

Actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años

Early stimulation play activities to improve cognitive development in children aged 3 to 5 years

Naomi Bielka Cruz Rodríguez

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
naomi.cruzrodriguez9269@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-9771-3283>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Rebeca Romina Rodríguez Ricardo

Universidad Estatal Península de Santa Elena
rebeca.rodriguezricardo7679@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-0765-958X>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Mercedes Tatiana Salinas Tomalá

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
mercedes.salinastomala6395@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-2902-1750>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Zully Alexandra Solano Suárez

Universidad Estatal Península de Santa Elena
zuly.solanosuarez3103@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5985-8087>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Nohely Dayana Suarez Cruz

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
nohely.suarezcruz9927@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-7666-7296>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Elizeth Mayrene Flores Hinostroza

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
eflores6316@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2171-8348>
Provincia de Santa Elena – Ecuador.

Formato de citación APA

Cruz, N. Rodríguez, R. Salinas, M. Solano, Z. Suarez, N. & Flores, E. (2025). Actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 1312 - .1338.

SOCIEDAD INTELIGENTE

Vol. 4 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 17-11-2025

Fecha de aceptación :23-11-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

El presente artículo surge de la investigación sobre las actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años. Por lo tanto, esta investigación tuvo como objetivo implementar dicha estrategia en la Unidad Educativa “Academia del Saber” para poder determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en infantes de esta etapa escolar. Este estudio empleó un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), indicando que las actividades lúdicas tienen efectos positivos en el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años ayudando en la estimulación temprana. Con un diseño fenomenológico de campo, enfocado en investigar y entender las vivencias de los infantes respecto a la estimulación temprana a través de actividades lúdicas en entorno educativo que incluyó a los 25 infantes de la educación inicial de la Unidad Educativa “Academia del Saber”, en edades de 3 a 5 años. Los resultados fueron positivos, ya que se evidenció un incremento en la participación y motivación de los infantes, así como un desempeño en las áreas cognitivas evaluadas, demostrando que el juego, cuando se planifica cuidadosamente, tiene un impacto directo en su desarrollo mental. Además, se constató la importancia de capacitar a los docentes en técnicas de estimulación temprana activa de las familias en el proceso, reforzando así el aprendizaje y creando un ambiente apropiado para el desarrollo integral. Este trabajo señala que las actividades lúdicas son una estrategia efectiva y viable para mejorar el desarrollo cognitivo en la primera infancia, siendo fundamental la diversificación del recurso, la formación del docente y la implicación familiar para poder potenciar sus beneficios y adaptar las intervenciones a las necesidades específicas de cada niño, promoviendo así un proceso de aprendizaje participativo, motivador y enriquecedor que contribuye al crecimiento equilibrado y saludable de los infantes.

PALABRAS CLAVE: Actividades lúdicas, estimulación temprana, desarrollo cognitivo, infantes de 3 a 5 años

ABSTRACT

This article is based on research into early stimulation play activities to improve cognitive development in children aged 3 to 5. The aim of this research was therefore to implement this strategy at the Academia del Saber educational center in order to determine how play activities influence cognitive development in children at this stage of schooling. This study used a mixed approach (qualitative and quantitative), indicating that playful activities have positive effects on cognitive development in children aged 3 to 5 years, helping with early stimulation. With a phenomenological field design, focused on investigating and understanding the experiences of children regarding early stimulation through playful activities in an educational environment, which included 25 children in early education at the Academia del Saber Educational Unit, aged 3 to 5 years. The results were positive, as there was an increase in the participation and motivation of the children, as well as improved performance in the cognitive areas evaluated, demonstrating that play, when carefully planned, has a direct impact on their mental development. In addition, the importance of training teachers in active early stimulation techniques for families in the process was confirmed, thus reinforcing learning and creating an appropriate environment for comprehensive development. This work indicates that playful activities are an effective and viable strategy for improving cognitive development in early childhood, with diversification of resources, teacher training, and family involvement being essential in order to maximize their benefits and adapt interventions to the specific needs of each child, thus promoting a participatory, motivating, and enriching learning process that contributes to the balanced and healthy growth of infants.

KEYWORDS: Play activities, early stimulation, cognitive development, children aged 3 to 5 years

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación de acuerdo con Bósquez-León et al. (2024) Las técnicas lúdicas en el campo de la Educación Inicial aparecen como una metodología dinámica y motivar para estimular el crecimiento cognitivo de los infantes durante los primeros años de enseñanza. De la misma manera, son métodos educativos que se pueden utilizar en el juego como fundamentos en el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años. Este enfoque da importancia a la enseñanza educativa qué a través del juego, en la que se quiere dar a comprender actividades atractivas y naturales, para así incentivar la participación y la exploración creativa. Las técnicas lúdicas van más allá de la visión



clásica de la educación, al integrar componentes recreativos y entretenidos en el proceso de enseñanza.

Además, el avance cognitivo se relaciona con el desarrollo y la adquisición de capacidades mentales que suceden durante el proceso de crecimiento y aprendizajes de los niños. Por esta razón, este proceso incluye diferentes aspectos, tales como la percepción, la memoria, el razonamiento, la comunicación y la capacidad para resolver dificultades. Es importante destacar que la fase preescolar juega un papel crucial en el fomento de la creatividad y la habilidad para el juego simbólico, en la cual los pequeños empiezan a simular situaciones y personajes mediante el juego.

En el contexto educativo de Ecuador se han señalado diferentes formas para prevenir dificultades en el crecimiento vital y en el equilibrio de los niños, tales como la falta de concentración, atención, creatividad e imaginación. Mediante, la estimulación temprana y los procesos mental los niños y niñas de 3 a 5 años de edad, durante el transcurso de este período ocurren importantes transacciones adaptativas, mientras los niños aún asisten al preescolar y se alistan para continuar con su educación formal, por eso se requiere evitar aspectos que limitan la comprensión (Caguas-Juca & Torres-Peñañiel, 2023).

De la misma forma, es importante señalar en la que se ha podido obtener de acuerdo a una investigación mediante la información de datos verificados para poder acceder a las respuestas adquiridas. También, se ha podido observar que los cuidadores tienen poca información acerca de la estimulación en la primera infancia, por lo que sugirió brindar formación y apoyo continuo a los familiares. Es esencial que para un desarrollo cognitivo se implemente actividades de estimulación temprana, donde se pueda utilizar los recursos esenciales para el proceso de desarrollo del lenguaje y el pensamiento desde una edad temprana.

Finalmente, la estimulación de la motricidad gruesa en las primeras etapas es necesaria para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que tiene una influencia en las áreas motoras, al ofrecer oportunidades para la exploración física y el desarrollo de habilidades motoras, en esta temprana fase, establece las bases para un buen desarrollo (Ávila Guaman & Cazarez Valdiviezo, 2024)

Se valora el desarrollo del niño, que abraza desde su nacimiento hasta los cinco años, se estima fundamental a su efecto del avance esperado en campos como la inteligencia, las relaciones sociales y las emociones, factores que afectarán su comportamiento con el tiempo en la adolescencia y la adultez. Sin embargo, a pesar de la comprensión sobre la importancia de un desarrollo adecuado y la necesaria estimulación, se han encontrado estadísticas alarmantes que muestran la falta de esta

en los niños de estas edades. Este problema se refleja en los resultados de estudios como el realizado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2005.

La estimulación temprana durante la primera infancia es clave para las habilidades sensoriales en el cerebro para promover el desarrollo normal, favoreciendo también al a entender su entorno, interactuar y crear lazos con otras personas y su medio. Es así como la Organización Mundial de la Salud (OMS) manifiesta que los niños menores de 6 años que no se les impulsa a realizar juegos dinámicos y diferentes actividades o están expuestos mucho tiempo frente a pantallas tienen altas probabilidades de presentar alteraciones del neurodesarrollo (Pineda y Castillo, 2023)

La estimulación temprana en infantes de 3 a 5 años es crucial tanto para los educadores como para los padres en la comprensión del desarrollo normal de los niños en las distintas áreas de aprendizaje. Por esta razón, en los primeros años se establecen las bases para el aprendizaje que les servirá en su vida posterior. Al comprender los procesos cognitivos, sabemos cómo piensan, sienten y se comportan los niños, creando oportunidades de aprendizaje valiosas que promuevan su desarrollo integral. (Andrade-Rueda et al., 2024)

Por otra parte, los infantes adquieren conocimientos, evolucionan y se desarrollan de forma completa. Al interactuar con palabras, relatos y sentimientos, los niños fomentan su habilidad lingüística y creatividad. Mientras juegan con otros, aprenden a colaborar, compartir y a solucionar problemas. El juego se convierte en el entorno ideal para que los niños identifiquen sus habilidades, mejoren sus competencias sociales y formulen una autoimagen positiva. El objetivo es proporcionar el apoyo necesario en el crecimiento del niño, junto con una estimulación adecuada que beneficie a cada pequeño infante.

Durante la primera infancia, el proceso de desarrollo integral requiere que la estimulación temprana se lleve a cabo en colaboración con la familia, es fundamental en la formación del niño. Cabe señalar que dicha estimulación no se restringe únicamente a infantes con necesidades educativas especiales, sino que representa un beneficio para toda la población infantil, al potenciar sus capacidades cognitivas, socioemocionales y comunicativas. La aplicación adecuada de estrategias de estimulación temprana contribuye al fortalecimiento de las habilidades cognitivas y a la consolidación de la estabilidad emocional, condiciones indispensables para el adecuado desenvolvimiento en la sociedad. En este marco, el presente estudio tiene como propósito examinar el impacto de la estimulación durante las etapas iniciales en el desarrollo del lenguaje, subrayando la importancia de implementar intervenciones oportunas desde los primeros meses de vida con el fin de favorecer procesos comunicativos efectivos (Pozo et al., 2025).

La estimulación temprana en los primeros años de vida resulta fundamental para el desarrollo integral del niño, en especial en el área del lenguaje, pues en esta etapa se forman las bases neurológicas y cognitivas que favorecerán una comunicación efectiva y un aprendizaje exitoso a lo largo de toda su vida. La estimulación del lenguaje en los primeros años de vida es crucial para el desarrollo comunicativo, aprovechando la capacidad del cerebro en crecimiento para favorecer la adquisición, comprensión y expresión del vocabulario. Este proceso inicia en la fase previa a la expresión oral, avanzando hacia la utilización de palabras y oraciones, lo cual se refuerza a través de juegos, canciones e interacciones constantes en un ambiente afectuoso y respetuoso. (Sánchez Pozo et al., 2025)

En la Unidad Educativa Academia del Saber, en la Provincia de Santa Elena del cantón La Libertad ubicado en la av. 28 calle Enrique José, en el Inicial 2 paralelo "C" tenemos 25 alumnos de la cual se llevó a cabo las observaciones que, en el grupo, 7 alumnos con edades comprendidas entre los 3 y 5 años mostraban un desarrollo cognitivo inferior al esperado para su edad. Se manifestaban dificultades en áreas clave como la resolución de problemas simples, la memoria a corto plazo, la atención sostenida y la coordinación visomotora. A partir de las observaciones ante mencionado se llegó a la siguiente pregunta de la investigación: ¿Cómo se mejoraría el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años en la Unidad Educativa Academia del Saber?

Para mejorar el desarrollo cognitivo, se pretende investigar la falta de estimulación temprana en el crecimiento en sus primeros años de vida, lo que aporta a que desarrollen capacidades cognitivas principales como la memoria, el lenguaje y la atención y actividades lúdicas puede limitar estas oportunidades, lo que afecta el desarrollo cognitivo del infante.

Es fundamental que involucren la interacción con los padres y cuidadores, el uso de canciones, cuentos y conversaciones constantes ayudan a fortalecer las habilidades del niño. La importancia de las habilidades no solo mejora la comunicación, sino que también influye en la capacidad de socialización y expresión emocional que se puede implementar actividades como los juegos de asociación, la repetición de rutinas y la exploración del entorno contribuyen a mejorar la memoria y la capacidad de atención en los niños para el rendimiento académico y el desarrollo de la concentración en la etapa escolar.

Actividades lúdicas de estimulación temprana, aplicadas de forma planificada se van a mejorar el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años, con el único propósito de fortalecer en área como la memoria, la atención, resolución de problemas, la creatividad y coordinación frente a esta situación,

se considera adecuado aplicar acciones oportunas que fortalezcan las capacidades mentales y motrices, a través del juego y de dinámicas atractivas para los niños en edad preescolar.

La estimulación temprana a través de actividades lúdicas se ha convertido en una herramienta complementaria que ayuda al infante en su evolución y también a corregir problemas en su desarrollo. Las actividades lúdicas demuestran que ofrecen beneficios sociales importantes tanto para los niños como para educadores, padres y la comunidad escolar en general. En el caso de los infantes, estas prácticas refuerzan sus conexiones interpersonales, estimulando su independencia y ayudando en su crecimiento cognitivo, emocional y social.

Beneficios:

Mejora la capacidad de concentración, memoria y creatividad del niño.

- Impulsa sus competencias psicomotoras.
- Facilita la adquisición del lenguaje.
- Despierta en el niño el interés por explorar y aprender.

Estrategias:

- Proporcionar experiencias que involucren varios sentidos, como el tacto, la vista y el oído
- El juego de atención, Rompecabeza o actividades de dibujo libre.
- Circuitos de movimiento, saltar, arrastrarse o caminar en líneas

La estimulación temprana se trata básicamente de establecer un montón de actividades planificadas para impulsar el crecimiento general de los niños desde el comienzo de sus vidas. Este proceso ayuda a los bebés a crecer en todas las áreas (cuerpo, mente, sentimientos y habilidades sociales) para que puedan alcanzar sus hitos. Se trata de usar cosas sensoriales y experiencias para impulsar las habilidades naturales de un niño y ayudar a que su cerebro crezca durante los momentos clave para el aprendizaje. Además, la estimulación temprana juega un papel preventivo, ya que ayuda a detectar cualquier posible retraso o problema con el desarrollo desde el principio. La detección de estas señales desde el principio nos permite intervenir y evitar problemas más grandes en el futuro. De esta manera, es un enfoque clave para fomentar un crecimiento saludable y garantizar la atención personalizada de los requisitos únicos de cada bebé. (Pisuña Lluglluna & Larco Pullas, 2023)

Las actividades lúdicas son recursos sin limitación que generan una satisfacción, lo que facilita que el infante interactúe con su entorno mediante la diversión y el desplazamiento; así, se produce la impresión de ser el protagonista y principal desarrollador de su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, es fundamental tener en cuenta que las actividades lúdicas funcionan como un canal de expresión emocional, desarrollo y aprendizaje, al fortalecer procesos vinculados a la memoria,

concentración, discriminación, lógica, entre otros, facilitando así que el infante se desenvuelva en su vida cotidiana.(Barona-Villegas & Fuentes-Galarza, 2023)

El lenguaje y la comunicación son aspectos fundamentales para entender al ser humano y su conexión con su entorno. (Peña Vásquez et al., 2024) ven el lenguaje como una herramienta psicológica avanzada que facilita la interacción, satisface necesidades y sirve para formar conocimiento. (Castillo-Palma, 2025) indica que el lenguaje es un sistema complejo de signos que relaciona el pensamiento con las emociones, mientras que la comunicación abarca un proceso más amplio que incluye tanto lo verbal como lo no verbal. (Gélvez García & Gama González, 2023) subrayan que la comunicación ha evolucionado de modelos informativos a enfoques más relacionales y transformadores. En resumen, estos autores demuestran que el lenguaje fundamenta el pensamiento humano, mientras que la comunicación actúa como una práctica social que posibilita el desarrollo colaborativo de significados.

El desarrollo cognitivo es una fase evolutiva y una adquisición de habilidades mentales que se da a lo largo de la vida del niño. Por ende, este procedimiento contiene diversas dimensiones, incluyendo la memoria, el pensamiento, la percepción, el lenguaje, el pensamiento y la resolución de problemas. De igual manera, a lo largo de la infancia y la niñez, el desarrollo cognitivo experimenta avances fundamentales que influyen en la forma en que los niños comprenden, procesan y se relacionan con su ambiente. (Chui, Romero y Pérez, 2024).

Las actividades lúdicas se presentan como un recurso educativo importante que fomenta el aprendizaje significativo, ayudando en la realización del conocimiento por medio de la investigación, el juego y la comunicación. Además, el aprendizaje se dedica en el impacto de las actividades lúdicas en el crecimiento cognitivo de los infantes en la educación inicial, con el propósito de aportar a la comprensión de cómo estas experiencias educativas pueden mejorar el proceso de aprendizaje en esta fase del desarrollo humano. Asimismo, las actividades lúdicas permiten atraer el interés del infante, dándole la oportunidad de desarrollar su aprendizaje a través de la práctica, la indagación y la exploración, acciones que contribuyen a la adquisición de destrezas físicas como la coordinación y el equilibrio, a la vez que fomentan la percepción sensorial, lo que conduce al progreso de la agilidad en varias fases de su desarrollo. (Pincay-Pincay, 2025)

Estimulación temprana: La estimulación temprana se considera un conjunto de actividades que se pueden implementar desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años, dado que es el período donde el cerebro puede cambiar y aprender mejor (Ramos-Huepp & Méndez-Fornaris, 2021). Esta manera de abordar tiene como objetivo mejorar las habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y

emocionales de los pequeños, por medio de experiencias que fomenten su curiosidad y creatividad. Además, se menciona que es beneficioso no solo para niños sanos, sino también para los niños que tienen o podrían tener dificultades en su desarrollo, con el fin de activar sus habilidades compensatorias.

Mejorar el desarrollo cognitivo: Peña Guzmán et al. (2025). Nos indican que la implementación del juego nos brinda un resultado beneficioso para el desarrollo cognitivo de los niños, así como una apropiada influencia a la formación de aspectos cognitivos, emocionales, lingüísticos, motrices y sociales, adquiriendo un impacto positivo en el desarrollo intelectual de los infantes. De esta manera que incluir el juego en el aula de educación inicial favorecerá el rendimiento académico de los niños y también nos ayudará a disminuir el estrés y la ansiedad en los niños.

Desarrollo cognitivo: El desarrollo cognitivo es un trayecto a través del cual las personas obtienen y mejoran destrezas mentales importantes. La estimulación inicial durante los primeros años de vida beneficia enormemente este avance (Chaparro et al., 2020). Un nivel educativo más alto está vinculado a un mejor desempeño cognitivo en la etapa adulta (Finlandia, 2025)). La capacidad de atención sostenida afecta el éxito escolar de los estudiantes (Manzanero, 2025). El lenguaje, la memoria y la habilidad para resolver problemas son elementos fundamentales. La interacción con tecnologías debe ser moderada para evitar un impacto adverso en las habilidades mentales (Singh et al., 2025). Factores tanto biológicos como ambientales se relacionan de manera constante en el desarrollo. La socialización y la estimulación correcta potencian el proceso de aprendizaje. Juntos, estos aspectos permitan un desarrollo cognitivo completo y saludable.

MÉTODOS Y MATERIALES

En esta investigación se desarrolló un enfoque mixto, con la finalidad de estudiar la aplicación de la pedagogía constructivista en el desarrollo cognitivo de los infantes. Desde el enfoque cualitativo, se utilizó un diseño fenomenológico y un alcance descriptivo, con el objetivo de comprender las percepciones y experiencias de cada individuo sobre las actividades constructivistas. Para esto se realizó una entrevista semi estructurada a la docente de los niños de educación inicial, elaborada por 9 preguntas abiertas en el cual se obtuvo opiniones y experiencias. En el enfoque cuantitativo se ejecutaron fichas de observación con 10 ítems aplicadas a los estudiantes durante actividades en el aula, permitiendo la recopilación de datos directos sobre su comportamiento, otorgando un análisis numérico. La población se conformó por 18 niños y una docente de la Escuela de Educación Básica " José Mejía Lequerica", entre ellos se seleccionaron 15 niños (9 varones y 6 hembras) y la docente,

mediante voluntarios, considerando la participación activa y el consentimiento de los padres (Taro et al., 2025).

El enfoque constructivista plantea una perspectiva enriquecida sobre la educación, que va más allá de la simple transmisión de saberes; abarca la creación de analogía, tanto de conocimiento como de la realidad e incluso de la imaginación. Dentro de este marco, el aprendizaje se concibe como un camino interno, activo y compartido, en el que un niño comprender, modifica y reinventa el mundo que le rodea a través del descubrimiento y la diversión. Piaget sugiere que el avance cognitivo tiene su origen en la relación entre lo vivido y el crecimiento personal, mientras que Vygotsky resalta la importancia el entorno social y el lenguaje como herramientas mediadoras en el aprendizaje. Flores y González señalan que la didáctica constructivista promueve la práctica, el hallazgo y la meditación como vías para potenciar las capacidades cognitivas infantiles. Este estudio se caracteriza por ser descriptivo, buscando entender de qué manera la estimulación auditiva temprana en bebés impulsa progreso cognitivo desde una óptica interpretativa y en contexto (Flores Beltran & González Del Pezo, 2024)

El enfoque constructivista se da a conocer como una metodología de investigación que se fundamenta en la idea de que el conocimiento Pincay-Pincay (2024) mejora habilidades como la atención, la memoria, el lenguaje y el razonamiento lógico-matemático en los niños, mediante actividades lúdicas que refuerzan el aprendizaje y el desarrollo cognitivo en la educación preescolar. El estudio se realizó en la institución educativa "Simón Bolívar", situada en el cantón Rocafuerte, Con muestreo probabilístico se logró a elegir a un grupo de 29 niños de educación inicial II. Se utilizó un enfoque mixto que integró tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Para el estudio se usaron los métodos inductivo-deductivo y el bibliográfico, lo que ayudó a entender mejor la variable principal, que resultó útil para reunir información relevante. Los instrumentos de evaluación fueron entrevistas, encuestas, observaciones y evaluaciones diagnósticas, gracias a los cuales se pudieron analizar los resultados a partir del informe de triangulación.

El estudio se elaboró bajo un enfoque mixto, lo que posibilitó obtener, analizar e interpretar información desde una perspectiva descriptiva y numérica. La investigación fue de campo y se basó en una adquisición documental especializada, lo cual permitió comprender completamente la realidad observada. Asimismo, el estudio se caracterizó por ser descriptivo, ya que verifico si las actividades lúdicas crean efectos favorables en el desarrollo del lenguaje de los niños del Centro de Desarrollo Infantil Querubines.(Gastiabur Barba et al., 2022).

La población, en el ámbito de una investigación, puede definirse como el conjunto completo de elementos o personas que poseen ciertas características comunes, por lo tanto, son el objetivo del análisis. Asimismo, la población que se investiga se refiere a un conjunto particular de casos que está claramente identificado, acotado y accesible, el cual será utilizado para la selección de la muestra y que satisface varios criterios previamente determinados. (Pincay-Pincay, 2025)

La población del estudio realizado se compone por 25 alumnos del Inicial 2 paralelo “C” de la Unidad Educativa “Academia del Saber”, ubicada en la Provincia de Santa Elena en el cantón La Libertad. La muestra seleccionada mediante la investigación en el que se consideró la accesibilidad y disponibilidad de los participantes. La misma quedó conformada por 7 alumnos (5 niños y 2 niñas) con edades entre los 3 y 5 años, que mostraban un desarrollo cognitivo inferior al esperado para su edad. Se manifestaban dificultades en áreas clave como la resolución de problemas simples, la memoria a corto plazo, la atención sostenida y la coordinación visomotora.

Según (Vizcaíno-Zúñiga et al., 2023) En el campo de la investigación, una muestra se considera un grupo reducido de personas, sucesos o elementos sacados de una población completa, para realizar un estudio y deducir conclusiones sobre dicha población. Asimismo, la muestra brinda a los investigadores la oportunidad de investigar y evaluar rasgos particulares de un grupo representativo sin tener que revisar a cada integrante de la población, algo que muchas veces sería poco práctico o hasta inviable por restricciones de tiempo, recursos o acceso.

La muestra es una parte representativa de la población, que en este caso será tomada de la Unidad Educativa “Academia del Saber” específicamente de los estudiantes del Inicial 2 paralelo “C”. Se utilizó un enfoque de muestreo no probabilístico, seleccionando una muestra por conveniencia de 7 alumnos (5 niños y 2 niñas) y 1 docente entrevistado del Inicial 2 antes mencionado, teniendo un total de 8 personas, considerando que el tamaño de la población y muestra son reducidas.

Tabla 1

Tabla de Variables Mixtos

Variables	Conceptos	Dimensión	Subdimensión	Indicadores
Actividades lúdicas de estimulación temprana	Las actividades lúdicas se presentan como un ambiente enriquecedor que fomenta el aprendizaje a través de la práctica, la imaginación y la interacción entre personas, se pueden implementar desde el nacimiento hasta los 6 a 7 años {Pincay-Pincay, 2024}	Actividades Lúdicas	Impacto en el Aprendizaje	Fomenta el aprendizaje significativo
				Ayuda en la realización del conocimiento por medio de la investigación, el juego y la comunicación.
			Desarrollo integral	Contribuyen a la adquisición de destrezas físicas como la coordinación y la exploración
				Fomenta la socialización, la empatía y la autoconfianza.
El desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años	El desarrollo cognitivo es un trayecto a través del cual las personas	Estimulación Temprana	Mejora de Habilidades	Mejora las habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales de los pequeños
				Activa sus habilidades compensatorias con dificultades en su desarrollo
			Comunicación y Lenguaje	Dinámicas que incluyen narración, descripción y diálogo
				Los niños enriquecen su léxico
El desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años	El desarrollo cognitivo es un trayecto a través del cual las personas	Atención y Memoria		Recuerda instrucciones sencillas dadas por un adulto o compañero.

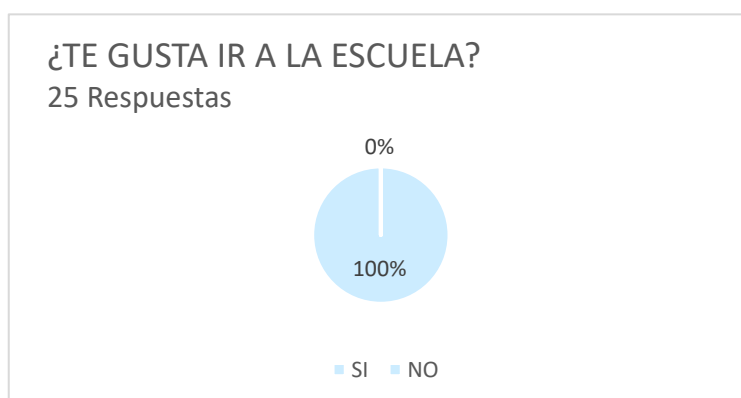
obtienen y mejoran destrezas mentales importantes. La estimulación inicial durante los primeros años de vida beneficia enormemente este avance (Chaparro et al., 2020).		Identifica y nombra objetos, animales o personas en su entorno.
	Percepción y Atención Sensorial	Reconoce sonidos y responde adecuadamente a estímulos auditivos
		Muestra interés por explorar materiales, texturas, sonidos o colores.
		Agrupar objetos según color, tamaño o forma.
	Comparación y Clasificación	Identifica relaciones de cantidad entre objetos (más-menos, muchos-pocos).
Razonamiento y pensamiento lógico	Pensamiento Simbólicos	Combina diferentes elementos del juego para crear escenas complejas.
		Narra historias inventadas usando personajes imaginarios o reales.

Fuente. Elaboración propia de los autores, 2025.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

GRAFICO 1

¿Te gusta ir a la escuela?



Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

La pregunta planteada fue: “¿Te gusta ir a la escuela?”, El gráfico muestra que el 100% de los

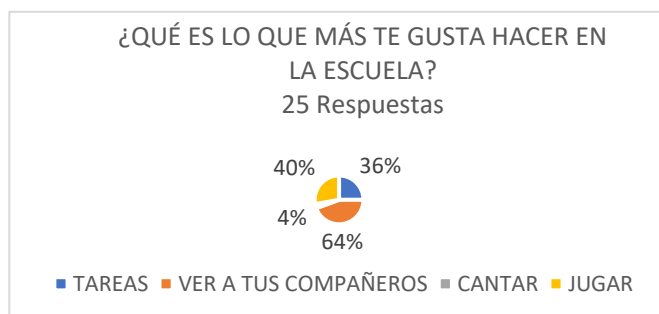
25 estudiantes encuestados dio una respuesta positiva mientras que ninguno dio una respuesta negativa. Los datos nos dan como resultado que los niños se sienten cómodos y conformes asistiendo a la escuela lo cual es favorable para la institución. La falta de respuesta negativa nos dice que hay una adecuada organización del ambiente escolar con docentes que demuestran empatía, seguridad y respeto hacia sus alumnos.

El resultado nos demuestra que la institución educativa logra captar la atención e interés de sus alumnos de manera positiva. La institución educativa ofrece experiencias significativas que fortalecen el gusto por asistir, como actividades lúdicas, dinámicas o proyectos llamativos. Es posible que exista una relación afectiva entre compañeros y docentes que estén favoreciendo al desarrollo emocional de los estudiantes, esto suele generar actitudes positivas hacia su aprendizaje.

Aunque el 100% de aprobación de la encuesta es alentadora, es importante considerar si los alumnos entendieron las preguntas o respondieron con sinceridad, sería eficaz que expresen lo que más les llama la atención y que podrían mejorar en el ambiente educativo. Esto permitiría que identifiquen necesidades que no necesariamente se reflejen en una respuesta cerrada de sí o no. Así favorecerá la opinión estudiantil, el compromiso institucional con su bienestar y desarrollo.

Gráfico 2

¿Qué es lo que más te gusta hacer en la escuela?



Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

La pregunta planteada fue “¿Qué es lo que más te gusta hacer en la escuela?”, En el gráfico se analiza que la opción con mayor interés de los alumnos es “ver a tus compañeros” con un 64% de respuestas. Esto evidencia lo importante que es la interacción dentro del aula, la mayoría de los niños y niñas relacionan la escuela con un espacio para compartir y fortalecer vínculos afectivos. Esto nos dice que la perspectiva social y emocional es fundamental en la experiencia educativa de los estudiantes.

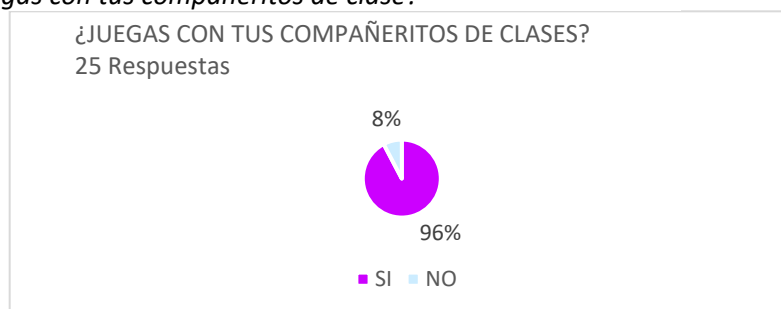
Aparece la opción “jugar”, con un 40% de respuestas que también tiene como relevancia el juego como actividad principal para el desarrollo del aprendizaje de los alumnos. Siendo la preferencia de los estudiantes para realizar actividades, explorar y aprender de manera llamativa. Es una

herramienta importante para su desarrollo motriz, cognitivo y emocional. A pesar de que este porcentaje es menor que el de interacción social, sigue siendo un componente clave para su motivación escolar.

Actividades como “tareas” alcanzan un 36%, mientras que “cantar” obtiene apenas un 4%, mostrando que estas preferencias tienen un menor interés de parte de los estudiantes. Esto puede interpretarse como una señal de que las tareas, aunque son necesarias no es su principal motivación dentro del aula, y que la actividad artística como el canto requieran una mayor promoción para despertar mayor interés. La gráfica nos dice que el interés de parte de los estudiantes se inclina hacia las actividades lúdicas y sociales, lo cual es considerable para diseñar estrategias pedagógicas que sean más significativas y motivadoras.

Gráfico 3

Pregunta3. *¿Juegas con tus compañeritos de clase?*



Fuente. Datos extraídos de Google forms(2025).

La pregunta planteada en la encuesta fue: “¿Juegas con tus compañeritos de clases?”, y se recopilaron 25 respuestas en total. Los resultados muestran que el 96% de los estudiantes respondió “Sí”, mientras que únicamente un 8% respondió “No”. Estos datos reflejan que la mayoría de los niños mantiene interacciones sociales activas durante los momentos de juego, lo cual es positivo para su desarrollo emocional y social

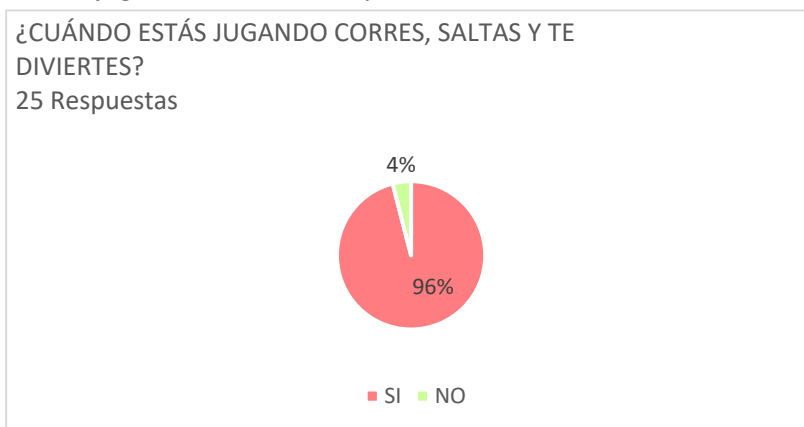
Con 96% de respuestas afirmativas nos permite concluir que existe un ambiente escolar favorable para la convivencia y el juego colaborativo. Jugar con los compañeros es un indicador significativo de integración social, desarrollo emocional y habilidades interpersonales en niños. Además, puede interpretarse que el contexto escolar ofrece oportunidades suficientes para actividades lúdicas compartidas, lo cual contribuye al fortalecimiento del sentido de pertenencia y la cohesión grupal.

Por otro lado, el 8% que respondió negativamente. Este porcentaje representa a un estudiante que podría estar enfrentando dificultades para integrarse al grupo o puede tener preferencias personales que lo llevan a no participar en actividades de juego. Es importante considerar que factores

como la timidez, la falta de habilidades sociales, experiencias de conflicto previo o simplemente intereses individuales pueden influir en esta respuesta. Identificar y comprender estos casos resulta fundamental para crear intervenciones que promuevan la inclusión y eviten posibles situaciones de aislamiento.

Grafico 4

Pregunta 4. ¿Cuándo estás jugando corres, saltas y te diviertes?



Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

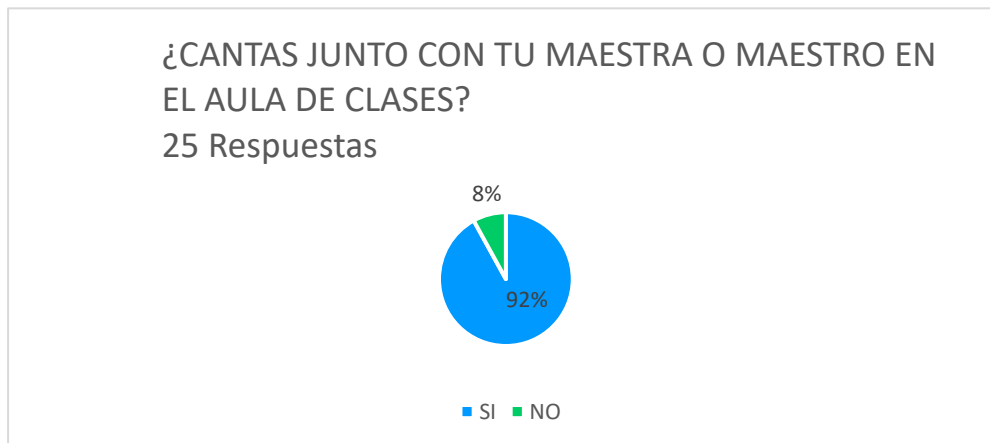
La pregunta planteada en la encuesta fue: “¿Cuándo estas jugando corres, saltas, y te diviertes?”, y se recopilaron 25 respuestas en total. Los resultados indican que el 96% de los alumnos contestó “Sí”, mientras que únicamente un 4% respondió “No”. Esta notable diferencia demuestra que la gran mayoría de los niños está muy interesada en las actividades física y recreativas.

Con el 96% evidenciamos que los niños participan de manera dinámica y enérgica durante los momentos de juego, lo cual es positivo para su desarrollo psicomotor. Actividades como correr y saltar permiten fortalecer la coordinación, el equilibrio, la motricidad gruesa y la expresión corporal; además, la diversión durante el juego es un indicador clave del bienestar emocional infantil. Esta alta participación refleja que los espacios y las oportunidades ofrecidos favorecen que los niños se mantengan activos y motivados.

Por otro lado, el 4% que no realiza estas acciones requiere atención por parte de la docente. Esto puede deberse a diversas razones: inseguridad, preferencia por actividades más tranquilas, temor a caerse, o incluso dificultades motrices que podrían limitar su participación. Aunque es un porcentaje pequeño, es importante observar a estos niños para comprender mejor sus necesidades y ofrecer apoyos que les permitan integrarse plenamente en las actividades lúdicas.

Gráfico 5

Pregunta 5 ¿Cantas junto con tu maestra o maestro en el aula de clases?

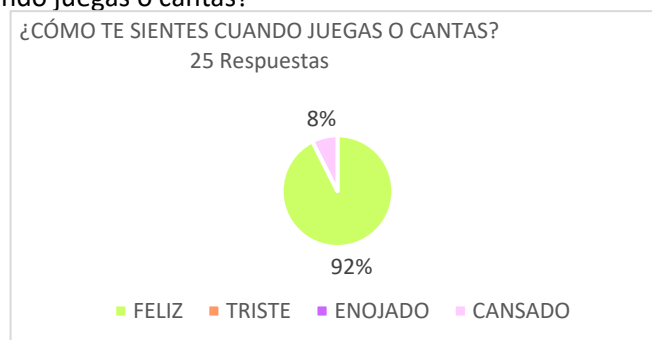


Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

El gráfico demuestra que la mayor parte de los alumnos (92%) participan activamente entonando canciones junto a su maestro o maestra en el salón, lo que deja claro que esta práctica es recurrente y bien acogida por los alumnos. Esto indica que el canto ya está incorporado en su día a día y que es muy posible que los alumnos se sientan a gusto al involucrarse en dinámicas musicales. De igual manera, un 8% expresó que no canta, representando un valor muy bajo, esto podría originarse por la timidez, preferencia personal o quizá porque no todos se sienten confiados al cantar antes los demás. De todos modos, se trata de un grupo sumamente pequeño en comparación con el total. En general, los resultados revelan que la estrategia de incorporar el canto en las clases funciona, motiva a la mayoría y genera un ambiente dinámico. Además, puede ser un recurso valioso para el aprendizaje, ya que los niños tienden a recordar con mayor facilidad cuando hay música o ritmo involucrados.

Gráfico 6

¿Cómo te sientes cuando juegas o cantas?

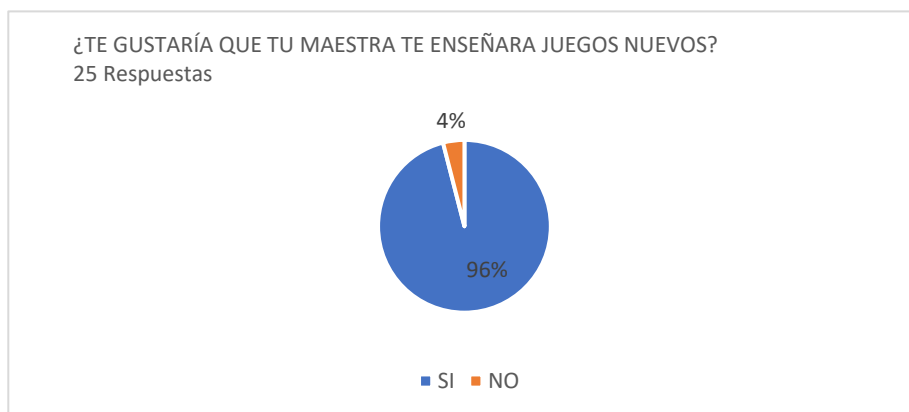


Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

El gráfico indica que la mayoría de los alumnos, un 92%, manifiesta sentir alegría al jugar o cantar. Esto indica que las actividades lúdicas y musicales propician un ambiente positivo y lleno de motivación para el grupo. En otras palabras, son momentos en los que realmente se dividen y se sienten a gusto. De igual manera, solo un 8% expresó sentirse cansado. A pesar de ser un valor mínimo, es necesario considerarlo, ya que podrá señalar que algunos niños requieren más descansos, momentos de tranquilidad o simplemente regular su energía durante la actividad. Lo positivo es que nadie mencionó sentirse triste o enfadado. En general, el gráfico indica que las actividades de juego y canto resultan altamente efectivas para generar emociones positivas. Esto sugiere que continuar con estas dinámicas no solo favorecen el aprendizaje, sino también el bienestar emocional del grupo.

Gráfico 7

¿Te gustaría que tu maestra te enseñara juegos nuevos?



Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

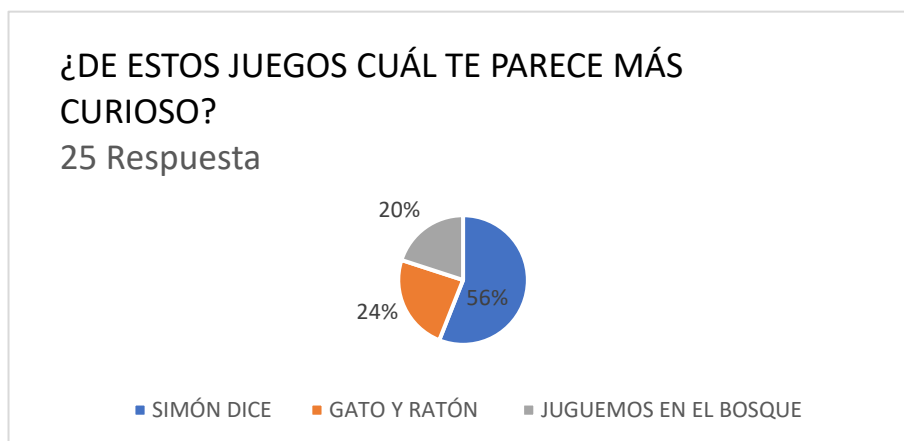
La pregunta planteada en la encuesta fue: “¿Te gustaría que tu maestra te enseñara juegos nuevos?”, y se recopilaron 25 respuestas en total. Los resultados indican que el 96% de los alumnos contestó “Sí”, mientras que únicamente un 4% respondió “No”. Esta notable diferencia demuestra que la gran mayoría de los niños está muy interesada en adquirir conocimientos a través de nuevas experiencias lúdicas que su maestra les ofrece. El alto porcentaje de respuestas afirmativas (96%) sugiere que, para los estudiantes, los juegos son una manera entretenida y atractiva de aprender. Introducir juegos novedosos en la clase no solo genera entusiasmo, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Además, la práctica del juego impulsa la creatividad, la colaboración y las ganas de aprender, elementos cruciales para una educación significativa y placentera.

Por otra parte, el pequeño 4% que respondió “No” podría ser resultado

de preferencias individuales o de la falta de familiaridad con nuevas dinámicas de juego. Sin embargo, los resultados en general avalan que la enseñanza a través del juego es muy apreciada por los estudiantes. En resumen, la mayoría considera que aprender nuevos juegos con su maestra es una experiencia enriquecedora que contribuye tanto al aprendizaje como a la convivencia en el aula.

Gráfico 8

¿De estos juegos cuál te parece más curioso?



Fuente. Datos extraídos de Google forms (2025).

La pregunta planteada fue: “¿De estos juegos cuál te parece más curioso?”, obteniendo un total de 25 respuestas. Los hallazgos indican que el 56% de los alumnos eligió “Simón dice”, el 24% se inclinó por “Gato y ratón”, y el 20% decidió por “Juguemos en el bosque”. Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños siente una mayor curiosidad e interés por el juego “Simón dice”, probablemente debido a su naturaleza activa, que requiere atención y rapidez en seguir instrucciones. La mayoría del 56% sugiere que “Simón dice” atrae la atención de los niños porque fusiona el movimiento físico con la escucha atenta, lo que resulta divertido y desafiante. Este tipo de actividad estimula la concentración, la coordinación motriz y la memoria, factores esenciales en el aprendizaje infantil. Además, su naturaleza participativa genera entusiasmo y refuerza la conexión entre los compañeros.

En contraste, aunque “Gato y ratón” (24%) y “Juguemos en el bosque” (20%) fueron elegidos con menos frecuencia, también son valiosos debido a su contribución al desarrollo motor, la socialización y la colaboración en grupo. En resumen, los resultados indican que los niños prefieren juegos que implican movimiento, atención y rapidez, lo que señala que el aprendizaje a través de actividades lúdicas sigue siendo una estrategia muy motivadora en el entorno escolar.

Resultados de la entrevista dirigida a docente

¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza para estimular el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 5 años?

La docente utiliza dinámicas que ayudan a promover el pensamiento lógico y la capacidad a la solución de problemas, tales como juegos de ensamblajes, rompecabezas y juegos de mesa. Estas actividades fomentan la percepción del espacio, así como la capacidad motriz precisa y la memoria. Asimismo, la incorporación de juegos de simulación ayuda a fortalecer el uso del lenguaje y la continuidad.

¿Cómo planifica e incorpora estas actividades dentro de su rutina diaria en el aula?

La docente indica que las actividades se integran de manera fluida en la vida cotidiana, a través de momentos en los que los infantes eligen libremente en qué jugar. La docente se posiciona como un facilitador, observando, acompañando y dirigiendo la experiencia con interrogantes que promueven el análisis crítico y la reflexión. Esta manera de planificar impulsa la autoeficacia, el aprendizaje participativo y la capacidad de tomar decisiones, que son bases fundamentales de la enseñanza constructivista.

¿Qué cambios o avances ha observado en el desarrollo cognitivo de los niños tras aplicar las actividades lúdicas?

La docente ha notado progresos significativos en la habilidad de los infantes ayudándolos a enfrentar retos, demostrando mayor tenacidad, atención y retención. Asimismo, se aprecia un desarrollo en su léxico, mejorando la estructuración de conceptos y un aumento en su entusiasmo por participar en las actividades relacionadas con las matemáticas y la categorización. Asimismo, estos hallazgos evidencian cómo el juego no solo impulsa al crecimiento cognitivo, sino también al control emocional y la confianza en las propias habilidades.

¿Qué recursos o apoyos considera necesarios para fortalecer las estrategias lúdicas en el aula?

La docente nos recuerda la importancia de tener una variedad de materiales didácticos, que sean de distintos tamaños, colores y texturas, para que nos ayude a promover la exploración sensorial y la creatividad de los infantes. Asimismo, considera de una manera crucial contar con un entorno seguro y cómodo que fomente tanto el juego libre como el estructurado.

¿De qué manera evalúa la efectividad de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje infantil?

La docente nos indica que la evaluación se debe llevar a cabo de una manera continua y cualitativa, a través de la observación directa, la recopilación de datos y la creación de fichas de seguimiento individual. Asimismo, este método nos ayuda a identificar los progresos en áreas como la atención, la memoria, el lenguaje y los aspectos cognitivos. La docente completa su observación con el análisis de la revisión de los estudiantes, tales como dibujos, construcciones y juegos, ayudando a

mostrar los aprendizajes que han alcanzado los infantes.

Resultados de la Ficha de Observación

Fomenta el aprendizaje significativo

La mayor parte de los alumnos muestra “x”, lo que sugiere que el conjunto puede relacionar lo aprendido recientemente con lo que ya conocían. Esto demuestra una implicación activa y un entendimiento correcto. Los pocos alumnos que no tienen la marca necesitan apoyo en la estimulación de conocimientos anteriores y en técnicas de motivación.

Ayuda en la realización del conocimiento mediante investigación, juego y comunicación

En la mayoría de los estudiantes se evidencia que pueden realizar esta destreza. Se nota que usan el juego como una manera de indagar y examinar, además de llegar a involucrarse en tareas de la comunicación. Quienes no lo demuestran podrían requerir más oportunidades para poder participar en las actividades de colaboración y exploración.

Contribuye a la adquisición de destrezas físicas como coordinación y exploración

Señalado en la mayoría del grupo este criterio, en términos generales los estudiantes presentan un desarrollo físico apropiados en el progreso con la coordinación y el manejo del material. el poco grupo que no tiene marca se sugiere una necesidad de actividades físicas y un poco más adaptadas.

Fomenta la socialización, la empatía y la autoconfianza

La mayoría del grupo presenta progresos como la socialización y la empatía. El aspecto de que confíen en si mismo se presenta en la mayor parte entre los alumnos. Asimismo, en general se aprecia que los estudiantes se relacionan y colaboran de una manera eficazmente dentro del grupo. Pocos necesitan el apoyo para poder tener la autoconfianza y llegar a la participación y expresión libre.

Mejora sus habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales

Este indicador se destaca, lo que nos indica que los estudiantes están avanzando de manera integral. Los casos no destacados se presentan diferentes ritmos de progreso lo cual es habitual en etapas tempranas.

Activa sus habilidades compensatorias con dificultades en su desarrollo

En este indicador se exhibe mayor diversidad, por lo que no todos los estudiantes requieren desarrollar estas habilidades. Asimismo, los que no tienen la marca demuestran ser capaces de enfrentar desafíos, mientras que los pocos no necesariamente tienen problemas, sino que siguen un desarrollo habitual.

Dinámicas que incluyen narración, descripción y diálogo

Muchos estudiantes están involucrados en las actividades de comunicación oral, y sobre todo en las conversaciones. La capacidad para describir y narrar es más variable, lo que nos indica que algunos estudiantes necesitan apoyo para poder organizar sus ideas y expresarse.

Los niños enriquecen su léxico

El indicador está destacado en la mayoría de los estudiantes. En general, el grupo demuestra un desarrollo positivo del vocabulario, integrando nuevas palabras en su comunicación diaria. Los pocos casos no destacados podrían beneficiarse con la lectura, canciones y los juegos de palabras.

Recuerda instrucciones sencillas dadas por un adulto o compañero

La mayoría del grupo retiene las instrucciones sin ningún problema, lo que nos demuestra una atención continua y la comprensión. Los pocos estudiantes que no lo logran pueden necesitar indicadores más detallados y ayudas visuales.

Identifica y nombra objetos, animales y personas en su entorno

Es uno de los más fiables ya que la mayoría los consigue. Los estudiantes que identifican elementos en su entorno y los nombran correctamente evidencian un desarrollo cognitivo y del lenguaje eficaz.

DISCUSIÓN

Los hallazgos presentados en las ocho gráficas indican una clara tendencia: los niños disfrutan asistir a la escuela, valoran el juego, la interacción con sus compañeros, las actividades musicales y muestran emociones positivas en el entorno educativo. En primer lugar, la respuesta positiva del 100% a la pregunta “¿Te gusta ir a la escuela?” refleja un ambiente escolar favorable, lo cual coincide con lo señalado por Cárcamo-Vázquez y Muñoz-Tique (2022), quienes indican que la conexión entre la familia y la escuela, así como el apoyo de los docentes, impactan de manera directa en la adaptación, bienestar y motivación de los estudiantes. De igual forma, Vizcaíno-Zúñiga y colaboradores (2023) subrayan que entornos bien organizados, seguros y emocionalmente estables mejoran la percepción positiva del proceso educativo, lo cual se manifiesta en esta investigación.

El Gráfico 2, que revela que los niños prefieren estar con sus compañeros (64%) y jugar (40%), resalta la relevancia de la interacción social en las primeras etapas de la vida. Según Gélvez García y Gama González (2023), la comunicación y el lenguaje se desarrollan en espacios de convivencia, permitiendo a los niños afianzar su identidad social. La importancia del juego como actividad significativa está en línea con las ideas de Bósquez-León, Cachupud-Morocho y Chica-Macay (2024), quienes argumentan que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo cognitivo, emocional

y creativo. Además, López-Villafuerte y demás (2024) destacan que las actividades lúdicas elevan la motivación, la participación y la apropiación del aprendizaje en la educación infantil.

Los datos del Gráfico 3, que muestran que el 96% de los alumnos juega con sus compañeros, y del Gráfico 4, donde el 96% corre, salta y se divierte, indican que los estudiantes están profundamente implicados en actividades físicas y sociales. Esto se alinea con lo que mencionan Ávila Guaman y Cazarez Valdiviezo (2024), quienes enfatizan que la motricidad gruesa en la infancia se nutre de experiencias que involucran correr, saltar, explorar y jugar. Asimismo, Cortez y otros (2024) subrayan que el movimiento y la expresión corporal son esenciales para potenciar el desarrollo cognitivo, ya que estimulan la atención, la coordinación y las relaciones sociales. Estos hallazgos también se conectan con lo que plantean Andrade-Rueda, Pérez-Viamontes y Enríquez-Chugá (2024), quienes sostienen que la estimulación temprana a través de actividades motoras apoya la evolución psicomotriz y emocional.

En el Gráfico 5, donde el 92% de los infantes señala que canta con su maestra, se pone de manifiesto la influencia de las actividades musicales en el aula. De acuerdo con Peña Vásquez, Ayala Calderón y Arias Rubio (2024), el lenguaje, la expresión sonora y el ritmo son elementos clave para el proceso de aprendizaje y comunicación. Estas actividades musicales cuentan también con el apoyo de Gastiabur Barba et al. (2022), que indican que la estimulación a través de dinámicas lúdicas y musicales refuerza el lenguaje, la atención y las interacciones sociales, algo que se refleja en la elevada participación observada.

El Gráfico 6, en el cual el 92% de los menores expresa sentirse feliz al jugar o cantar, resalta la relevancia de las emociones positivas en el proceso de aprendizaje. Caguas-Juca y Torres-Peñañiel (2023) argumentan que un ambiente emocionalmente positivo fomenta el desarrollo intelectual, dado que las emociones impactan de manera directa en la memoria, la motivación y la actitud hacia el aprendizaje. Esta percepción coincide con lo que mencionan Sánchez Pozo et al. (2025) y Pozo et al. (2025), quienes indican que la estimulación integral desde una edad temprana beneficia aspectos como el lenguaje, la atención y el desarrollo social.

El Gráfico 7, donde el 96% expresa su interés en aprender nuevos juegos, reafirma que el juego es fundamental en la educación infantil. Pincay-Pincay (2025) señala que los juegos creativos aumentan el interés, fomentan el pensamiento original y ayudan a entender las normas y roles sociales. Asimismo, Barona-Villegas y Fuentes-Galarza (2023) argumentan que los programas de actividades recreativas afectan de manera directa el desarrollo cognitivo y la participación de los niños.

Por último, en el Gráfico 8, la mayoría de los estudiantes selecciona “Simón dice”

como el juego que más les intriga, ya que requiere seguir instrucciones, moverse y mantener la concentración. Esta elección se relaciona con lo que mencionan Chaparro, Sojourner y Wiswall (2020), quienes indican que las experiencias de atención sostenida y las actividades dinámicas favorecen el desarrollo cognitivo en las primeras etapas de la vida. Esto también concuerda con lo que señala Manzanero (2025), quien indica que la atención sostenida tiene un impacto directo en el rendimiento educativo y se fortalece mediante actividades que requieren concentración y respuestas rápidas.

En términos generales, los hallazgos de todos los gráficos indican que las actividades recreativas, musicales, físicas y sociales no solo producen emociones agradables, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los pequeños. Este planteamiento concuerda con lo que mencionan Ramos-Huepp y Méndez-Fornaris (2021), quienes sostienen que una estimulación temprana bien estructurada tiene un impacto considerable en el desarrollo cognitivo, emocional y motor. Además, autores como Pisuña Lluglluna y Larco Pullas (2023) y Parra-Insuasti (2024) enfatizan que los primeros años son clave para el neurodesarrollo, por lo que mezclar actividades físicas, recreativas y sociales es crucial para un crecimiento equilibrado. Incluso, desde perspectivas más amplias, Singh et al. (2025) y Finlandia (2025) coinciden en que el entorno educativo y las experiencias iniciales afectan el desarrollo cognitivo a lo largo de la vida, lo que subraya la importancia de las prácticas observadas en esta investigación.

En conjunto, las pruebas sugieren que los niños disfrutan ir a la escuela, se involucran activamente en juegos, adquieren habilidades sociales y manifiestan emociones positivas durante el aprendizaje. Así, los resultados respaldan la importancia de un enfoque educativo centrado en la estimulación temprana, el juego y la interacción social, tal como lo indican la mayoría de los autores citados en las referencias de este estudio

CONCLUSIONES

Las teorías revisadas sugieren que las actividades recreativas son un método apropiado para impulsar el crecimiento mental en niños de 3 a 5 años, favoreciendo aspectos como la concentración, la memorización y el pensamiento lógico.

El estudio llevado a cabo en la Unidad Educativa Academia del Saber resalta la importancia de potenciar estas habilidades a través de enfoques que nos ayude a promover una participación más activa y experiencias más relevantes.

La ejecución de tareas lúdicas se ha llegado a ser eficaz, ya que los infantes muestran mejoras en su habilidad para enfocarse, realizar actividades simples y descubrir su entorno, el juego nos ayuda a confirmar que es un recurso valioso para potenciar su desarrollo mental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade-Rueda, F., Pérez-Viamontes, A., & Enríquez-Chugá, R. (2024). *Estimulación temprana en niños de 3 a 5 años* (1.ª ed.). Religación Press. <https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.209>
- Barona-Villegas, J., & Fuentes-Galarza, M. (2023). *Plan de actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4to año de la Unidad Educativa ciudad de Montalvo, año 2023*. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14505>
- Bósquez-León, D., Cachupud-Morocho, L., & Chica-Macay, S. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial: Playful Strategies: A Dynamic Approach to Foster Cognitive Development in Early Childhood Education. *Revista Scientific*, 9(31), 108-125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Castillo-Palma, A. A. (2025). Lenguaje y comunicación: Diferencias fundamentales y su relación en la actividad humana. *Polo del Conocimiento*, 10(5), 91-108.
- Peña Vásquez, Y. X., Ayala Calderón, D. C., & Arias Rubio, S. P. (2024). El lenguaje como instrumento de comunicación y objeto de conocimiento. *Rastros Rostros*, 26(2), 45-58.
- Pincay-Pincay, E. (2025). *Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial* [La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2025]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12737>
- Pisuña Lluglluna, M. D., & Larco Pullas, J. M. (2023). Beneficios de la estimulación temprana en el desarrollo de los niños de 0 a 12 meses. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(5), 986-1003.
- Pozo, S. A. S., Bailón, A. M. S., Saltos, D. L. A., Guayanay, P. G. S., Pozo, M. F. T., Pozo, S. J. D., & Villarreal, R. E. P. (2025). Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en la primera infancia: Revisión sistemática: Early stimulation and language development in children aged 0 to 5 years: a systematic review. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.138>
- Sánchez Pozo, S. A., Siguencia Bailón, A. M., Andrade Saltos, D. L., Santacruz Guayanay, P. G., Tomalá Pozo, M. F., Domínguez Pozo, S. J., & Peñafiel Villarreal, R. E. (2025). Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en la primera infancia: Revisión sistemática: Early stimulation and language development in children aged 0 to 5 years: a systematic review. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), 1090-1115. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.138>



Taro, J., Beltrán, D. E. F., & Pezo, J. V. G. D. (2025). Impacto de la pedagogía constructivista en el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años. *Concordia*, 5(9), 44-58.
<https://doi.org/10.62319/concordia.v.5i9.36>

Vizcaíno-Zúñiga, P., Cedeño-Cedeño, R., & Maldonado-Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.