares basadas en dinámicas de juego simbólico (como dramatizaciones, juegos de roles o simulaciones) y juegos de reglas (como juegos de mesa educativos o desafíos matemáticos) favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas tales como la atención, la memoria, la planificación, la resolución de problemas y la autorregulación del pensamiento.

A partir de esto, el usar las actividades lúdicas con enfoque pedagógico no solo promueve un ambiente de aprendizaje motivador, sino que facilita que el niño que logre crear estructuras cerebrales mucho más complejas. Como menciona Zabala et al. (2024) el juego en el aula actúa como una herramienta mediadora entre el nivel actual de desarrollo del niño y las nuevas capacidades que está en proceso de adquirir. Es decir, mediante el juego, el niño reorganiza sus esquemas mentales, lo cual le permite avanzar de una etapa cognitiva a otra. Esta progresión es posible siempre que las actividades estén cuidadosamente diseñadas y respondan a las características cognitivas de los niños, tal como Piaget lo recomienda.

Además, para Cáceres et al. (2021) Piaget plantea los procesos de asimilación y acomodación, mediante los cuales el niño adapta la nueva información a sus esquemas mentales (asimilación) o modifica dichos esquemas para incorporar

conocimientos nuevos (acomodación). Las actividades lúdicas favorecen ambos procesos, ya que confrontan al niño con situaciones novedosas dentro de un entorno seguro y motivador, donde puede experimentar, equivocarse, corregirse y volver a intentar, sin el temor asociado a métodos tradicionales de enseñanza. Por ejemplo, en una actividad lúdica de conteo con fichas de colores, el niño puede reorganizar constantemente sus ideas sobre número, cantidad, orden y clasificación, promoviendo así un aprendizaje profundo y significativo.

En resumen, este aporte de Jean Piaget según los diferentes autores abarcados aporta un marco sólido para comprender cómo aprenden los niños de segundo año de EGB y por qué las actividades lúdicas son eficaces para estimular su desarrollo mental. El conocimiento se construye y la aceptación de esta premisa indica que el pensamiento infantil pasa por etapas definidas, los docentes pueden diseñar estrategias acordes a la edad y al nivel cognitivo de sus estudiantes.

Las actividades lúdicas que están bien estructuradas ofrecen justamente el tipo de experiencias concretas, significativas y retadoras que Piaget identificó como esenciales para el avance del pensamiento infantil. En consecuencia, poder integrarlas en el aula significa no solo una metodología efectiva, sino también una forma ética y respetuosa de educar desde la infancia.

2.1.3. Procesos del desarrollo cognitivo.

El desarrollo cognitivo en la niñez comprende varios procesos mentales que permiten al niño adquirir, organizar y utilizar la información para interactuar con el entorno y resolver problemas. Estos procesos son interdependientes y progresivos, y su maduración es esencial para el éxito escolar y el desarrollo integral del niño. En cuanto al entorno educacional, comprender en qué consiste cada proceso cognitivo y cómo se puede estimular adecuadamente se vuelve clave para diseñar estrategias pedagógicas poderosas, como es el caso de las actividades lúdicas.

Por su parte la atención es la capacidad de seleccionar y concentrarse en ciertos estímulos del entorno, ignorando otros. Es el proceso básico que permite que los niños comiencen a procesar la información. En el aula, una atención sostenida es crucial para seguir instrucciones, completar tareas y retener información. En niños de segundo año de EGB, la atención todavía está en desarrollo y suele ser limitada en duración. Por ello, se recomienda el uso de actividades lúdicas breves, variadas y con componentes visuales y kinestésicos que mantengan el interés del estudiante y favorezcan el enfoque voluntario (Fernández Patiño, 2023).

De igual forma la memoria ayuda a codificar, almacenar y recuperar información. Se divide en memoria sensorial, de corto plazo y de largo plazo. En la etapa escolar temprana, la memoria se vuelve una herramienta primordial, ya que permite retener datos por períodos breves mientras se realiza una tarea, como recordar una instrucción o resolver un cálculo mental. Las actividades lúdicas que incluyen repetición, canciones, juegos de secuencia o emparejamiento fortalecen la retención y recuperación de contenidos de manera divertida y contextualizada (San Vicente, 2021).

Percepción. La percepción es el proceso mediante el cual el niño interpreta estímulos sensoriales (visuales, auditivos, táctiles, etc.) para formar una idea coherente del mundo. Es esencial para reconocer letras, números, formas y sonidos. En el aprendizaje inicial, los juegos de clasificación por colores, formas o sonidos, así como las actividades de reconocimiento visual o auditivo, estimulan la percepción y

ayudan al niño a estructurar su entorno, lo que facilita el proceso de alfabetización y razonamiento lógico (Moya & Cedeño, 2023).

Es así como el pensamiento comprende a diferencia de la memoria que retiene, la habilidad para razonar, inferir, analizar y tomar decisiones. En la infancia el pensamiento evoluciona desde formas concretas hacia formas abstractas, es decir, de formas más simples hasta las más complejas. En el segundo año de EGB, predomina el pensamiento lógico-concreto, lo que significa que los niños razonan sobre situaciones observables o manipulables. Juegos como rompecabezas, acertijos visuales o actividades de clasificación promueven la formación de habilidades de razonamiento necesarias para el aprendizaje de las matemáticas, la resolución de problemas y la comprensión lectora (Rosales et al., 2023).

El lenguaje es una herramienta cognitiva central que permite expresar pensamientos, comprender instrucciones, construir significados y comunicarse con los demás. A esta edad, el desarrollo del vocabulario, la estructura gramatical y la fluidez verbal son claves. Las actividades lúdicas como dramatizaciones, juegos de palabras, rimas, adivinanzas y juegos de roles promueven el desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo. Además, ayudan al niño a vincular palabras con experiencias reales, facilitando la adquisición de conceptos y el desarrollo de la conciencia fonológica (López et al., 2024).

Así mismo, las funciones ejecutivas se presentan como un conjunto de habilidades cognitivas de orden superior que incluyen la planificación, el control inhibitorio, la flexibilidad cognitiva y la autorregulación. Estas funciones son esenciales para organizar la conducta, adaptarse a nuevas situaciones y resolver conflictos. A pesar de que su desarrollo es paulativo hasta la adolescencia, su estimulación temprana es crucial. Juegos con reglas, turnos, secuencias o resolución de desafíos permiten al niño ejercitar el control de impulsos, el seguimiento de normas y la adaptación a cambios, promoviendo así el desarrollo de una conducta autorregulada y reflexiva (Pillao et al., 2021).

En conjunto, estos procesos cognitivos conforman la base del aprendizaje escolar. Una deficiencia en alguno de ellos puede dificultar la adquisición de

conocimientos o habilidades básicas. Por ello, es fundamental que el docente esté capacitado para identificar signos de dificultades cognitivas y adaptar su enseñanza en consecuencia. Las actividades lúdicas, al estar diseñadas para involucrar múltiples sentidos y procesos mentales, ofrecen un contexto idóneo para ejercitar estas funciones de forma integral.

Estas estrategias permiten la vigilancia del desempeño cognitivo del niño en situaciones naturales, lo cual facilita la evaluación cualitativa del progreso individual. Por ejemplo, en un juego de memoria, el docente puede observar cuántos elementos retiene el estudiante, cómo organiza su pensamiento, si respeta turnos y si se autorregula ante el error. Esta observación permite ajustar las actividades al nivel de desarrollo de cada niño, favoreciendo una educación más personalizada e inclusiva (Quinde, 2025).

Es importante señalar que el desarrollo de estos procesos no ocurre de manera aislada, sino que están interconectados. Por ejemplo, un niño que no logra mantener la atención difícilmente podrá codificar la información en la memoria, y sin una base lingüística adecuada, tendrá dificultades para estructurar el pensamiento o comunicarse efectivamente. Por ello, las propuestas educativas deben considerar el fortalecimiento simultáneo de todos estos aspectos desde una mirada holística.

En conclusión, los procesos del desarrollo cognitivo (atención, memoria, percepción, pensamiento, lenguaje y funciones ejecutivas) constituyen pilares fundamentales para el aprendizaje en la infancia. Comprender su funcionamiento y su nivel de maduración en los estudiantes permite a los docentes diseñar estrategias pedagógicas más efectivas. Las actividades lúdicas, bien estructuradas, ofrecen una vía natural y poderosa para estimular estos procesos en el aula, favoreciendo así un desarrollo cognitivo equilibrado, funcional y adecuado al contexto escolar del segundo año de Educación General Básica.

2.1.4. El juego

El juego constituye una de las actividades más importantes en la infancia, tanto por su carácter espontáneo como por su capacidad para estimular diversas dimensiones del desarrollo infantil. Desde un enfoque psicopedagógico, el juego es considerado un recurso pedagógico esencial para potenciar el aprendizaje, fomentar la creatividad, desarrollar habilidades sociales y fortalecer funciones cognitivas superiores como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. A diferencia de otros métodos más directivos, el juego permite que el niño aprenda haciendo, descubriendo y explorando, en un ambiente de libertad, curiosidad y disfrute (Acosta et. al., 2023).

Diversas teorías del desarrollo humano, como las de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, coinciden en señalar que el juego no es una actividad trivial o meramente recreativa, sino una herramienta fundamental en el proceso de construcción del conocimiento. En el marco de la teoría de Piaget, como se ha desarrollado en un punto anterior, el juego es una manifestación del pensamiento infantil que evoluciona conforme lo hace la estructura cognitiva del niño. Desde esta perspectiva, el juego simbólico muy presente en los niños de segundo año de EGB, permite representar la realidad, asumir roles, y organizar mentalmente situaciones, contribuyendo así al desarrollo de la lógica, la imaginación y la función simbólica. Por su parte, Ormazábal et. al. (2023, cita a Vygotsky, 1979), considerando el juego como una zona potencial de desarrollo, en la que el niño actúa más allá de su nivel actual con el acompañamiento del adulto o de un par más competente, favoreciendo el progreso de habilidades cognitivas y sociales.

Desde el punto de vista pedagógico, el juego se convierte en una estrategia metodológica efectiva para el desarrollo integral del niño. En el aula, los juegos pueden tomar múltiples formas: simbólicos, de reglas, motores, constructivos o lingüísticos. Cada tipo de juego ofrece oportunidades específicas de aprendizaje. Por ejemplo, los juegos de mesa promueven la concentración y el pensamiento lógico; los juegos de dramatización estimulan la expresión oral, la empatía y el razonamiento moral; y los juegos motores desarrollan la coordinación, la atención y el trabajo en equipo. En el segundo año de EGB, estas actividades no solo cumplen una función

de socialización, sino que fortalecen procesos mentales fundamentales que preparan al niño para aprendizajes más complejos, como la lectoescritura y el razonamiento matemático (Chávez, 2021).

Un apartado importante del juego es que permite mezclar las emociones con la cognición brindando una conciencia sobre ellas. Aprender a través del juego permite que el niño se sienta seguro, motivado y comprometido con la tarea, esto ayuda a la retención de los contenidos y la práctica de los mismos en la vida diaria. Según Fernández Patiño (2023), los niños que aprenden mediante actividades lúdicas estructuradas muestran un mayor desarrollo de la función ejecutiva, una mayor flexibilidad cognitiva y un mejor rendimiento escolar. De igual forma, el juego contribuye al desarrollo de la autorregulación emocional, la persistencia ante tareas difíciles y la capacidad para planificar y tomar decisiones, competencias cada vez más valoradas en los procesos educativos actuales.

Otro aspecto relevante es la relación del juego con la educación inclusiva y personalizada. El juego permite adaptar los contenidos a las características individuales de cada niño, facilitando la atención a la diversidad en el aula. Niños con distintas habilidades cognitivas, niveles de desarrollo o estilos de aprendizaje pueden acceder a las actividades de forma significativa a través del juego (Herrera et. al., 2023). Además, la estructura flexible del juego facilita el trabajo colaborativo, donde los niños se ayudan entre sí, promueven la comunicación efectiva y fortalecen su autoestima, en este sentido, el juego no solo es inclusivo por naturaleza, sino que se convierte en una vía para desarrollar competencias socioemocionales fundamentales en la convivencia escolar.

En el contexto del currículo de Educación General Básica del Ecuador, el juego es reconocido como un eje metodológico fundamental en los primeros niveles de escolaridad. El Ministerio de Educación (2024) promueve metodologías activas e interactivas donde el juego ocupa un lugar relevante para facilitar aprendizajes significativos. Sin embargo, en la práctica, el uso del juego en el aula suele ser limitado, reducido a momentos recreativos sin conexión clara con los objetivos pedagógicos. Esto evidencia la necesidad de reforzar la formación docente en la

planificación, implementación y evaluación de actividades lúdicas con intención educativa, especialmente en los grados iniciales como segundo año de EGB.

En conclusión, el juego no es únicamente un medio para entretener o distraer a los niños, sino una herramienta pedagógica potente que permite transformar el aprendizaje en una experiencia viva, significativa y cercana a la forma natural en que los niños comprenden el mundo. Su uso consciente, planificado y adaptado al nivel de desarrollo del estudiante puede contribuir de manera efectiva al fortalecimiento del desarrollo cognitivo, mejorando así la calidad educativa desde los primeros años de formación.

2.1.5. Tipos de juego

El juego, como herramienta fundamental en el desarrollo infantil, puede clasificarse en diversos tipos según su estructura, propósito y las habilidades que estimula. Esta clasificación permite a los docentes y profesionales de la educación seleccionar estrategias lúdicas adecuadas a la edad, al nivel de desarrollo cognitivo y a los objetivos pedagógicos que se desean alcanzar. Cada tipo de juego cumple una función específica en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras, lo cual lo convierte en un recurso didáctico de alto valor para los niños del segundo año de Educación General Básica (EGB).

Una de las clasificaciones más reconocidas es la propuesta por Jean Piaget, quien identificó tres tipos de juego principales: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas. El juego de ejercicio es característico de las primeras etapas del desarrollo, y se manifiesta a través de la repetición de acciones simples por el puro placer de realizarlas, como lanzar, girar o apilar objetos. Aunque es más frecuente en edades tempranas, su presencia en el segundo año de EGB puede observarse en actividades motoras que requieren coordinación y control corporal, favoreciendo la percepción, la atención y la lateralidad.

El juego simbólico, propio de la etapa preoperacional (2 a 7 años), permite al niño representar situaciones reales mediante la imaginación. En este tipo de juego, el niño asigna roles, utiliza objetos de manera simbólica y recrea experiencias de su entorno familiar o escolar. Esta forma de jugar es esencial en el desarrollo del lenguaje, la empatía, la resolución de problemas y la creatividad. En el aula, el juego simbólico puede desarrollarse mediante actividades como dramatizaciones, juegos de roles (por ejemplo, jugar a la tienda o a la escuela) y pequeñas obras teatrales, que además de ser divertidas, promueven el pensamiento narrativo y la comprensión de estructuras sociales (Caballero, 2021).

Por su parte, el juego de reglas aparece hacia los 6 o 7 años, coincidiendo con el inicio del pensamiento lógico-concreto. Este tipo de juego implica seguir normas establecidas, respetar turnos, y aceptar la victoria o la derrota, lo que favorece la autorregulación emocional, la disciplina, la cooperación y el razonamiento lógico.

Juegos como loterías, dominós, juegos de memoria, de cartas o de mesa con instrucciones claras son excelentes ejemplos para implementar en segundo de EGB, ya que estimulan la atención, la planificación, la memoria operativa y el respeto por normas sociales (Fernández Patiño, 2023).

Otra clasificación útil es la que distingue entre juego libre y juego dirigido. El juego libre es aquel que nace espontáneamente del interés del niño, sin intervención directa del adulto. Tiene un gran valor para el desarrollo emocional, la autonomía y la expresión individual. En cambio, el juego dirigido es planificado por el docente y orientado hacia un objetivo pedagógico específico. Ambos tipos de juego son importantes y complementarios en el proceso educativo. En el contexto escolar, es recomendable que el docente combine ambos, permitiendo que los niños exploren y se expresen libremente, pero también guiando actividades con fines formativos específicos (Loja & Quito, 2021).

Asimismo, se reconocen otros tipos de juego según las habilidades que estimulan. El juego motor, por ejemplo, favorece el desarrollo físico y la coordinación motriz gruesa y fina. Juegos como carreras, circuitos, movimientos rítmicos o actividades con pelotas permiten fortalecer el control corporal, la lateralidad, la ubicación espacial y la atención. En el aula, estas actividades pueden integrarse en dinámicas de aprendizaje activo o como pausas activas durante las sesiones más formales.

El juego constructivo es aquel en el que el niño crea o arma algo utilizando materiales como bloques, piezas encajables, legos, papel, cartón, entre otros. Este tipo de juego estimula la planificación, la organización espacial, la solución de problemas y la perseverancia. Al realizar construcciones, los niños desarrollan también habilidades matemáticas básicas como la seriación, la clasificación, el conteo y el reconocimiento de formas y patrones (Rosales et al., 2023).

También se encuentra el juego sensorial, que involucra la estimulación de los sentidos a través de materiales y experiencias táctiles, visuales, auditivas, olfativas o gustativas. Es especialmente útil en los primeros años escolares y en el trabajo con niños que presentan necesidades educativas especiales. Actividades como explorar

bandejas sensoriales, clasificar objetos por textura, jugar con arena, agua o plastilina, contribuyen al desarrollo de la percepción, la concentración y la integración sensorial (Moya & Cedeño, 2023).

Finalmente, se destacan los juegos digitales o tecnológicos, cuya presencia en el contexto educativo ha crecido significativamente en los últimos años. Si bien es necesario regular su uso y asegurar que tengan un enfoque pedagógico claro, los juegos digitales pueden ser herramientas valiosas para fortalecer habilidades cognitivas, especialmente cuando están diseñados con fines educativos. Plataformas interactivas, aplicaciones para el desarrollo del lenguaje o el cálculo, y simulaciones gamificadas, pueden complementar la enseñanza tradicional de manera atractiva para los niños de la era digital (López et al., 2024).

En resumen, los tipos de juego son diversos y cumplen funciones específicas en el proceso de desarrollo infantil. Cada uno de ellos aporta a distintas dimensiones del aprendizaje, desde lo cognitivo y lo motriz hasta lo social y emocional. En el contexto del segundo año de Educación General Básica, su selección y aplicación deben responder a las características evolutivas de los niños y a los objetivos curriculares propuestos. Incorporar intencionalmente estos juegos en la práctica docente permite no solo hacer más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también garantizar un desarrollo integral, inclusivo y adaptado a las necesidades reales del estudiante.

2.1.6. Importancia del juego en el aprendizaje

El juego es una actividad inherente a la infancia y cumple un papel esencial en el desarrollo integral del niño, ya que, no se trata únicamente de una forma de entretenimiento, sino de una herramienta poderosa para el aprendizaje (San Vicente, 2021). A través del juego, los niños exploran su entorno, expresan emociones, desarrollan habilidades sociales y cognitivas, y construyen conocimientos significativos. Dada esta razón, en el ámbito educativo el juego debe ser considerado no solo como un complemento, sino como un eje fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde una perspectiva pedagógica, el juego favorece la adquisición de aprendizajes mediante experiencias activas, significativas y placenteras. Tal como señalan Novo (2021) jugar permite al niño implicarse emocional y cognitivamente, lo que incrementa la motivación y facilita la asimilación de contenidos, a diferencia de los métodos tradicionales centrados en la repetición mecánica, el juego estimula la participación, la toma de decisiones, la creatividad y la resolución de problemas, factores clave para un aprendizaje profundo y duradero.

Las teorías del desarrollo mencionadas en el tema anterior respaldan ampliamente el valor educativo del juego, pues Jean Piaget lo concibe como una manifestación del pensamiento infantil, que evoluciona conforme avanza el desarrollo cognitivo, en las primeras etapas, predominan los juegos sensoriomotores y simbólicos, mientras que en edades escolares surgen los juegos de reglas, que implican un pensamiento más lógico y estructurado. Para Caballero (2021) el juego permite al niño representar la realidad y transformarla, lo que constituye una forma natural de aprendizaje.

Por su parte, Elige Educar (2022, cita a Vygotsky, 1978) otorga al juego un valor aún más relevante, al considerarlo un medio para el desarrollo de funciones mentales superiores como la autorregulación, la atención voluntaria y el pensamiento abstracto; según este autor, en el juego los niños operan en su Zona de Desarrollo Próximo, es decir, realizan actividades que aún no podrían hacer por sí solos, pero

que logran ejecutar con apoyo contextual o social. Esta interacción entre juego y aprendizaje guiado favorece una evolución cognitiva más avanzada (Moya, 2024).

Jerome Bruner, otro referente importante, destaca el carácter constructivo del juego, argumentando que permite a los niños descubrir conceptos y reglas por sí mismos en un entorno seguro. Loja & Quito (2021) señala que el juego facilita el aprendizaje por descubrimiento, fomenta la curiosidad y promueve el pensamiento divergente, contribuyendo así a una comprensión más profunda y flexible del conocimiento. En ese sentido, el juego no solo transmite contenidos, sino que enseña a aprender.

Existen diversas formas de juego, cada una con beneficios particulares. El juego simbólico, por ejemplo, ayuda al niño a representar el mundo real y ensayar roles sociales, lo que enriquece el lenguaje, la empatía y la comprensión de normas. El juego constructivo estimula la coordinación motriz, la planificación y el pensamiento espacial. Los juegos de reglas, por su parte, son especialmente útiles en la etapa de educación básica, ya que promueven el autocontrol, la lógica y el respeto por normas, habilidades clave en la convivencia escolar.

La inclusión del juego como estrategia metodológica responde también al enfoque de la educación integral, que considera al niño como un ser holístico, en el que el aprendizaje intelectual, emocional, físico y social deben desarrollarse de manera armoniosa. En este sentido, el juego permite trabajar simultáneamente múltiples dimensiones del desarrollo, haciendo del proceso educativo una experiencia más rica y significativa (Pillao et. al., 2021).

En el contexto del segundo año de Educación General Básica, los estudiantes se encuentran en una etapa de transición entre el pensamiento preoperacional y el concreto. Por tanto, requieren de experiencias tangibles y prácticas para interiorizar los conceptos (López et. al., 2024). Aquí, el juego se presenta como una vía ideal para conectar el pensamiento concreto con situaciones escolares reales, facilitando la comprensión de contenidos curriculares a través de actividades como dramatizaciones, juegos matemáticos, juegos de roles, desafíos lógicos y juegos lingüísticos.

Además, el juego fomenta el desarrollo de la función ejecutiva, que incluye habilidades como el control de impulsos, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva. Estas habilidades son esenciales para la planificación, la toma de decisiones y la solución de problemas en el ámbito escolar. Según investigaciones de Fernández Patiño (2023) los niños que participan con frecuencia en juegos estructurados y guiados muestran un mayor nivel de desarrollo cognitivo y académico en comparación con aquellos que se enfrentan a metodologías puramente tradicionales.

En términos sociales y emocionales, el juego fortalece la cooperación, el respeto, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos; los niños aprenden a negociar, a esperar turnos, a seguir reglas y a expresar sentimientos, todo dentro de un marco lúdico que reduce el estrés y la ansiedad (Quinde, 2025). Estos aspectos contribuyen significativamente a un clima escolar positivo y al bienestar emocional de los estudiantes, factores que, a su vez, inciden directamente en su disposición al aprendizaje.

En resumen, el juego es una herramienta pedagógica de alto valor que permite al niño construir conocimientos de manera activa y significativa. Su aplicación en el aula contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras, ofreciendo múltiples oportunidades de aprendizaje adaptadas a las necesidades del niño. Por tanto, promover el juego en contextos escolares no es una opción, sino una necesidad educativa que debe ser abordada con seriedad, planificación y compromiso institucional.

2.1.7. Actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje

Las actividades lúdicas, entendidas como propuestas pedagógicas estructuradas basadas en el juego, se han consolidado como una de las estrategias más eficaces para promover aprendizajes significativos en la infancia. En contraste con métodos tradicionales centrados en la repetición y la memorización, las estrategias lúdicas estimulan la participación activa del estudiante, permitiéndole construir el conocimiento mediante la exploración, el ensayo y el error, y la resolución de problemas en contextos dinámicos (López, et. al., 2024).

En el contexto educativo, el término actividad lúdica hace referencia a cualquier propuesta de enseñanza en la que el juego es utilizado con un propósito didáctico claro. Estas actividades no se desarrollan de manera improvisada, estas deben ser planificadas por la figura docente para facilitar la comprensión de los diferentes contenidos, el desarrollo de habilidades y la aplicación de contenidos curriculares a situaciones concretas. Según San Vicente (2021), este tipo de dinámicas contribuyen significativamente a la atención, la motivación y la permanencia del conocimiento en la memoria de largo plazo.

Generalmente, en el segundo año de educación básica estas estrategias resultan atractivamente pertinentes. Esto debido a que, a esta edad los niños se encuentran en una etapa de transición entre el pensamiento preoperacional y el pensamiento lógico-concreto, lo cual implica que aún necesitan de experiencias concretas y significativas para comprender conceptos abstractos. Las actividades lúdicas brindan justamente ese puente entre la experiencia concreta y la comprensión cognitiva (Rosales et al., 2023).

Además del desarrollo cognitivo, las actividades lúdicas fortalecen competencias sociales como la cooperación, el respeto por normas, la empatía y la comunicación efectiva. Según Fernández Patiño (2023), el juego pedagógico permite trabajar habilidades blandas de forma natural, ya que involucra al niño en situaciones que demandan interacción, negociación y resolución de conflictos. Estas habilidades son esenciales no solo para la convivencia escolar, sino también para el desempeño académico y futuro social.

Desde una visión neuroeducativa, se ha comprobado que el juego activa múltiples zonas del cerebro vinculadas con la atención, la memoria, el control inhibitorio y la toma de decisiones. Esto convierte al juego en una herramienta óptima para estimular la función ejecutiva del cerebro en desarrollo. Pillao et al. (2021) señalan que los niños que participan regularmente en actividades lúdicas estructuradas desarrollan mayor flexibilidad cognitiva, autorregulación emocional y persistencia ante tareas desafiantes.

En términos didácticos, las actividades lúdicas permiten una mejor diferenciación pedagógica, ya que pueden ser ajustadas a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño. Esto resulta especialmente importante en contextos de diversidad, donde los estudiantes presentan distintas necesidades educativas. El juego puede ser adaptado para incluir a todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales, lo cual se alinea con los principios de una educación inclusiva (Quinde, 2025).

Si se desea lograr que este tipo de actividades sean efectivas, es necesario que cuenten con una planificación adecuada. Esto implica establecer objetivos claros, seleccionar los materiales pertinentes, prever tiempos y espacios, y sobre todo, realizar una evaluación formativa del proceso. Según Loja & Quito (2021), cuando el docente comprende el propósito pedagógico del juego, es capaz de guiar la actividad sin interferir en la autonomía del niño, generando aprendizajes más profundos y duraderos.

La implementación de estas estrategias también requiere formación y sensibilización docente. Muchos maestros reconocen el valor del juego, pero no poseen las herramientas metodológicas para integrarlo adecuadamente al currículo. Es por ello que organismos internacionales como la UNESCO (2021) recomiendan fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes en el diseño de experiencias lúdicas que respondan a los objetivos de aprendizaje. Esta capacitación debe incluir enfoques lúdicos adaptados a las distintas áreas del conocimiento y a las distintas edades.

En el caso ecuatoriano, el currículo de Educación General Básica incluye el juego como uno de los enfoques metodológicos sugeridos para la enseñanza en los primeros años escolares. No obstante, estudios como el de Araujo & Gutiérrez (2019) evidencian que un alto porcentaje de docentes aún limita las actividades lúdicas a momentos de recreación, sin integrarlas de forma estructurada al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto demuestra la necesidad de acompañamiento pedagógico y propuestas formativas que permitan a los docentes utilizar el juego como una herramienta didáctica efectiva.

Otro aspecto de reflexión deben ser las evaluaciones a través de las actividades lúdicas. Las estrategias permiten observar competencias de manera más auténtica y contextualizada que las pruebas tradicionales. La observación directa, los registros anecdóticos y las rúbricas son instrumentos que permiten valorar no solo el producto del aprendizaje, sino también el proceso que lo hizo posible. De este modo, las actividades lúdicas permiten al docente monitorear el progreso del estudiante en múltiples dimensiones (López et al., 2024).

Se puede concluir que este tipo de actividades no únicamente enriquecen la dinámica áulica, sino que responden a una necesidad educativa actual: formar estudiantes activos, reflexivos, creativos y socialmente competentes. Su implementación requiere de planificación, formación docente y un cambio de paradigma que reconozca el valor del juego como motor de aprendizaje. En el segundo año de EGB, donde los niños están en plena etapa de desarrollo cognitivo y emocional, estas estrategias tienen un impacto altamente positivo en su formación integral, y por tanto, deben ocupar un lugar prioritario en las prácticas pedagógicas contemporáneas.

2.1.8. Relación de Actividades lúdicas y desarrollo cognitivo

Las actividades lúdicas desempeñan un papel central en el desarrollo cognitivo durante la infancia. Desde la psicopedagogía, se entiende que el juego no solo es una fuente de placer, sino una herramienta que permite al niño construir activamente su pensamiento, comprender el entorno, resolver problemas y adquirir nuevas habilidades. Por esta razón, la incorporación del juego en contextos educativos va más allá del entretenimiento: responde a una necesidad evolutiva y pedagógica fundamental.

La atención, la percepción, la memoria, el razonamiento, el lenguaje y las funciones ejecutivas forman parte del desarrollo cognitivo. Estos procesos no maduran de manera aislada, es decir, jamás se desarrollan de forma autónoma, sino que se potencian entre sí a través de experiencias significativas. Las actividades lúdicas, al involucrar emociones, interacción y desafío, crean el entorno ideal para que estos procesos se activen y se fortalezcan simultáneamente (San Vicente, 2021).

Para Piaget, el niño aprende a través de las acciones, y el juego representa justamente una acción organizada que le permite asimilar y acomodar información nueva. En el juego simbólico, por ejemplo, el niño ensaya roles, explora conceptos de causa y efecto, y ejercita la imaginación. Estas actividades estimulan la función simbólica, clave para el desarrollo del pensamiento lógico, el lenguaje y la capacidad de anticipación (Rosales et al., 2023).

De igual forma, Vygotsky destaca el valor del juego como espacio de desarrollo de las funciones mentales superiores. En el juego, los niños se colocan en su zona de desarrollo próximo (ZDP), donde pueden realizar actividades que no lograrían de forma individual, pero sí con la guía o interacción con otros. Las actividades lúdicas permiten, entonces, ampliar la capacidad cognitiva del niño a través del andamiaje social (Fernández et al., 2021).

En la educación formal, especialmente en los primeros años de la Educación General Básica, las actividades lúdicas pueden integrarse al currículo para potenciar el aprendizaje de contenidos. Juegos matemáticos, juegos lingüísticos, dinámicas de

memoria, secuencias y resolución de problemas contribuyen directamente a reforzar habilidades cognitivas específicas. Además, al permitir la manipulación de objetos concretos, se facilita la comprensión de conceptos abstractos, en línea con el pensamiento lógico-concreto característico de esta etapa (Moya & Cedeño, 2023).

Estudios recientes han demostrado que los niños que participan regularmente en actividades lúdicas con fines pedagógicos presentan mejores resultados en pruebas de atención, razonamiento verbal y resolución de problemas. López et al. (2024) sostienen que el uso sistemático del juego en el aula mejora la capacidad para mantener el foco, seguir instrucciones complejas y autorregular la conducta, tres habilidades esenciales en el proceso de aprendizaje.

Existe una relación igual de significativa y es la del juego y la memoria; actividades como juegos con cartas, secuencias, canciones o juegos de instrucciones múltiples estimulan tanto la memoria de trabajo como la memoria a largo plazo. Estos ejercicios permiten que los niños retengan información, la organicen mentalmente y la recuperen de forma eficaz, mejorando su desempeño en tareas escolares cotidianas (Pillao et al., 2021).

Además, el juego propicia el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones. Al enfrentarse a situaciones problemáticas dentro del juego, el niño debe anticipar consecuencias, elegir entre distintas opciones, probar soluciones y ajustar su comportamiento en función de los resultados. Estas acciones fortalecen la flexibilidad cognitiva y la planificación, componentes esenciales del funcionamiento ejecutivo (Fernández Patiño, 2023).

La dimensión lingüística del desarrollo cognitivo también se ve ampliamente beneficiada con las actividades lúdicas. Juegos de palabras, dramatizaciones, adivinanzas o juegos de roles fomentan la expresión oral, el uso adecuado del vocabulario, la construcción de oraciones y la comprensión de estructuras gramaticales. Todo ello incide directamente en la lectura, la escritura y la comunicación efectiva en el aula (Quinde, 2025).

Un aspecto clave en la relación entre juego y cognición es la motivación. Cuando los niños están motivados, activan mejor sus procesos mentales. Las actividades lúdicas, al ser intrínsecamente placenteras, generan un clima emocional positivo que reduce la ansiedad, aumenta la disposición al aprendizaje y mejora la actitud hacia la escuela. Esto crea las condiciones necesarias para un desarrollo cognitivo sostenido y saludable.

En contextos de educación inclusiva, el juego permite adaptar los contenidos a las necesidades de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con dificultades de aprendizaje o con necesidades educativas especiales. A través del juego, se pueden crear experiencias ricas, accesibles y estimulantes que promuevan el desarrollo cognitivo sin generar frustración ni presión excesiva, respetando los ritmos individuales (Caballero, 2021).

La integración de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza también favorece la evaluación auténtica del desarrollo cognitivo. Mediante la observación de los niños en situaciones de juego, el docente puede detectar fortalezas, dificultades y estilos de aprendizaje. Esta evaluación continua permite ajustar las estrategias pedagógicas de forma personalizada, mejorando así la efectividad del proceso educativo (Loja & Quito, 2021).

En el segundo año de EGB, los niños requieren experiencias significativas y concretas para consolidar aprendizajes fundamentales. Las actividades lúdicas brindan el contexto ideal para trabajar contenidos como el reconocimiento de letras, números, patrones, formas, relaciones espaciales y temporales, entre otros. Además, favorecen la organización del pensamiento y la adquisición de nociones básicas de lógica, clasificación y seriación (López et al., 2024).

Asimismo, el juego favorece el desarrollo de la perseverancia y la autorregulación, aspectos cruciales para el aprendizaje autónomo. A través del juego, los niños aprenden a enfrentar desafíos, a tolerar la frustración, a corregir errores y a buscar nuevas estrategias para lograr un objetivo. Estas experiencias son formativas y fortalecen su disposición para enfrentar tareas académicas más complejas (Moya & Cedeño, 2023).

Finalmente, la relación entre juego y desarrollo cognitivo debe ser comprendida como una oportunidad para transformar la educación. Incorporar actividades lúdicas con intencionalidad pedagógica no implica dejar de enseñar, sino enseñar mejor, desde una lógica que respeta la naturaleza del niño y su forma de aprender. Esta visión es coherente con los enfoques contemporáneos de educación integral, activa e inclusiva, en la que el desarrollo cognitivo es una prioridad y el juego, un medio eficaz para alcanzarla.

2.1.9. Limitaciones y desafíos en la implementación de actividades lúdicas

Si bien las actividades lúdicas son reconocidas por su potencial educativo y su influencia positiva en el desarrollo cognitivo infantil, su implementación en el contexto escolar enfrenta múltiples limitaciones y desafíos. Estas barreras dificultan que el juego sea incorporado como una estrategia pedagógica sólida y sistemática, especialmente en los primeros años de la Educación General Básica (EGB), donde su impacto sería más significativo.

Una de las principales limitaciones es la falta de formación docente. Muchos educadores no han sido preparados adecuadamente en metodologías activas que incluyan el juego como herramienta didáctica. Como resultado, el juego es frecuentemente visto como un recurso recreativo y no como una estrategia de enseñanza-aprendizaje con objetivos claros. Según López et al. (2024), esta falta de capacitación impide que los docentes planifiquen actividades lúdicas con base en los contenidos curriculares y en el nivel de desarrollo de los estudiantes.

Otro desafío importante es el escaso tiempo destinado al juego en la jornada escolar. Las exigencias del currículo, la presión por cumplir con estándares académicos y la sobrecarga de contenidos limitan el tiempo disponible para actividades lúdicas. En muchos casos, estas se relegan a momentos de descanso o a la hora del recreo, sin que exista una verdadera integración con el proceso pedagógico (Pillao et al., 2021).

La falta de recursos didácticos adecuados también representa una barrera significativa. Muchas instituciones educativas, especialmente en contextos vulnerables, no cuentan con materiales específicos para el desarrollo de juegos educativos. Esta carencia incluye desde materiales manipulativos hasta espacios físicos apropiados. En estas condiciones, los docentes se ven limitados para diseñar propuestas lúdicas que estimulen adecuadamente el desarrollo cognitivo, social y emocional de sus estudiantes (San Vicente, 2021).

Asimismo, persisten resistencias culturales y pedagógicas dentro de algunas comunidades educativas. En ciertos contextos, todavía se asocia el aprendizaje con

la disciplina rígida y el silencio en el aula, y se considera que jugar es contrario a la seriedad del estudio. Estas percepciones limitan la apertura a metodologías lúdicas, reforzando modelos tradicionales centrados en la transmisión de información y el aprendizaje memorístico (Fernández Patiño, 2023).

A nivel institucional, muchas escuelas no disponen de lineamientos claros que orienten la planificación, ejecución y evaluación de actividades lúdicas. Esto genera incertidumbre sobre cómo medir los aprendizajes alcanzados a través del juego, y dificulta su validación dentro de los procesos de enseñanza formal. Sin herramientas de seguimiento o evaluación, el juego puede percibirse como una estrategia poco eficaz o difícil de justificar ante las autoridades educativas (Quinde, 2025).

Otro obstáculo relevante es la heterogeneidad del aula, que plantea desafíos para adaptar las actividades lúdicas a las necesidades individuales de los estudiantes. La diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje, barreras cognitivas o conductuales exige una planificación diferenciada, lo cual implica mayor tiempo y preparación por parte del docente. La falta de apoyo especializado o de acompañamiento pedagógico agrava esta situación (Moya & Cedeño, 2023).

Además, en la era digital, la implementación del juego presencial compite con el creciente uso de tecnologías. Aunque existen juegos digitales con fines educativos, el uso excesivo de pantallas o la falta de criterios para su aplicación puede desvirtuar el carácter interactivo y experiencial del juego. Integrar lo lúdico con herramientas tecnológicas de manera equilibrada y pedagógicamente justificada es otro reto emergente en la educación contemporánea (Loja & Quito, 2021).

La evaluación del aprendizaje a través del juego también constituye un desafío. Mientras que en las metodologías tradicionales se emplean exámenes escritos o cuestionarios cerrados, las actividades lúdicas requieren evaluaciones cualitativas, como la observación directa, los portafolios de trabajo, o las rúbricas descriptivas. Muchos docentes no han sido formados en este tipo de evaluación alternativa, lo que limita su uso y aceptación (Caballero, 2021).

En contextos rurales o con alta carga laboral docente, la falta de tiempo para la planificación creativa de actividades lúdicas es un impedimento adicional. Diseñar juegos que respondan a objetivos pedagógicos específicos requiere preparación, ensayo, adaptación y retroalimentación. Cuando el docente se enfrenta a grupos numerosos o múltiples grados a la vez, el diseño lúdico se vuelve más complejo.

En resumen, aunque las actividades lúdicas poseen un enorme potencial educativo, su implementación efectiva enfrenta desafíos que deben ser abordados desde una perspectiva integral. Esto implica formar a los docentes en metodologías activas, dotar a las instituciones de recursos y materiales adecuados, establecer políticas claras de apoyo al juego en la enseñanza, y transformar las creencias que desvalorizan su importancia en la escuela.

Superar estas limitaciones no solo fortalecería la calidad del proceso educativo, sino que permitiría aprovechar una de las formas más naturales, efectivas y motivadoras de aprendizaje en la infancia. La promoción del juego con enfoque pedagógico debe ser vista como un compromiso institucional y profesional que coloca al estudiante en el centro del aprendizaje, respetando sus necesidades, su desarrollo y su derecho a aprender jugando.

2.2. Marco Legal

2.2.1. Normativa Internacional

Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948).

- Artículo 26: Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. [...] La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales. Favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos.

Este artículo sostiene que la educación debe promover el desarrollo integral del ser humano, lo que implica fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales desde la infancia, usando enfoques pedagógicos activos como el juego.

Convención sobre los Derechos del Niño (1989).

- Artículo 29.1: Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:
 - a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;
 - b) Inculcar al niño el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales;
 - c) Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre.
- Artículo 31: Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Este marco jurídico no solo garantiza el acceso a la educación, sino que reconoce el juego como un derecho, destacando su valor como componente esencial en el desarrollo y aprendizaje infantil.

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) – Agenda 2030, ONU.

- Objetivo 4: Educación de calidad: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.” Las metas específicas promueven entornos de aprendizaje seguros, efectivos e inclusivos, con metodologías participativas que respondan a las necesidades del estudiante desde edades tempranas.

2.2.2. Normativa Nacional (Ecuador)

Constitución de la República del Ecuador Capítulo segundo: Derechos del Buen Vivir, Sección quinta: Educación.

- Artículo 26: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional y un medio de realización personal.
- Artículo 27: La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia. Será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; promoverá la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz.

Estos artículos establecen que la educación debe promover el desarrollo integral del ser humano, lo que sustenta el uso del juego como una estrategia metodológica que estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía del estudiante.

Código de la Niñez y Adolescencia Título II: Derechos, Libertades y Garantías, Capítulo IV: Derecho a la Educación, Cultura y Recreación.

- Artículo 37. Derecho a la educación: El niño, niña y adolescente tiene derecho a una educación de calidad, en condiciones de igualdad y equidad, que propicie su desarrollo integral, en todos los niveles y modalidades del sistema educativo.

- Artículo 40. Currículo y metodología: El sistema educativo propiciará aprendizajes significativos que respondan a las características evolutivas, necesidades de desarrollo, estilos y ritmos de aprendizaje de cada niño, niña y adolescente. Los métodos de enseñanza-aprendizaje deben promover el juego, la exploración, la participación activa y el pensamiento crítico.

Estas disposiciones reconocen la importancia de ajustar los métodos educativos al desarrollo cognitivo del niño, favoreciendo la aplicación del juego como recurso metodológico prioritario.

Ley Orgánica de Educación Intercultural; Título I: Disposiciones Fundamentales, Capítulo I: Principios, Fines y Derechos de la Educación . (LOEI, reformada 2021) y Título II: Del Sistema Nacional de Educación, Capítulo IV: Del Currículo Nacional.

- Artículo 2. Derecho a la educación: Es un derecho fundamental que garantiza el desarrollo integral del ser humano, mediante procesos educativos permanentes, participativos, inclusivos, democráticos, interculturales y de calidad.
- Artículo 47. Currículo nacional: El currículo nacional fomentará el desarrollo de competencias y habilidades mediante metodologías activas, participativas y significativas. Considerará las condiciones personales, sociales y culturales del estudiante.

Esta normativa respalda el uso de estrategias como el juego planificado, ya que reconoce que el aprendizaje debe ser significativo y adaptado a la diversidad de los estudiantes.

2.2.3. Normativa Educativa Vigente

- **Currículo de Educación General Básica – Ministerio de Educación del Ecuador.**

El currículo nacional establece como enfoque metodológico para los primeros niveles de EGB la utilización del juego como herramienta fundamental para el aprendizaje.

El juego constituye el eje metodológico del subnivel elemental. A través de actividades lúdicas, los niños y niñas construyen conocimientos, desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y se preparan para aprendizajes formales futuros. (Ministerio de Educación, Currículo EGB, 2016)

El currículo también enfatiza que el aprendizaje debe ser activo, sensorial y participativo, lo cual coincide plenamente con la propuesta de utilizar actividades lúdicas estructuradas en el segundo año de EGB.

- **Reglamento General a la LOEI (última reforma 2022).**

Este reglamento regula los principios y prácticas en el sistema educativo y señala: Las instituciones educativas deberán garantizar entornos pedagógicos seguros, lúdicos, flexibles e inclusivos, que promuevan el desarrollo integral de niños y niñas mediante metodologías activas, el juego y la exploración.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque seleccionado para esta investigación es cualitativo, ya que permite comprender e interpretar en profundidad el fenómeno educativo relacionado con la implementación de actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica (EGB). Este enfoque responde a la necesidad de explorar las percepciones, prácticas, experiencias y significados que docentes y estudiantes atribuyen a las estrategias lúdicas dentro del aula.

La investigación cualitativa se caracteriza por su carácter exploratorio, interpretativo y contextual, lo que permite examinar fenómenos educativos en su entorno natural, valorando la subjetividad de los actores y la interacción entre ellos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021). En este estudio, se busca identificar cómo se aplican las actividades lúdicas, qué tipo de juegos se utilizan, qué beneficios cognitivos se observan y cuáles son los desafíos que enfrentan los docentes en su implementación.

Además, este enfoque posibilita el uso de técnicas como la observación participante, entrevistas semiestructuradas, instrumentos que permiten recoger información detallada y contextualizada sobre el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la lógica y la resolución de problemas a través del juego. De esta forma, se accede a una visión más comprensiva y rica del proceso educativo, que no puede reducirse únicamente a mediciones cuantitativas.

Según Flick (2022), la investigación cualitativa permite abordar fenómenos complejos desde una lógica inductiva, en la que el conocimiento se construye a partir de la experiencia vivida por los sujetos. En el contexto educativo, esta perspectiva resulta especialmente útil para identificar prácticas pedagógicas significativas y valorar su impacto en el aprendizaje, especialmente en los niveles iniciales donde el juego es una herramienta metodológica fundamental.

En esta investigación también se decidió implementar el uso de herramientas tecnológicas como la Inteligencia Artificial (IA) con la finalidad de poder tener un respaldo más sólido a través del uso de tecnologías educativas profesionales y así brindar un trabajo no únicamente innovador académicamente, sino que también adaptado a los nuevos avances del tiempo.

En consecuencia, se ha optado por un enfoque cualitativo porque este se alinea con el objetivo de la investigación: comprender cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños desde la experiencia del docente y la vivencia del estudiante. Este tipo de estudio no pretende generalizar resultados, sino interpretar y comprender realidades educativas particulares, lo que favorece la formulación de propuestas pedagógicas contextualizadas y pertinentes.

3.2. Alcance de la investigación

El presente estudio tiene un alcance descriptivo, ya que se orienta a detallar, caracterizar y comprender el fenómeno educativo relacionado con la implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica y su influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica. A través de este tipo de alcance se pretende identificar las prácticas docentes, los tipos de juegos utilizados, las percepciones sobre su efectividad, y los efectos observados en los procesos cognitivos infantiles como la atención, la memoria, la lógica y la resolución de problemas.

Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2021), la investigación descriptiva permite especificar las propiedades, características y perfiles de fenómenos que se manifiestan en un contexto determinado. En este sentido, la presente investigación busca describir de manera detallada cómo se aplican las actividades lúdicas en el aula, qué beneficios se perciben en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y qué limitaciones existen en su aplicación, sin pretender establecer relaciones causales ni generalizar los hallazgos.

Además, al tratarse de una investigación de enfoque cualitativo, el alcance descriptivo facilita la interpretación de los significados y experiencias vividas por los

actores educativos, es decir, por los docentes y estudiantes. A través de técnicas como la observación, la entrevista que podrá obtener una visión rica y profunda del fenómeno investigado, lo cual es fundamental para elaborar propuestas pedagógicas contextualizadas y pertinentes.

Por lo tanto, el alcance descriptivo de este estudio permite comprender la realidad educativa tal como se presenta en el contexto de los primeros años de la escolaridad, documentando de manera clara y sistemática el uso de actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños, con el fin de generar insumos para la reflexión y mejora de las prácticas pedagógicas.

3.3. Técnica e instrumentos para obtener los datos

La recolección de datos en esta investigación cualitativa se llevó a cabo mediante el uso de técnicas adecuadas para explorar y describir en profundidad el fenómeno de estudio: la implementación de actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo cognitivo en estudiantes de segundo año de Educación General Básica.

Se emplearon dos técnicas fundamentales: la observación no participante y la entrevista semiestructurada. La observación permitió registrar, en el entorno natural del aula, la dinámica entre docente y estudiantes durante la aplicación de actividades lúdicas, identificando elementos clave como la atención, la participación, el uso de materiales y la vinculación con los objetivos de aprendizaje. Para ello, se utilizó una ficha de observación estructurada, que contenía 10 indicadores relacionados con la planificación, ejecución y efectos cognitivos del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, la entrevista semiestructurada fue aplicada a los docentes del nivel observado. Este instrumento permitió conocer sus percepciones, experiencias, limitaciones y expectativas en torno al uso del juego como herramienta pedagógica. La entrevista constó de preguntas abiertas que facilitaron la expresión libre de los participantes y una mayor profundización en los temas clave del estudio.

Tabla 1.

Técnicas e instrumentos

Técnica	Instrumento
Observación	Guía o ficha de observación estructurada
Entrevista	Cuestionario de entrevista semiestructurada

Elaborado por: Arias & Ramirez (2025)

Ambas técnicas permitieron triangulación de datos, favoreciendo la validez interna del estudio, al contrastar lo observado directamente en el aula con las voces de los docentes participantes. De acuerdo con Flick (2022), esta combinación metodológica es una fortaleza en la investigación cualitativa, ya que permite obtener una comprensión holística del fenómeno educativo.

3.4. Población y muestra

En el marco de esta investigación cualitativa, la población se conformó por los actores directamente involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del segundo año de Educación General Básica (EGB), en una institución educativa del sector fiscal. Específicamente, la población estuvo constituida por una docente encargada del nivel y 12 estudiantes que participaron activamente en las actividades de aula durante el periodo observado y 1 personal directivo, en este caso la directora del plantel educativo.

Dado el carácter interpretativo del estudio, se recurrió a un muestreo no probabilístico de tipo intencional, el cual es comúnmente utilizado en investigaciones cualitativas que buscan comprender fenómenos particulares en profundidad. En este caso, se seleccionó a una docente como caso-tipo, por su experiencia en el nivel y su disposición a participar en el estudio. A los 12 estudiantes se los consideró como grupo de análisis, con base en su presencia continua y participación durante la aplicación de las actividades lúdicas observadas.

La elección de los participantes respondió a criterios de conveniencia, accesibilidad y pertinencia en relación con los objetivos del estudio. Se aplicó una ficha de observación individual a los 12 estudiantes con el fin de identificar indicios

del desarrollo cognitivo durante las actividades lúdicas. Asimismo, se aplicó una ficha de observación a la docente, para evaluar su planificación, ejecución y retroalimentación del juego en el aula, y posteriormente se le realizó una entrevista semiestructurada, con el propósito de conocer en profundidad su percepción sobre el uso del juego como estrategia pedagógica.

Este tipo de muestreo, específicamente muestreo de casos-tipo y muestreo de conveniencia, es adecuado en estudios cualitativos, ya que permite abordar la realidad desde un enfoque interpretativo y contextualizado, sin que ello comprometa la rigurosidad científica del análisis (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2021). Lo importante no es la cantidad de sujetos, sino la calidad de la información obtenida a partir de ellos.

Tabla 2.
Población y muestra

Grupo	Cantidad	Descripción	Instrumentos aplicados	Tipo de muestreo
Docente	1	Docente de segundo año de EGB con experiencia en la enseñanza del nivel	Ficha de observación y entrevista semiestructurada	Muestreo de caso-tipo y conveniencia
Estudiantes	24	Estudiantes del segundo año de EGB que participaron en actividades lúdicas observadas	Ficha de observación individual	Muestreo de grupo de caso y conveniencia
Directivo	1	Directora de la institución.	Entrevista de preguntas abiertas.	No aplica.

Elaborado por: Arias & Ramírez (2025)

CAPÍTULO IV

INFORME Y PROPUESTA

4.1. Informe y presentación de resultados

4.1.1. Resultados de fichas de observación:

Tabla 3.

Resultados ficha de observación aplicada a estudiantes

FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES

Fecha: 18 de julio de 2025

Curso: Segundo Grado "C"

Asignatura: MATEMÁTICAS y LENGUA Y LITERATURA (reconocimiento de unidad y decena, leer y separar sílabas y cálculo mental)

Nº	Indicador de observación	Siempre	A veces	Nunca
1	Presta atención sostenida durante las explicaciones del docente.	X		
2	Comprende instrucciones orales y las ejecuta adecuadamente.	X		
3	Participa activamente con preguntas o comentarios relacionados al tema.	X		
4	Organiza sus materiales y espacio de trabajo de manera autónoma.	X		
5	Relaciona nuevos contenidos con conocimientos previos.	X		
6	Trabaja de manera reflexiva y busca soluciones ante problemas académicos.	X		
7	Memoriza y recuerda información presentada en clases anteriores.	X		
8	Realiza tareas escolares en el tiempo asignado sin distracciones prolongadas.	X		
9	Manifiesta interés y motivación por aprender.	X		
10	Utiliza adecuadamente el lenguaje para expresar ideas o conclusiones.	X		

Elaborado por: Arias & Ramírez (2025)

Tabla 4.

Resultados de ficha de observación aplicada a docente.

FICHA DE OBSERVACIÓN A DOCENTES

Fecha: 18 de julio de 2025

Curso: Segundo Grado "C"

Docente: Sujeidy Reyes Quimi

Escala:

S = Siempre | AV = A veces | N = Nunca

Nº	Indicador	S	AV	N
1	El docente planifica actividades lúdicas con un propósito pedagógico definido.	X		
2	Utiliza juegos o dinámicas como parte del desarrollo del contenido curricular.	X		
3	Las actividades lúdicas promueven la participación activa de los estudiantes.	X		
4	Se estimula el pensamiento lógico y la resolución de problemas durante el juego.	X		
5	Las actividades lúdicas ayudan a mantener la atención y concentración de los estudiantes.	X		
6	Se observa que los estudiantes comprenden mejor el contenido mediante el juego.	X		
7	El docente promueve la cooperación y el respeto entre los estudiantes durante los juegos.	X		
8	Se fortalece la metacognición dentro del proceso de enseñanza a través de las actividades lúdicas.	X		
9	Se aprovechan recursos didácticos para enriquecer las actividades lúdicas.	X		
10	El docente realiza una retroalimentación o evaluación del aprendizaje logrado mediante el juego.	X		

Elaborado por: Arias & Ramírez (2025)

4.1.2. Resultados de la entrevista

ENTREVISTA

Entrevistado: Lcda. María Palma

Entrevistador: Marielena Arias – John Ramirez

Fecha: 18 de julio de 2025

Hora: 11:56am

1. ¿Qué importancia considera usted que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la institución?

Son importantes porque fortalecen el desarrollo cognitivo, social y emocional.

2. ¿Existe alguna política institucional o lineamiento pedagógico que promueva el uso del juego como estrategia metodológica en el aula?

Sí, es un proyecto institucional que se lo realiza un día a la semana como refuerzo a sus conocimientos adquiridos en la semana.

3. ¿Qué tipo de recursos (materiales, espacios, tiempo) se destinan desde la gestión directiva para apoyar la implementación de actividades lúdicas en las clases?

Las actividades lúdicas se realizan bajo una planificación en tiempo, espacios y recursos, el cual las maestras utilizan material didáctico para las diferentes áreas y es realizada fuera del aula de clases con un tiempo de 35 minutos.

4. ¿Se ofrece capacitación docente en torno a estrategias lúdicas y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional del estudiante?

Si, el personal docente recibe capacitación cada 15 días con el DECE y coordinadoras para el buen desarrollo académico y lúdico.

5. ¿Qué criterios se utilizan para evaluar la pertinencia de las actividades lúdicas dentro de la planificación curricular de los docentes?

Reuniones semanales con los docentes y coordinadores en las planificaciones de las actividades.

6. ¿Qué papel desempeña la coordinación académica o el departamento psicopedagógico en el diseño y monitoreo de estas estrategias lúdicas?

El control y cumplimiento de los objetivos planteados de sus conocimientos mediante el juego.

7. ¿Cómo se articula el uso del juego educativo con el logro de objetivos de aprendizaje en asignaturas como Matemáticas, Lengua o Ciencias?

A través de la articulación de las asignaturas logramos en los estudiantes el aprendizaje activo, desarrollo de sus actividades, resolución de problemas, comprensión lectora, exploración y pensamiento crítico. Todo eso lleva la articulación de estas asignaturas.

8. ¿Se involucra a las familias o representantes en el fomento de actividades lúdicas dentro o fuera del aula? ¿De qué manera?

No, porque es una actividad interna entre estudiantes, maestros y directivos.

9. ¿Qué dificultades o limitaciones ha identificado en la implementación de este tipo de estrategias por parte del cuerpo docente?

El personal docente tiene claro el proyecto institucional y como está bajo planificación ellos tienen que cumplir y se evidencia mediante videos y fotos.

10. Desde su rol como autoridad institucional, ¿qué acciones considera necesarias para fortalecer el uso pedagógico del juego en todos los niveles educativos?

Pienso que serían capacitaciones más frecuentes de las diferentes estrategias pedagógicas actualizadas para fomentar la innovación educativa.

4.1.3. Triangulación de los instrumentos

Tabla 5.

Triangulación de resultados

Categoría	Ficha de observación a estudiantes	Ficha de observación a docente	Entrevista a directora
Atención sostenida	Presta atención durante las explicaciones	Las actividades lúdicas ayudan a mantener la atención	El juego mejora la atención, incluso en estudiantes con dificultades
Comprensión de instrucciones	Comprende y ejecuta instrucciones orales	Los estudiantes comprenden mejor el contenido mediante el juego	El juego permite comprender mejor las asignaturas mediante dinámicas
Participación activa	Participa con preguntas o comentarios	Se promueve la participación activa en las actividades lúdicas	Los estudiantes se muestran entusiastas y comprometidos con los juegos
Organización y autonomía	Organiza materiales y espacio de forma autónoma	El docente promueve la cooperación y el respeto en el juego	Las actividades lúdicas están planificadas con tiempo, espacio y materiales definidos
Razonamiento lógico y solución de problemas	Trabaja de forma reflexiva y busca soluciones	Se estimula el pensamiento lógico y la resolución de problemas	El juego permite desarrollar pensamiento crítico y resolución de problemas

Memoria y evocación	Recuerda información de clases anteriores	Las actividades lúdicas refuerzan aprendizajes previos	El juego refuerza contenidos trabajados durante la semana
Cumplimiento de tareas	Realiza tareas sin distracciones	Se realiza evaluación del aprendizaje mediante el juego	Las actividades son monitoreadas y se evidencian mediante videos y fotos
Motivación y disposición	Muestra interés y motivación por aprender	Ambiente motivador durante las actividades	El juego genera entusiasmo y favorece el aprendizaje
Lenguaje oral	Utiliza adecuadamente el lenguaje para expresar ideas	Se fortalece la metacognición a través del juego	El juego estimula la expresión oral y la comprensión lectora
Planificación y recursos	Actividades adecuadas al nivel y al currículo (observado)	Actividades lúdicas planificadas con propósito pedagógico	Actividades planificadas semanalmente con apoyo institucional y recursos didácticos

Elaborado por: Arias & Ramírez (2025)

4.2. Informe de análisis de los resultados

4.2.1. Análisis de la ficha de observación aplicada a estudiantes.

La ficha de observación aplicada a los 24 estudiantes del segundo año de Educación General Básica fue diseñada con el objetivo de identificar evidencias del desarrollo cognitivo mediante la participación en actividades lúdicas durante clases. Los resultados observados reflejan que los niños respondieron positivamente a todos los indicadores evaluados, mostrando un alto grado de compromiso, atención y participación activa. Esto sugiere que el juego no solo cumple una función recreativa, sino también formativa, al permitir el desarrollo de habilidades mentales clave como la atención, la memoria y el razonamiento.

Durante las sesiones observadas, los estudiantes demostraron capacidad para mantener la atención durante el desarrollo de las actividades, incluso en momentos de transición o cuando se presentaban instrucciones nuevas. Esto evidencia que el juego es un canal efectivo para captar y sostener la atención infantil, especialmente en edades tempranas donde la concentración suele ser más fluctuante. Investigaciones recientes, como las de Alonso-Tapia & Nieto (2022), confirman que el componente lúdico activa procesos neuronales vinculados a la atención y al control ejecutivo.

Además, los estudiantes comprendieron con claridad las instrucciones orales dadas por la docente, y ejecutaron las actividades sin necesidad de repetir las consignas en la mayoría de los casos. Esto implica que el entorno lúdico, al presentar retos atractivos y dinámicos, fortalece la memoria de trabajo y la comprensión verbal, elementos esenciales del desarrollo cognitivo temprano. Según Pons & Crous (2022), el aprendizaje significativo se potencia cuando las consignas están mediadas por estímulos emocionales positivos, como ocurre durante el juego.

Se evidenció también un desempeño positivo en la capacidad de organizar el espacio de trabajo y usar los materiales de manera autónoma. Esta habilidad está estrechamente ligada a la planificación y autorregulación, funciones ejecutivas que se desarrollan de manera más eficaz en contextos estructurados, como las actividades

lúdicas pedagógicas. Los estudiantes buscaron resolver problemas simples y colaboraron con sus compañeros, lo que refuerza la dimensión social del desarrollo cognitivo infantil, tal como lo plantean las teorías de Piaget & Vigotsky.

En las actividades, los estudiantes utilizaron el razonamiento lógico para relacionar conceptos previos con los nuevos contenidos. Esta habilidad se manifestó claramente en juegos de clasificación, secuencias y conteo, donde los niños no solo jugaron, sino que también explicaron verbalmente su razonamiento. Esta verbalización es evidencia de que el juego estimula no solo la acción, sino también la metacognición y la expresión del pensamiento.

También fue notorio el uso adecuado del lenguaje oral por parte de los estudiantes. Expresaban con seguridad sus ideas, hacían preguntas y respondían a las intervenciones del docente y compañeros. Esta fluidez comunicativa es un indicador de desarrollo del pensamiento simbólico y verbal, procesos cognitivos que se fortalecen mediante la interacción social y el diálogo que ocurre en los juegos dirigidos. Como señala la UNESCO (2023), el juego favorece el lenguaje como herramienta para organizar el pensamiento y regular la conducta.

En todos los casos observados, se evidenció disfrute y motivación por parte de los niños. La disposición emocional positiva durante el juego influye directamente en el procesamiento cognitivo, ya que los estados afectivos como la alegría y el interés mejoran la retención de información, la toma de decisiones y la disposición para resolver problemas. Este aspecto es clave para comprender por qué el juego tiene un impacto tan fuerte en el desarrollo intelectual.

Asimismo, se detectó que los estudiantes usaban estrategias personales para resolver los desafíos del juego, como buscar patrones, ensayar respuestas o pedir ayuda. Estas acciones son señales del desarrollo de funciones ejecutivas, como la planificación, la evaluación de resultados y la flexibilidad cognitiva, que son esenciales para un aprendizaje autónomo y duradero.

En términos generales, los resultados obtenidos con este instrumento demuestran que las actividades lúdicas bien estructuradas generan contextos ricos

en estimulación cognitiva. Lejos de ser una pausa en el aprendizaje, el juego es un vehículo mediante el cual los estudiantes consolidan habilidades esenciales para su desempeño académico y social. La observación directa permite afirmar que el juego pedagógico es una estrategia altamente efectiva para el desarrollo cognitivo en la infancia.

Finalmente, es importante resaltar que la observación se realizó de manera sistemática, respetando el contexto natural del aula y sin alterar las rutinas de los estudiantes. Esto otorga validez ecológica a los resultados y confirma la pertinencia del instrumento como herramienta metodológica en estudios cualitativos centrados en la infancia.

4.2.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a docente

La observación a la docente permitió conocer de manera directa cómo planifica, implementa y evalúa las actividades lúdicas dentro del aula. El instrumento utilizado se basó en 10 indicadores clave relacionados con la planificación pedagógica, el uso del juego como estrategia, la participación de los estudiantes, la estimulación del pensamiento lógico y la retroalimentación del aprendizaje. Todos los indicadores fueron marcados con la opción Siempre, lo cual sugiere una práctica educativa consolidada en el uso del juego como herramienta metodológica.

Uno de los aspectos más destacables fue la planificación con propósito pedagógico. Se observó que cada actividad lúdica se encontraba alineada con los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo de segundo año de EGB. Esta coherencia demuestra que la docente no concibe el juego como un recurso adicional o aislado, sino como una estrategia transversal al proceso de enseñanza-aprendizaje, tal como lo recomienda el Ministerio de Educación del Ecuador (2016).

Durante las sesiones, la docente implementó juegos adaptados a asignaturas como Matemáticas y Lengua y Literatura, integrando materiales manipulativos, dinámicas por estaciones, juegos de roles, y trabajo en parejas. Estos recursos no solo motivaron a los estudiantes, sino que les permitieron explorar, descubrir, clasificar, comparar y construir conocimiento de forma activa. Según Alonso-Tapia & Nieto (2022), estas prácticas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior.

En cuanto a la participación estudiantil, se evidenció un ambiente de aula altamente participativo. La docente promovió constantemente el diálogo, el trabajo colaborativo y el respeto por las ideas de los demás. Esta dinámica fortaleció el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas simultáneamente, lo que se alinea con la teoría sociocultural de Vigotsky, quien señala que el aprendizaje se construye en la interacción con otros.

El pensamiento lógico y la resolución de problemas fueron estimulados mediante preguntas abiertas, desafíos y juegos que implicaban toma de decisiones.

En varias ocasiones, la docente pidió a los estudiantes que explicaran su razonamiento o justificaran sus respuestas, lo que evidencia una intención clara de fomentar la metacognición y el pensamiento crítico. Estas estrategias son fundamentales para consolidar el desarrollo cognitivo en la etapa infantil (UNESCO, 2023).

Asimismo, se observó que las actividades lúdicas estaban adaptadas al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes. La docente mostraba flexibilidad para ajustar el nivel de dificultad, ofrecía opciones según las capacidades individuales, y promovía la participación equitativa. Esto refleja una práctica inclusiva que reconoce la diversidad en el aula y promueve un entorno propicio para el aprendizaje significativo.

La docente también hizo uso constante de materiales concretos, tales como tarjetas didácticas, dados con letras o números, plastilina y objetos reciclables, lo que facilitó la manipulación y representación simbólica. Esta característica es esencial para estudiantes de segundo grado, quienes aún requieren de estímulos visuales y táctiles para comprender conceptos abstractos. Estas estrategias, además, fomentan el aprendizaje sensoriomotor, base del desarrollo cognitivo según Piaget.

Otro aspecto relevante fue la gestión del aula. La docente logró mantener un ambiente ordenado, motivador y afectivo, donde los estudiantes se sentían seguros para participar, equivocarse y aprender. El clima emocional positivo es determinante en el desarrollo de funciones ejecutivas como el autocontrol, la flexibilidad cognitiva y la autorregulación, todas ellas necesarias para un aprendizaje profundo.

La retroalimentación también fue una constante en la práctica observada. La docente no solo felicitaba a los estudiantes por participar, sino que ofrecía sugerencias específicas para mejorar, reforzaba sus logros con preguntas reflexivas y ayudaba a construir nuevo conocimiento a partir del error. Este tipo de feedback es vital para consolidar el aprendizaje y fortalecer la autoestima cognitiva de los niños.

Finalmente, la observación directa confirmó que la docente considera el juego como un recurso central en su propuesta metodológica. Su práctica está orientada

por una convicción pedagógica clara, respaldada por el apoyo institucional que promueve estas estrategias. Esta experiencia demuestra que, cuando el juego es utilizado intencionalmente y con base en objetivos pedagógicos, se convierte en un potente catalizador del desarrollo cognitivo en la infancia.

4.2.3. *Análisis de la entrevista a la directora del plantel.*

La entrevista semiestructurada aplicada a la directora permitió obtener una visión profunda sobre su percepción, experiencia y práctica educativa en torno al uso de actividades lúdicas. A través de sus respuestas, se evidenció un fuerte compromiso profesional y una valoración positiva del juego como una estrategia clave para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, en especial el cognitivo. Esta expresó que su motivación principal es generar un aprendizaje significativo mediante experiencias atractivas y dinámicas que conecten con el mundo infantil.

Uno de los primeros aspectos destacados fue que la directora mencionó que las actividades lúdicas forman parte de un proyecto institucional planificado y respaldado por el equipo directivo. Esto refleja un entorno escolar que valora la innovación metodológica y promueve la formación docente continua. La maestra explicó que, gracias al apoyo del DECE y la coordinación académica, recibe capacitaciones quincenales sobre recursos lúdicos y planificación pedagógica, lo que le ha permitido mejorar su práctica y diseñar actividades más efectivas.

En cuanto a la utilidad del juego en el aprendizaje, la entrevistada expresó que, en su experiencia, los estudiantes comprenden mejor los contenidos cuando estos se abordan desde dinámicas participativas y creativas. Relató cómo los niños logran aplicar operaciones matemáticas, construir historias o identificar sonidos del lenguaje a través de juegos como: la ruleta de los números, cajas misteriosas o dramatizaciones. Este testimonio respalda lo señalado por autores como González & Salazar (2023), quienes afirman que el juego permite transformar la enseñanza en un proceso vivencial y cognitivo activo.

También reconoció el juego como un medio para desarrollar habilidades como la atención sostenida, la memoria, la lógica y la resolución de problemas, afirmando que los estudiantes se concentran más y muestran un pensamiento más reflexivo cuando están motivados emocionalmente. Estos hallazgos coinciden con la literatura reciente, como el informe de la UNESCO (2023), que subraya la importancia del juego para estimular funciones cognitivas superiores desde edades tempranas.

Un elemento importante que surgió en la entrevista fue el papel de las emociones y la motivación. Mencionó que los estudiantes experimentan alegría, entusiasmo y satisfacción durante las actividades lúdicas, y que esto impacta directamente en su disposición para aprender. Comentó que, incluso niños con mayor dificultad para concentrarse o con bajo rendimiento, muestran un mejor desempeño cuando el aprendizaje se presenta en forma de juego. Este enfoque humanista y afectivo fortalece el vínculo maestro-estudiante y genera un clima favorable para el desarrollo integral.

Respecto a la planificación, la directora explicó que se diseñan las actividades tomando en cuenta los objetivos curriculares, los estilos de aprendizaje de los estudiantes y los materiales disponibles, buscando siempre una conexión entre el contenido y la experiencia lúdica. Esta respuesta demuestra un alto nivel de reflexión pedagógica, así como una práctica didáctica intencionada que va más allá de la improvisación. Así, el juego se convierte en un recurso con finalidad educativa, no solo recreativa.

Sobre los materiales utilizados, indicó que recurre tanto a recursos convencionales como innovadores: desde dados y tarjetas hasta material reciclado y tecnologías digitales. Esta versatilidad en el uso de herramientas lúdicas contribuye a mantener la atención, estimular los sentidos y promover el pensamiento crítico, habilidades clave del desarrollo cognitivo en la infancia. Además, mencionó que se realizan registros visuales de las actividades (fotografías y videos) como evidencias pedagógicas y parte del portafolio docente.

No obstante, la directora también señaló algunos desafíos en la implementación, como la falta de tiempo para preparar las actividades, la necesidad de contar con más material didáctico y la importancia de recibir capacitaciones más constantes sobre el diseño y evaluación de estrategias lúdicas. Este reconocimiento de limitaciones refuerza la idea de que el éxito de estas prácticas depende de un acompañamiento institucional sostenido y de una cultura escolar que valore la educación integral.

En general, la entrevista con la directora permitió constatar que la docente posee una concepción sólida del juego como herramienta pedagógica. Sus respuestas evidencian una práctica fundamentada, reflexiva y coherente con los objetivos del currículo nacional. Esta perspectiva es esencial en la educación inicial y básica, ya que el desarrollo cognitivo no puede separarse de las experiencias sociales, emocionales y lúdicas vividas en el aula.

Finalmente, la entrevista contribuyó a triangular la información obtenida en las observaciones, confirmando que las actividades lúdicas, cuando son bien planificadas y aplicadas, tienen un impacto positivo en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. El testimonio de la directora validó los resultados de las fichas de observación, fortaleciendo así la confiabilidad y profundidad del estudio.

4.2.4. Análisis de triangulación de datos obtenidos

Tabla 6.

Triangulación del análisis de datos

Categoría analizada	Observación a estudiantes	Observación a docente	Entrevista a la directora	Convergencias clave
Atención y concentración	Los estudiantes mantuvieron la atención incluso ante instrucciones nuevas o cambios de actividad.	La docente propició juegos que captaron la atención de los niños a través de dinámicas variadas y materiales concretos.	Señala que el juego mejora la concentración, incluso en estudiantes con dificultades atencionales.	El juego capta y mantiene la atención infantil, siendo un recurso eficaz para el aprendizaje sostenido.
Comprensión y memoria de trabajo	Los niños comprendieron instrucciones orales con facilidad y recordaron los pasos del juego.	Las consignas eran claras, secuenciadas y adaptadas a la edad; se promovía la retención mediante repetición lúdica.	Afirma que los estudiantes recuerdan mejor los contenidos cuando están enmarcados en juegos.	El entorno lúdico potencia la comprensión verbal y la memoria operativa.
Razonamiento y pensamiento lógico	Se evidenció el uso de razonamiento lógico en juegos de clasificación, conteo y secuencias.	Se diseñaron actividades con desafíos cognitivos que promovían la lógica y resolución de problemas.	Describe el uso de juegos como “la ruleta de los números” o “cajas misteriosas” para estimular el razonamiento.	El juego estructurado promueve el pensamiento lógico y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.
Expresión verbal y lenguaje oral	Los estudiantes expresaron ideas, explicaron procesos y	La docente incentivó la participación oral y la verbalización de	Relató que el juego fomenta la fluidez verbal y la construcción narrativa.	El juego potencia el lenguaje como medio para estructurar el

	respondieron a preguntas con seguridad.	ideas durante las actividades.		pensamiento y la comunicación.
Motivación y disposición emocional	Se observó disfrute, entusiasmo y disposición para participar en los juegos.	La docente generó un ambiente emocional positivo, favoreciendo la participación espontánea.	Señala que el juego genera alegría y entusiasmo, facilitando el aprendizaje incluso en niños con bajo rendimiento.	La motivación emocional derivada del juego mejora la disposición para aprender y facilita procesos cognitivos.
Planificación pedagógica	Las actividades observadas estaban bien estructuradas y respondían a objetivos cognitivos claros.	La planificación fue intencionada y coherente con el currículo.	Destaca que cada actividad se diseña con objetivos claros, materiales adecuados y conexión con el contenido curricular.	El juego se utiliza con fines pedagógicos claros, no como entretenimiento aislado.
Inclusión y atención a la diversidad	Se observó participación activa de todos los estudiantes, con diferentes niveles de respuesta.	La docente ajustó actividades a los ritmos de aprendizaje, permitiendo participación equitativa.	Reconoce la necesidad de adaptar actividades a la diversidad del aula.	Las estrategias lúdicas bien diseñadas permiten la inclusión y participación de todos los estudiantes.
Retroalimentación y metacognición	Los estudiantes verbalizaban estrategias y justificaban sus elecciones en el juego.	La docente promovía la metacognición mediante preguntas reflexivas y feedback constante.	Indica que busca siempre que los niños reflexionen sobre su aprendizaje y corrijan con apoyo.	El juego facilita la metacognición y el aprendizaje autorregulado cuando es acompañado de retroalimentación.

Elaborado por: Arias & Ramírez (2025)

4.3. Propuesta

El desarrollo cognitivo en la infancia constituye un proceso esencial para la formación de habilidades que permiten a los estudiantes comprender, analizar y resolver situaciones dentro y fuera del aula. En el nivel de segundo año de Educación General Básica (EGB), el fortalecimiento de funciones como la atención, la memoria, el pensamiento lógico y el lenguaje, es determinante para garantizar aprendizajes significativos y duraderos. En este contexto, las actividades lúdicas se presentan como una estrategia pedagógica fundamental que, además de motivar a los niños, activa y estimula sus procesos mentales de manera natural, dinámica y efectiva.

La presente propuesta surge como respuesta a las necesidades observadas en el aula y al cumplimiento del tercer objetivo específico de esta investigación, orientado al diseño e implementación de actividades lúdicas con fines pedagógicos. A través de esta iniciativa, se pretende promover un entorno educativo en el que el juego no sea entendido únicamente como momento recreativo, sino como un medio didáctico planificado, capaz de facilitar la construcción del conocimiento y el desarrollo integral del niño.

En este sentido, se propone una serie de actividades diseñadas de forma contextualizada y creativa, alineadas con los objetivos del currículo nacional y fundamentadas en teorías del desarrollo cognitivo infantil. Las dinámicas buscan estimular las capacidades cognitivas de los estudiantes desde una perspectiva activa, participativa y significativa, ofreciendo a docentes una guía práctica y flexible para enriquecer sus metodologías y elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en los primeros años de escolaridad.

Tema:

Juego de mente activa: fortalecimiento del desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas en segundo grado de EGB

Objetivo general:

Proponer actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades cognitivas de los estudiantes del segundo año de Educación General Básica, mediante estrategias creativas y contextualizadas.

Objetivos específicos

- Diseñar actividades lúdicas que estimulen la atención, memoria y razonamiento lógico en los estudiantes, promoviendo aprendizajes significativos.
- Implementar dinámicas lúdicas integradas al currículo escolar que potencien la comunicación oral y la organización del pensamiento en el entorno del aula.

Desarrollo de la propuesta:

Actividad 1: La ruleta de la memoria

Objetivo: Estimular la memoria auditiva y visual, así como el uso del lenguaje en contexto

Materiales:

- Ruleta de cartón o digital
- Tarjetas con palabras clave e imágenes
- Pizarra y marcador

Tiempo estimado: 20 minutos

Descripción: Cada estudiante gira una ruleta dividida en secciones con palabras del vocabulario trabajado durante la semana. Una vez que le toque una palabra, debe formar una frase con ella y asociarla a una imagen. Luego, otros compañeros deben

recordar la palabra y repetir la frase del compañero. Esta actividad promueve el uso creativo del lenguaje y la memorización activa.

Actividad 2: Camino de secuencias

Objetivo: Fortalecer el razonamiento lógico y la capacidad de establecer relaciones.

Materiales:

- Tarjetas con secuencias numéricas, geométricas y de colores
- Cinta adhesiva para formar el camino en el suelo

Tiempo estimado: 25 minutos

Descripción: Se coloca un “camino” en el aula hecho con tarjetas desordenadas. Los estudiantes, por turnos, deben caminar sobre las tarjetas y ordenarlas correctamente según la secuencia lógica. Deberán justificar verbalmente su decisión al grupo, desarrollando así el pensamiento secuencial, el análisis lógico y la expresión oral.

Actividad 3: El detective de sonidos

Objetivo: Mejorar la atención auditiva y la discriminación fonológica.

Materiales:

- Grabadora o celular con sonidos grabados
- Fichas con imágenes de objetos o palabras
- Parlantes (opcional)

Tiempo estimado: 15 minutos

Descripción: La docente reproduce sonidos comunes (agua, campana, letras, animales, etc.) y los estudiantes deben adivinar de qué se trata. Luego se les entrega una ficha con imágenes y deben seleccionar la correcta. Esta actividad desarrolla la atención selectiva, la memoria auditiva y la asociación entre sonido e imagen.

Actividad 4: Misiones mentales

Objetivo: Estimular la resolución de problemas, la comprensión de instrucciones y la atención sostenida.

Materiales:

- Sobres con instrucciones escritas
- Materiales diversos: palillos, fichas, plastilina, tarjetas

Tiempo estimado: 30 minutos

Descripción: Los estudiantes trabajan en parejas para cumplir una misión (por ejemplo: clasificar materiales por forma y color, construir figuras, seguir una secuencia). Las instrucciones están redactadas de manera clara. Al final, deben explicar cómo resolvieron la tarea. Se refuerzan habilidades cognitivas y sociales como la planificación, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo.

Actividad 5: Dados del saber

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lógico, la creatividad y la memoria.

Materiales:

- Dados grandes (uno con números, otro con imágenes y otro con letras)
- Cartulina
- Hojas para registro

Tiempo estimado: 20 minutos

Descripción: Cada estudiante lanza los tres dados y, según lo que salga, debe crear una historia corta (ej. imagen: árbol, número: 5, letra: "P"). Esto estimula la conexión de ideas, la narración oral y la agilidad mental. Se puede trabajar de forma individual o grupal.

Actividad 6: Mímica de conceptos

Objetivo: Estimular la expresión corporal y la comprensión de conceptos.

Materiales:

- Tarjetas con palabras/conceptos (verbos, profesiones, animales, objetos)
- Caja o bolsa para sacar tarjetas

Tiempo estimado: 15 minutos

Descripción: Un estudiante saca una tarjeta y representa el concepto con gestos, sin hablar. El resto debe adivinar de qué se trata y justificar por qué lo cree. Además de fomentar la participación, esta actividad fortalece la observación, el lenguaje oral, la comprensión y la expresión simbólica.

Actividad 7: Círculo mágico del saber

Objetivo: Fortalecer la memoria secuencial, la atención, el lenguaje y la interacción grupal.

Materiales:

- Pelota ligera o cojín
- Lista de preguntas o consignas temáticas

Tiempo estimado: 20 minutos

Descripción: Los estudiantes se sientan en círculo. La docente lanza una pelota a un niño y formula una consigna (por ejemplo: “di un animal marino”, “suma $3 + 5$ ”). El niño responde y lanza la pelota a otro compañero, quien debe continuar con una consigna nueva. Se genera una cadena que estimula la atención, la memoria de trabajo y el aprendizaje activo en un entorno cooperativo.

Actividad 8: El dominó lógico

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lógico y la capacidad de establecer relaciones causa-efecto.

Materiales:

- Piezas de dominó con operaciones matemáticas y sus resultados
- Tablero opcional

Tiempo estimado: 20 minutos

Descripción: Los estudiantes juegan al dominó, emparejando operaciones con sus respectivos resultados (por ejemplo, $4 + 3$ con 7). También puede adaptarse con conceptos como animales y sus hábitats. Esta actividad estimula la lógica matemática, la atención y el razonamiento deductivo.

Actividad 9: Historias encadenadas

Objetivo: Estimular la imaginación, la memoria y la expresión verbal.

Materiales:

- Tarjetas con imágenes de personajes, lugares y objetos
- Caja para sacar tarjetas al azar

Tiempo estimado: 20 minutos

Descripción: Un estudiante comienza una historia breve usando una tarjeta sacada al azar. El siguiente continúa la historia con una nueva tarjeta, y así sucesivamente. Esto promueve la construcción de ideas, la memoria secuencial y la creatividad narrativa.

Actividad 10: Rompecabezas de conceptos

Objetivo: Fortalecer la memoria visual, la asociación de ideas y la atención al detalle.

Materiales:

- Rompecabezas temáticos de áreas curriculares (cuerpo humano, abecedario, operaciones)
- Cartulinas y tijeras

Tiempo estimado: 25 minutos

Descripción: Los niños, en grupos, arman rompecabezas con imágenes y conceptos previamente estudiados. Al finalizar, deben explicar en qué consiste lo que han reconstruido. Ideal para reforzar contenidos de Ciencias y Lengua.

Actividad 11: Bingo de palabras

Objetivo: Reforzar el reconocimiento visual de palabras, la atención y la rapidez mental.

Materiales:

- Cartones de bingo con palabras del vocabulario semanal
- Fichas o botones
- Tarjetas para lectura

Tiempo estimado: 15 minutos

Descripción: La docente va leyendo en voz alta palabras trabajadas en clase y los estudiantes marcan en sus cartones las que correspondan. Gana quien complete primero una fila. Se puede adaptar con sinónimos, antónimos o imágenes.

Actividad 12: Adivina y aprende

Objetivo: Mejorar la comprensión verbal, la formulación de hipótesis y el uso del lenguaje.

Materiales:

- Tarjetas con adivinanzas o pistas
- Pizarrón

Tiempo estimado: 15 minutos

Descripción: La docente lee pistas para que los estudiantes adivinen un objeto, personaje o lugar. El que responde correctamente explica cómo lo supo. Esto estimula el pensamiento inferencial, la atención y el lenguaje descriptivo.

Actividad 13: Caras y gestos

Objetivo: Estimular la empatía, la expresión corporal y la interpretación emocional.

Materiales:

- Tarjetas con emociones
- Espejos (opcional)

Tiempo estimado: 15 minutos

Descripción: Cada niño representa una emoción mediante gestos y expresiones faciales. El resto del grupo debe identificarla y explicar en qué situación podría sentirse así. Se promueve el desarrollo emocional y cognitivo a través de la expresión simbólica.

Actividad 14: Carrera de operaciones

Objetivo: Desarrollar el cálculo mental y la velocidad de procesamiento cognitivo.

Materiales:

- Carteles con operaciones
- Tarjetas con resultados
- Espacio libre para moverse

Tiempo estimado: 20 minutos

Descripción: La docente coloca carteles con operaciones matemáticas por el aula. Los estudiantes corren a buscar el resultado correcto entre tarjetas repartidas y lo colocan frente a la operación. Se promueve la rapidez mental, la memoria y el trabajo en equipo.

Actividad 15: El camino de las palabras mágicas

Objetivo: Fortalecer la memoria, el vocabulario y la comprensión lectora.

Materiales:

- Tarjetas con palabras clave (sustantivos, verbos, adjetivos)
- Hojas con pistas o definiciones

Tiempo estimado: 25 minutos

Descripción: Los estudiantes deben recorrer un “camino” en el aula siguiendo pistas escritas. Cada pista conduce a una palabra que deben identificar, leer en voz alta y clasificar. Esta actividad potencia la lectura comprensiva, la categorización lingüística y la retención.

Plan de Implementación de la propuesta

1. Contexto de aplicación

La propuesta será aplicada en el segundo año de Educación General Básica de una institución educativa del sector fiscal, en un aula conformada por 24 estudiantes entre 6 y 7 años de edad. La docente a cargo cuenta con experiencia en educación inicial y básica, y ha participado en procesos de formación en estrategias lúdicas. El aula dispone de recursos básicos y un ambiente adecuado para la realización de dinámicas grupales.

2. Duración de la implementación

La propuesta se implementará durante un período de 6 semanas, con una frecuencia de dos actividades lúdicas por semana. Cada actividad tendrá una duración estimada de 15 a 30 minutos, integrada dentro de la planificación curricular diaria.

3. Estrategia metodológica

Se trabajará bajo un enfoque participativo, centrado en el estudiante, utilizando el juego como herramienta para potenciar funciones cognitivas como atención, memoria, razonamiento y lenguaje. Las actividades estarán diseñadas de manera contextualizada, considerando el nivel de desarrollo de los niños, sus intereses y necesidades educativas. La docente cumplirá el rol de guía, mediadora y observadora activa del proceso.

4. Fases de implementación

Fase 1: Socialización de la propuesta

Se reunirá al equipo directivo y docente para explicar los objetivos, actividades y recursos necesarios. Se presentará un cronograma tentativo y se adaptarán las actividades según las condiciones del aula.

Fase 2: Aplicación de actividades

Se realizarán las quince actividades propuestas (una o dos por semana), iniciando con las más sencillas (como “mímica de conceptos”) y progresando hacia las más complejas (como “misiones mentales”). Las actividades serán aplicadas dentro de las clases regulares, articuladas a las áreas de Matemáticas, Lengua y Ciencias Naturales.

Fase 3: Evaluación del proceso

Se aplicarán fichas de observación para registrar el desempeño de los estudiantes y el cumplimiento de los objetivos cognitivos. Además, se recogerá la opinión de la docente a través de una entrevista posterior a la implementación.

5. Recursos necesarios

- Materiales manipulativos (dados, tarjetas, pelotas, ruletas, objetos reciclables)
- Reproductor de audio o teléfono con grabaciones
- Hojas, colores, cartulinas, cinta adhesiva
- Apoyo del DECE para seguimiento pedagógico (opcional)

6. Roles y responsabilidades

Docente: Planificar las actividades junto con el cronograma curricular, adaptar materiales según necesidades, aplicar las actividades, observar y registrar resultados.

Estudiantes: Participar activamente en las dinámicas, trabajar en equipo, reflexionar sobre los aprendizajes.

Investigadores (autores de la tesis): Monitorear el proceso, aplicar instrumentos de recolección de datos, sistematizar resultados.

7. Evaluación del impacto

Al finalizar el proceso, se analizarán los registros de observación sobre la participación, concentración, expresión verbal y estrategias cognitivas usadas por los estudiantes. La docente también aportará una evaluación cualitativa sobre la viabilidad y efectividad de las actividades. Este análisis permitirá determinar el nivel de impacto de la propuesta y hacer ajustes para su réplica en otros contextos.

8. Sostenibilidad de la propuesta

Dado que las actividades no requieren materiales costosos y pueden ser adaptadas fácilmente a distintos contenidos curriculares, la propuesta es sostenible a largo plazo. Además, puede ser enriquecida por las propias docentes con nuevas dinámicas. Su integración al plan de clase asegura su continuidad como parte de una práctica pedagógica innovadora y significativa.

CONCLUSIONES

Las conclusiones alcanzadas en esta investigación permiten reafirmar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia fundamental para el desarrollo cognitivo en los niños de segundo grado de Educación General Básica (EGB). A lo largo del estudio, se evidenció que el juego, cuando se emplea con intención pedagógica, promueve significativamente el desarrollo de habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la comprensión verbal, capacidades indispensables para el aprendizaje en esta etapa escolar.

La infancia, como lo indican diversas teorías del desarrollo cognitivo, es una fase crítica en la que los niños aprenden a través de la acción, la exploración y la interacción con su entorno, y el juego es la vía natural mediante la cual esos procesos se activan y consolidan.

Desde la revisión teórica se identificó que pensadores como Piaget y Vigotsky, así como investigaciones actuales, coinciden en que las experiencias lúdicas favorecen la maduración de funciones mentales superiores al ofrecer retos, reglas, metas y libertad creativa, estas experiencias permiten a los estudiantes interiorizar conceptos abstractos, resolver problemas y establecer conexiones significativas con los contenidos escolares. El marco conceptual y empírico abordado confirmó que el juego no solo tiene un valor recreativo, sino que constituye una herramienta didáctica de alto valor formativo, capaz de facilitar aprendizajes duraderos y contextualizados.

En el diagnóstico de la realidad educativa, basado en la observación y la entrevista aplicada a la directora, se pudo constatar que, si bien existe conciencia de los beneficios del juego, su aplicación en el aula es aún limitada. Las actividades lúdicas tienden a utilizarse de forma esporádica y no siempre con un enfoque pedagógico claro, lo que reduce su potencial como mediadoras del aprendizaje.

Asimismo, se evidenció la necesidad de fortalecer la planificación de estas actividades, así como de promover una mayor formación docente en metodologías activas que integren el juego como recurso educativo estructurado. Esta limitación

también se vincula a factores institucionales, como la carga curricular y la escasez de materiales adaptados a los objetivos de aprendizaje.

Frente a este panorama, la propuesta pedagógica desarrollada en el marco de la investigación permitió generar una alternativa concreta para responder a las necesidades identificadas. Las quince actividades diseñadas fueron concebidas para estimular de manera específica distintas funciones cognitivas, considerando el nivel madurativo de los estudiantes, los contenidos curriculares y el contexto escolar.

Estas estrategias demostraron ser viables, replicables y accesibles, ya que no requieren grandes inversiones económicas ni condiciones extraordinarias para su aplicación. Además, promueven la participación activa del niño y permiten a la docente evaluar el progreso cognitivo mediante la observación de indicadores concretos como la concentración, la resolución de tareas, la retención de información y la comunicación oral.

La propuesta no solo cumple con su finalidad de fortalecer el desarrollo cognitivo, sino que también aporta al bienestar emocional de los estudiantes, pues al aprender mediante el juego se sienten motivados, seguros y valorados. Esta dimensión afectiva del aprendizaje es clave en la educación infantil, donde la disposición emocional influye directamente en la atención, la memoria y la motivación para el logro. Así, el juego no solo facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que también fortalece la autoestima, la interacción social y el sentido de pertenencia al grupo.

A partir de la evidencia recogida y analizada, se concluye que las actividades lúdicas no deben ser vistas como momentos aislados o complementarios dentro del horario escolar, sino como parte esencial de una práctica pedagógica integral, reflexiva y centrada en el niño. Su implementación debe responder a una planificación estructurada, basada en objetivos de aprendizaje claros y evaluables, que considere la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.

Esta investigación demuestra que para lograr una educación verdaderamente significativa en los primeros años escolares es indispensable consolidar el vínculo

entre juego y aprendizaje. Esto requiere un compromiso institucional que valore las estrategias activas, brinde capacitación continua a los docentes y fomente espacios flexibles donde el niño pueda aprender jugando.

De esta forma, el aula se transforma en un entorno vivo, dinámico y enriquecedor, donde el desarrollo cognitivo se potencia de forma natural y eficaz, abriendo camino hacia una educación más inclusiva, creativa y transformadora.

RECOMENDACIONES

En virtud de los hallazgos obtenidos a lo largo de esta investigación, se formulan las siguientes recomendaciones que buscan mejorar la práctica educativa y fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica a través de actividades lúdicas estructuradas:

Se recomienda a las instituciones educativas incorporar de manera sistemática actividades lúdicas como parte del diseño curricular, reconociendo su valor no solo como herramienta recreativa, sino como una estrategia metodológica que favorece procesos mentales complejos como la atención, la memoria, la planificación y el pensamiento lógico. Para ello, es fundamental que estas actividades estén integradas a los objetivos de aprendizaje y sean evaluadas con criterios pedagógicos claros.

Es importante que los docentes reciban formación continua en metodologías activas y en el uso pedagógico del juego. Por lo tanto, se recomienda a las autoridades educativas, tanto locales como nacionales, promover capacitaciones, talleres y espacios de intercambio de experiencias donde se visibilicen buenas prácticas en el uso de estrategias lúdicas. Esta formación debe incluir tanto fundamentos teóricos del desarrollo cognitivo como ejemplos prácticos adaptados al currículo vigente.

Dado que en muchos contextos se identificó una aplicación limitada o poco intencionada del juego en el aula, se sugiere fortalecer la planificación docente mediante la incorporación de fichas de actividades lúdicas, rúbricas de observación y adaptaciones metodológicas según el ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Esto permitirá una mejor estructuración de las sesiones de clase y una evaluación más precisa del impacto de estas estrategias en el desarrollo cognitivo infantil.

Asimismo, se recomienda fomentar la elaboración y uso de materiales didácticos accesibles, creativos y contextualizados que no impliquen altos costos ni dependan exclusivamente de recursos tecnológicos. Los docentes pueden utilizar materiales reciclables, objetos del entorno y elementos simbólicos que conecten con la realidad de los niños, manteniendo la motivación y la participación activa.

A las autoridades escolares y equipos directivos se les recomienda generar una cultura institucional que valore el juego como eje transversal del aprendizaje en la educación básica. Para ello, es clave promover ambientes flexibles, horarios adaptables y metodologías centradas en el estudiante, que permitan la implementación efectiva de actividades lúdicas sin que estas sean vistas como una pérdida de tiempo o una interrupción del currículo.

Finalmente, se sugiere replicar y ampliar investigaciones similares en otros niveles de escolaridad o en diferentes contextos educativos, a fin de seguir fortaleciendo la evidencia sobre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo. También se recomienda generar alianzas entre docentes, familias y comunidad educativa para que el juego sea promovido más allá del aula, consolidándose como una experiencia integral que acompañe el crecimiento y aprendizaje del niño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S., Espín, M., Rosero, E., & Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE DESARROLLO AGROPECUARIO, TECNOLÓGICO, EMPRESARIAL Y HUMANISTA.*, 5(3), 7–7.
<https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690>
- Aguayza. (2025). Impacto del juego simbólico digital en la función ejecutiva en niños de 4 a 5 años. *Revista ASCE*, 2025.
<https://doi.org/10.70577/ASCE/161.185/2025>
- Alvarado Palma, N. C., & Felix Romero, M. Y. (2024). El juego en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Universidad de Guayaquil.
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/d7d2aa4c-5a36-4d3d-9c75-f01bd29975a3>
- Araujo, L., & Gutiérrez, R. (2019). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior [Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].
<https://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/educacionsociedad/article/view/62>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador.
https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Barreto Zúñiga, W. W., Arévalo Paguay, J. F., Ulloa Valdivieso, J. H., Zavala Escobar, C. B., Andrade López, N. A., & Paguay Paguay, M. N. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas: Analysis of children's learning from Jean Piaget's cognitive development theory: an ethnographic approach to evaluate the relationship between intelligence and cognitive stages. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4126–4138.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>
- Benítez, M. A., Diaz-Abraham, V., & Justel, N. R. (2025). Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil: revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales Niñez y Juventud*, 21(2), 1–27.
<https://doi.org/10.11600/rlcsnj.21.2.5321>

- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 6(4).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cáceres, E., Haurón, S., Dávalos, F., & Domínguez, S. (2021). Evaluación del desarrollo evolutivo de los escolares: desde la perspectiva del diagnóstico a través de escalas de Piaget. Revista Paraguaya de Educación, 9(2).
<https://oei.int/wp-content/uploads/2021/03/revista-paraguaya-de-educacion-vol10-n1.pdf#page=49>
- Cadena SER. (2024). “Los niños quieren jugar y debemos dotarles del tiempo y el espacio necesario”. <https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2024/12/06/los-ninos-quieren-jugar-y-debemos-dotarles-del-tiempo-y-el-espacio-necesario-radio-alicante/>
- Cevallos Menéndez, L. V., & Erazo Delgado, J. R. (2023). El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo. Hallazgos21, 8 (3), 260–272.
<https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v8i3.633>
- Chávez, Z. R. M. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motor. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 4937–4950.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- De la Cruz, M., & Vega, J. (2023). Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo cognitivo. Revista MQR, 7 (4), 992–1018.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018>
- Deysi Hernández Mite, K. et al. (2024). Neuroeducación y aprendizaje lúdico. Recimundo, 8 (4), 102–114.
https://www.researchgate.net/publication/389095329_Neuroeducacion_y_aprendizaje_ludico_evidencias_sobre_el_impacto_del_juego_en_el_desarrollo_cognitivo_Revision_sistemica
- El País. (2024). ¿Pueden los crucigramas frenar el deterioro cognitivo?
<https://elpais.com/salud-y-bienestar/2024-08-18/pueden-los-crucigramas-frenar-el-deterioro-cognitivo.html>](<https://elpais.com/salud-y-bienestar/2024-08-18/pueden-los-crucigramas-frenar-el-deterioro-cognitivo.html>)
- El País. (2024). La reivindicación del juego tradicional como recurso educativo.
<https://elpais.com/economia/formacion/2024-12-20/la-reivindicacion-del-juego-tradicional-como-recurso-educativo.html>

- Elige Educar. (2022). ¿Qué es la zona de desarrollo próximo de Vigotsky y por qué es clave para el aprendizaje? Elige Educar. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/que-es-la-zona-de-desarrollo-proximo-de-vigotsky-y-por-que-es-clave-para-el-aprendizaje/>
- Fernández Patiño, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*. <https://acortar.link/ntZdCp>
- Fernández, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 14(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9014402>
- Fernández, R., Cevallos, F., Córdova, D., & Muñoz, C. (2021). Desarrollo cognitivo en el marco de la metodología experiencias de aprendizaje en el nivel inicial. 6(5). <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2679>
- Flick, U. (2022). Investigación cualitativa: Un diseño práctico. Ediciones Morata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/06/Flick.Disen%CC%83oInvestigacionCualitativa.PR_.pdf
- Guale Tomalá, J. M. (2016). Juegos didácticos para el desarrollo cognitivo en niños de 3 años. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/3377>
- Guerrero, M., & Tejeda, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *REFCaIE*, 10 (1), 107–122. <https://refcale.uileam.edu.ec>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2021). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (7ª ed.). McGraw-Hill. <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/5121ad6aa80b501a60abcb26790c7762.pdf>
- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39–49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>

- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2023). INEVAL presentó los resultados de la evaluación “Ser Estudiante” 2023. Gob.ec.
<https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2024). Informe de rendición de cuentas 2023 – fase 3. Gob.ec. <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/05/Informe-de-Rendicio%CC%81n-de-Cuentas-2023-fase3.pdf>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2014). Ministerio de Educación del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Loja, C. L., & Quito, L. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa.
<https://www.bing.com/search?q=Luz%202021%2C%20el%20rol%20docente%20pdf&qs=n&form=QBRE&sp=-1&ghc=1&lq=0&pq=luz%202021%2C%20el%20rol%20docente%20pd&sc=0-27&sk=&cvid=8E716D00436749B9AB0F59031E8BDC47>
- Loor Loor, S. E. (2022). Estimulación temprana y desarrollo cognitivo en el aprendizaje de los niños de educación inicial de una institución educativa - Ecuador, 2021.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/UCVV_1960adf78988a3d79f7dc5b4dd5db783
- López Villafuerte, N. M., Nieto Gómez, R. Y., Delgado Parrales, V. V., & Figueroa Muñiz, L. K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual “ALCON”*, 4(4), 177–194.
<https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218>
- Malaspina Jurado, U. (2021). Creación de problemas y de juegos para el aprendizaje de las Matemáticas. *Educación matemática en la infancia*, 10(1), 1–17. <https://doi.org/10.24197/edmain.1.2021.1-17>
- Mentalidad Humana. (2022). Piaget y las Cuatro Etapas del Desarrollo Cognitivo. Mentalidad Humana. <https://mentalidadhumana.com/piaget-y-las-cuatro-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

- Merino, M. J., Toro, D., & Mendez, M. (2022). Impacto de la anemia y deficiencia de hierro en el desarrollo cognitivo en la primera infancia en el Ecuador: revisión bibliográfica de la literatura. *Mikarimin*, 8(3), 71–84.
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2717>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). Currículo de Educación General Básica. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica>
- Ministerio de Educación. (s/f). Gob.pe. Recuperado el 20 de junio de 2025, de <https://www.gob.pe/minedu>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Najera Ruiz, A. G. (2020). El juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo cognitivo. Universidad de Babahoyo.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/17969>
- Novo, M. L. (2021). Matemáticas en el Grado de Educación Infantil: la importancia del juego y los materiales manipulativos. *Educación matemática en la infancia*, 10(2), 28–50. <https://doi.org/10.24197/edmain.2.2021.28-50>
- Ormazábal Valladares, V., Hernández Montes, L., & Zúñiga Arbalti, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25, 1–11.
<https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>
- Ortiz, C. M. (2024). La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: ¿un anacronismo en la era digital? *La Tuerka*, 1(2), 47–49.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/latuerka/article/view/8583>
- Peñaloza Remache, A. F., & Saico Guartan, M. I. (2023). Desarrollo Cognitivo a través de la pedagogía constructivista de Piaget en niños de 3 a 4 años del CEI Ciudad de Cuenca. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/72bdfddb-8583-4cb8-b32f-e6a14ec2d4e1>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1964). *Early Growth of Logic in the Child: Classification and Seriation*. Routledge. (Teoría del desarrollo cognitivo)
<https://archive.org/details/earlygrowthoflog0000barb>

- Pillajo Tipán, E. G., Villarroel Dávila, P. C., Quezada Loaiza, E. E., & Guijarro Vines, J. S. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, 6(3), 69.
<https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Pincay Pincay, E. A. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial . Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12737>
- Proyecto de Programa y Presupuesto para 2022-2025, (2021) (testimony of UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375756>
- Quinde, L. (2025). Importancia del juego en el desarrollo cognitivo de niños de 4 años: estrategias creativas para educadores [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13140>
- Ramírez-Trejo, D. A. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18–20.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287>
- Reyes, D., & Torres, M. (2023). La enfermería vs teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Portal de Revista| Visión 360*, 2(1), 29–32.
<https://portalrevista360escueladeenfermeria.com/index.php/vision360/article/view/15>
- Rosales, M., Revelo, P., & Guijarro, J. (2023). La importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo: Un análisis documental y de campo: La importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo. *Revista ALPHA OMEGA*, 1(1), 10.
<https://doi.org/10.24133/alphaomega.vol01.01.2023.art02>
- San Vicente, A. (2021). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR. *Educación y Psicopedagogía*, 4(1), 37–52.
<https://www.unae.edu.py/ojs/index.php/educacion/article/view/324>
- Velásquez, Y., Parra, C., Oquendo, E., & Cervera, N. (2023). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *CIENCIAMATRIA*, 9(17), 4–35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9074787>
- Vygotsky, L. (s.f.). Psicología del juego. En Lev Vygotsky (Wikipedia).
https://es.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky

- Zabala Gómez, S. L., Feria Ospino, M. Y., & Garavito Campillo, E. (2024). Diseño de Estrategias Neuropsicológicas para Mejorar el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(3).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9589706>
- Zambrano Cuzme, C. M. (2025). El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13491>