

El juego como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años

Play as an educational tool to enhance cognitive development in children aged 1 to 3 years

Cajape Vera María Jamilet

Universidad Estatal Península De Santa Elena
maria.cajapevera7072@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-6359-8566>
Provincia de Santa Elena – Ecuador

Yagual Del Pezo Katty Jacqueline

Universidad Estatal Península De Santa Elena
katty.yagualdelpezo5068@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-7495-530X>
Provincia de Santa Elena – Ecuador

Malavé Muñoz Kevin Josue

Universidad Estatal Península De Santa Elena
kevin.malavemunoz9238@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-2889-6855>
Provincia de Santa Elena – Ecuador

Flores Hinostrosa Elizeh Mayrene

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

Cajape, M., Yagual, K., Malavé, K. & Flores, E. (2025). El juego como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 1575--1603.

SOCIEDAD INTELIGENTE

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

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 21-11-2025

Fecha de aceptación :25-11-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

El juego es considerado como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo durante la primera infancia, ya que promueve procesos como la atención, la memoria y la imaginación. Por ello, el presente estudio tuvo como objetivo general implementar el juego como herramienta pedagógica para la potenciación del desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años. De tal modo que la investigación se desarrolló bajo el paradigma constructivista, con un enfoque mixto y un tipo de estudio descriptivo e interpretativo, lo que permitió comprender las percepciones de cada uno de los participantes. Por otro lado, el diseño que se utilizó fue fenomenológico y de campo tomando en cuenta las variables: el juego como herramienta pedagógica y desarrollo cognitivo, la población estuvo conformada por 35 niños de donde se seleccionó una muestra de 10. De tal modo los resultados de la encuesta evidenciaron que el 100% de los niños identificó correctamente objetos, colores y tamaños, demostrando así progresos en la capacidad de atención, memoria, relación de objetos y razonamiento lógico. Por lo tanto, las observaciones y la entrevista al docente coincidieron en que las actividades lúdicas favorecen a una mayor concentración y facilitan la comprensión, especialmente cuando se emplean juegos simbólicos, colaborativos y el uso de materiales didácticos. Asimismo, la triangulación de los datos permitió comprobar una relación directa entre la participación en actividades lúdicas y el fortalecimiento de habilidades cognitivas. Por ende, se concluye que el juego, cuando se implementa de manera planificada y continua se convierte en una herramienta pedagógica altamente efectiva para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños ya que permite obtener aprendizajes mucho más significativos, autónomos y contextualizados, por ello, se destaca la necesidad de ampliar experiencias lúdicas en el aula para fortalecer la curiosidad, la atención y la exploración, consolidando así las bases del aprendizaje futuro.

PALABRAS CLAVE: el juego, herramienta pedagógica, desarrollo cognitivo, niños de 1 a 3 años

ABSTRACT

Play is considered an essential tool for cognitive development during early childhood, as it promotes processes such as attention and memory. Therefore, the overall objective of this study was to implement play as a pedagogical tool for enhancing cognitive development in children aged 1 to 3 years. The research was conducted under the constructivist paradigm, with a mixed approach and a descriptive and interpretive study design, which allowed for an understanding of each participant's perceptions. On the other hand, the design used was phenomenological and field-based, taking into account the variables: play as a pedagogical tool and cognitive development. The population consisted of 35 children, from which a sample of 10 was selected. The results of the survey showed that 100% of the children correctly identified objects, colors, and sizes, demonstrating progress in attention span, memory, object relations, and logical reasoning. Therefore, the observations and the interview with the teacher agreed that playful activities promote greater concentration and facilitate understanding, especially when symbolic and collaborative games and teaching materials are used. Likewise, the triangulation of the data allowed us to verify a direct relationship between participation in playful activities and the strengthening of cognitive skills. It can therefore be concluded that play, when implemented in a planned and continuous manner, becomes a highly effective pedagogical tool for enhancing cognitive development in children, as it allows for much more meaningful, autonomous, and contextualized learning. For this reason, the need to expand playful experiences in the classroom to strengthen curiosity, attention, and exploration is highlighted, thus consolidating the foundations for future learning.

KEYWORDS: the game, educational tool, cognitive development, children aged 1 to 3

INTRODUCCIÓN

El juego desde una perspectiva internacional es reconocido como una herramienta pedagógica importante. Por esta razón algunos referentes importantes señalan que el juego ayuda al niño a entender el mundo real a través del imaginario, lo que juega un papel esencial en desarrollo cognitivo de los niños ya que todos los niños aprenden jugando y el desarrollo cognitivo se da mediante la interacción social a través del juego fomentando así la creatividad, la memoria, la imaginación, el lenguaje y la socialización en la primera infancia (Garcia-Basurto et al., 2025).

Por lo tanto, es fundamental la aplicación de distintos tipos de juego como el simbólico o el de imitación en el proceso de enseñanza, pues a esta edad el niño construye su propio conocimiento. Según Arguello-Muñoz & Herazo-Chamorro (2024), “Al aprender a través del juego, los niños pueden retener mejor la información y relacionarla con su experiencia cotidiana, lo que facilita el proceso de aprendizaje” (p. 5). Al respecto, según El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (como lo citó San Vicente Parada, 2021), “Los niños aprenden de una manera práctica, adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos” (p. 47).

En el contexto ecuatoriano, según Piaget (como se citó en Peña-Guzmán et al., 2025), “El juego es fundamental para la construcción cognitiva del niño, pues permite desarrollar esquemas mentales mediante la interacción con el medio que los rodea” (p. 4). En este sentido, podemos decir que en la primera infancia el desarrollo cognitivo es fundamental ya que los niños aprenden con más facilidad y adquieren habilidades como la atención, la memoria y la imaginación, permitiéndoles entender y comprender su entorno, por lo que al implementar el juego como una herramienta pedagógica es crucial para poder potenciar su desarrollo cognitivo. Según Lapo-Fernández et al. (2025):

considerar el juego como una herramienta pedagógica esencial implica una transformación profunda de nuestra visión tradicional de la educación. No se trata simplemente de un medio para entretener, sino de reconocer que cada instancia lúdica representa una oportunidad única para el desarrollo integral del niño en sus primeras etapas de vida. (p. 5)

Por consiguiente, según Simbaña-Haro et al. (2022), “En Ecuador, el juego es considerado como un eje de aprendizaje” (p. 147). Es decir, se considera como la principal estrategia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje ya que el juego es una actividad que es de suma importancia para que los niños puedan explorar su entorno ya que cuando juegan no solo desarrollan la su imaginación sino que también aprenden a relacionarse con los demás, convirtiendo así el aprendizaje en algo divertido

y significativo pues a través del juego el niño aprende también a desarrollar sus capacidades tanto físicas como cognitivas al involucrar cuerpo, mente y emociones.

En la provincia de Santa Elena, el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta, ya que al ser el juego parte importante del desarrollo cognitivo en los niños, no debe verse como una forma de entretenimiento sino más bien como una herramienta necesaria para su aprendizaje, ya que a través de el mismo los niños fortalecen su memoria, su atención y su capacidad de razonar. Por consiguiente, es importante la intervención de la familia y los docentes ya que son ellos quienes estimulan estas áreas cognitivas a través del uso de los juegos como herramienta pedagógica (Quinde De La Cuadra, 2025).

El desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años, ha venido siendo objeto de varias investigaciones a nivel internacional, por lo que esta es una etapa crítica para sustentar las bases del aprendizaje futuro, de ahí la importancia de que reciba una buena estimulación cognitiva a temprana edad pues en esta etapa es donde el niño asimilan nueva información y acomodan sus esquemas mentales para adaptarse al entorno, facilitando la construcción de un pensamiento más lógico y creativo desde esta temprana etapa, dado que:

El desarrollo cognitivo es algo continuo donde se irá aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación. Está relacionado con la capacidad natural del ser humano para adaptarse e integrarse a su ambiente. Y por todo esto será la evolución de las capacidades intelectuales en las que la inteligencia es muy importante. (Pérez Fernández, 2022, p. 75)

En este sentido, el desarrollo cognitivo representa la evolución de las capacidades intelectuales dentro de las cuales la inteligencia juega un papel fundamental, esto coincide con Flores-Hinostroza et al. (2025) quienes mencionan que atender el desarrollo infantil a tiempo evita dificultades en etapas posteriores. Sin embargo, es alarmante que en muchos países los niños cada vez jueguen menos, lo que conlleva a un bajo desarrollo cognitivo, pues en la actualidad dedican más tiempo a pasar en las pantallas lo que limita la interacción con el entorno, por ende, afecta de manera significativa el área cognitiva pues en esta etapa los niños necesitan experiencias reales que potencien el lenguaje, la atención y el pensamiento creativo:

En Latinoamérica, es preocupante observar que los niños están dejando de jugar cada vez más. Actualmente, los hijos dedican menos tiempo al juego en comparación con las horas que sus padres pasaban jugando cuando eran niños. En la sociedad moderna, se está perdiendo significativamente el tiempo y los espacios destinados al juego infantil. A pesar de que el juego es reconocido como una

herramienta fundamental para el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias que los niños necesitarán durante toda su vida. (Rimascca Rodríguez et al., 2025, p. 2)

En el ámbito nacional, muchas instituciones han incorporado el juego como una herramienta pedagógica que favorece al desarrollo cognitivo de los niños dado que la misma se centra en los procesos mentales básicos como la percepción, la memoria, el lenguaje y el pensamiento. Si bien los niños que reciben una estimulación a temprana edad llegan a desarrollar habilidades que les ayudan en el proceso tanto cognitivo como de otras áreas de su desarrollo. Es decir, el desarrollo cognitivo no solo es la parte intelectual, sino también la relación entre el pensamiento y la conducta en la vida cotidiana (Perero-Santos & González-Cedeño, 2024).

A partir de esto, surge el problema central de cómo aprovechar el juego como una herramienta pedagógica que potencie el desarrollo cognitivo en los niños, destacando que las actividades que incluyan juegos tradicionales como armar rompecabezas o realizar laberintos resultan esenciales para el desarrollo cognitivo pues a través del mismo, los niños en esta etapa fortalecen procesos como la atención, la memoria y la percepción, procesos que son la base de la construcción del pensamiento. Dicho de otra manera, en Ecuador diversos autores destacan la importancia de estimular tempranamente las capacidades cognitivas a través del juego (Quinde-Zambrano et al., 2024).

En el contexto regional, Pozo et al. (2025) plantean que existen diferentes problemáticas como el espacio, la formación docente y la falta de recursos para poder llevar a cabo las actividades pedagógicas, y poder tener un normal desarrollo cognitivo, pues si bien en la provincia la integración de herramientas pedagógicas favorecen el desarrollo cognitivo integral de los más pequeños. Sin embargo, en dicha provincia, en algunos centros educativos infantiles aún se basan en la enseñanza tradicional y muy estructurada, es decir limitan el movimiento y la creatividad a través de los juegos lo que retrasa el desarrollo cognitivo ya que esto únicamente se logra implementando actividades pedagógicas como el juego.

En el programa de atención al desarrollo infantil integral Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) “Los Pimientitos”, el juego se constituye como un recurso pedagógico indispensable para el desarrollo cognitivo de los niños, sin embargo, posee un déficit a nivel cognitivo. Por ello, se aplican juegos colaborativos, rondas infantiles y actividades recreativas con el fin de potenciar el desarrollo de la atención, la memoria y la creatividad entre los más pequeños. Así no solo garantiza aprendizajes significativos, sino que también aporta a la formación de los niños.

¿Qué juegos como herramienta pedagógica potenciarían el desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años?

La situación problemática encontrada en el CNH “Los Pimientitos” se enfoca en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que existen dificultades y limitaciones que son de gran relevancia como por ejemplo los retos que enfrentan los docentes en la implementación del aprendizaje lúdico, lo que en consecuencia está afectando el óptimo desarrollo cognitivo de los infantes ya que para ellos durante los primeros años de vida es de suma importancia adquirir habilidades cognitivas como la memoria, la atención y el lenguaje. Por ello la importancia de implementar herramientas pedagógicas efectivas que puedan potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, asegurando así que el infante pueda explorar, descubrir y consolidar sus capacidades mentales.

En este estudio el desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años es importante ya que esta etapa es considerada como la base para la adquisición de habilidades cognitivas, donde el juego se convierte en la herramienta ideal para estimular las habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el lenguaje y el pensamiento crítico. En la actualidad, se reconoce que dichas habilidades se van consolidando cada vez más gracias a la implementación del juego como herramienta pedagógica. Además, en el contexto actual donde la tecnología avanza rápidamente, el juego se convierte en una herramienta esencial para potenciar el área cognitiva y así garantizar un buen desarrollo en los niños.

En este proyecto se va a diseñar una propuesta para padres, cuidadores y educadores basada en el juego como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años. Con esto se busca ir más allá del juego libre y recreativo, ya que al implementar el juego se busca ofrecer estrategias significativas que vayan más allá de simplemente jugar por diversión sino más bien se busca usar el juego como herramienta para estimular el desarrollo cognitivo. Cabe destacar que esta iniciativa es relevante ya que permite tanto a los educadores como a los padres contar con un recurso práctico para potenciar las capacidades cognitivas de los niños desde los primeros años de vida.

Este proyecto busca beneficiar directamente a los niños, pero también a los padres, cuidadores y educadores del CNH “Los Pimientitos” al implementar el juego como un recurso pedagógico clave para estimular el desarrollo cognitivo ya que, mediante los juegos, los niños desarrollan habilidades y al mismo tiempo desarrollan su creatividad, memoria y concentración. Por ello la participación de los padres y cuidadores se convierte en un apoyo fundamental ya que les permite fortalecer los lazos afectivos. Así, el juego se consolida como un pilar esencial en la enseñanza y el aprendizaje de la primera infancia.

Los beneficios metodológicos en esta investigación se centran en diseñar una propuesta basada en el juego como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 1

a 3 años del CNH “Los Pimientitos”. Estas propuestas de juego impulsan la creatividad y la comprensión social que al ser combinadas con el acompañamiento efectivo de los educadores y los padres constituyen una herramienta pedagógica que favorece a los niños al brindarles una forma de aprender más divertida y significativa y a su vez ayuda a estimular el desarrollo cognitivo de manera natural en los infantes. Por lo tanto, implementar el juego ayuda a potenciar su desarrollo integral.

El aprendizaje a través del juego es esencial ya que permite que los niños desarrollen habilidades importantes para su óptimo desarrollo integral pues a través del mismo se pueden llegar a adquirir habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la imaginación, todo esto de una manera más atractiva y motivadora pues jugar no es solo considerado como un medio para entretener sino que es la vía de aprendizaje más eficiente para que los niños aprendan (Chicaiza Delgado, 2025).

En este contexto, el juego aporta al aprendizaje de los niños ya que potencia tanto el área cognitiva como el área social y emocional de los infantes, es decir el juego influye en la construcción de su conocimiento por tal razón, durante la primera infancia, el aprendizaje se da de forma más natural y efectiva mediante el juego puesto que es el medio principal a través del cual los niños exploran su entorno y le dan sentido a lo que descubren. De esta manera ellos aprenden a tomar conciencia y a tener un poco más de autonomía y comprensión del entorno que les rodea.

Del mismo modo, aprender a través del juego se considera una estrategia fundamental en la educación de los niños en la primera infancia ya que les brinda a los niños la posibilidad de potenciar su motivación y el interés por aprender pues a través del juego los niños fortalecen valores como la cooperación y el respeto logrando así una integración más activa con su entorno. Por ello el juego debe ser considerado como una actividad esencial en el ámbito educativo pues esto garantiza que las experiencias de los niños sean más significativas (Andrade Carrión, 2020).

El aprendizaje por imitación es importante en el desarrollo de los niños ya que se define como una estrategia mediante la cual los niños adquieren habilidades observando y reproduciendo. Esta forma de aprendizaje no solo implica copiar acciones sino también comprender el propósito detrás de ellas, desarrollando así capacidades cognitivas. Además la imitación tiene un impacto duradero ya que las conductas y hábitos interiorizados mediante este mecanismo forman parte esencial del desarrollo social y cultural de los niños pues de esta manera el aprendizaje por imitación se convierte en una herramienta fundamental en la educación y la formación de conductas desde la infancia hasta la adultez (Duarte Contreras et al., 2021).

Asimismo, resulta importante profundizar que este tipo de aprendizaje ayuda al niño en el ámbito educativo ya que al aprender a través de la imitación es un proceso muy completo que involucra muchas cosas a la vez puesto que al ser un proceso natural y fundamental desde la infancia, juega un papel fundamental en la formación social y cultural, pues no solo implica replicar conductas sino, sino que también les permite construir su identidad dentro de un grupo, adoptar hábitos, costumbres y valores observados en otros (Trávez Angueta, 2021).

Por consiguiente, los niños que aprenden a través de la imitación desarrollan habilidades que son esenciales para su crecimiento pues desde muy pequeños comienzan a observar y replicar gestos, expresiones faciales y comportamientos que ven en sus figuras de referencia como sus padres o maestros. Por lo tanto, el juego es un espacio donde la imitación facilita la consolidación de aprendizajes, pues a través de él los niños representan situaciones de la vida real que han observado, por ello es importante que los adultos sean conscientes del ejemplo que dan, porque los niños absorben y replican tantas conductas positivas como negativas.

El aprendizaje colaborativo es un enfoque educativo basado en el trabajo grupal, donde los estudiantes forman equipos para dialogar, interactuar y construir conocimiento de manera conjunta. Además, fomenta la solidaridad, el compañerismo y la cooperación ya que al interactuar con más personas se desarrollan habilidades cognitivas y sociales como el pensamiento crítico, la autonomía, la responsabilidad y la empatía. Si bien este tipo de aprendizaje no solo busca mejorar el rendimiento académico, sino también formar personas capaces de vivir y trabajar en sociedad (Vargas et al., 2020).

En la primera infancia esto se logra a través de los juegos colaborativos ya que estos les permiten a los niños comprender las reglas de convivencia, así como fortalecer los vínculos con los demás. Además, el juego contribuye a la autonomía infantil pues los niños toman decisiones y enfrentan retos en un ambiente seguro, desarrollando confianza en sus propias capacidades, es por esto que este proceso fortalece no sólo el aspecto académico sino también fortalece el desarrollo de la personalidad y la autoestima en los infantes.

Por otro lado, el aprendizaje colaborativo según menciona Oyola Huamani (2023), es fundamental porque permite que cada persona aporte en el proceso ya que cada estudiante debe participar activamente para construir un conocimiento compartido, asegurando que el aprendizaje sea significativo y válido para todos. Es decir, no se trata sólo de aprender individualmente sino de una construcción colectiva del saber, en la que la colaboración y el consenso entre los participantes son esenciales para alcanzar objetivos comunes y lograr un aprendizaje significativo para todos.

El aprendizaje significativo tal como señala Baque Reyes (2021), se entiende como un proceso en el cual los nuevos conocimientos se relacionan con los anteriores, porque permite que los estudiantes no solo adquieran información sino que logren integrarla de manera coherente a sus conocimientos previos ya que al comprender lo que estudia puede transferir esos saberes a nuevas situaciones y resolver problemas con mayor eficiencia dado que el aprendizaje significativo con base a la experiencia y la reflexión. Por ello es considerado un pilar en los procesos educativos actuales pues convierte al estudiante en un constructor activo de su conocimiento.

De hecho, el aprendizaje significativo ocurre cuando la persona integra información nueva dentro de su conocimiento previo, de esta forma, se conecta lo que ya sabe con lo nuevo, lo que hace más fácil entender y aprender ya que esto hace que los saberes no se olviden fácilmente, sino que permanezcan y se renueven a lo largo del tiempo impulsando el aprendizaje continuo. Por lo tanto, es importante mantener un aprendizaje significativo ya que convierte la enseñanza en un proceso dinámico y contextualizado dónde el estudiante construye su propio conocimiento con la guía del docente que en la interacción con su entorno logrando que el aprendizaje sea más profundo y útil para la vida.

Por lo antes expuesto, el aprendizaje significativo se convierte en un proceso esencial porque permite que los niños construyan conocimientos nuevos apoyándose en ideas que ya existen en su mente, lo que otorga coherencia y sentido a lo aprendido pues este tipo de aprendizaje está orientado a generar comprensión y a relacionar la información nueva con experiencias pasadas y con los intereses propios del infante. De esta forma se desarrolla en el niño una actitud positiva hacia el conocimiento y una mayor capacidad para enfrentar retos presentes y futuros (Pulupa-Carrera & Tandazo-Tinoco, 2024).

El juego según Estrada (2023) es una actividad libre, flexible y placentera que permite que el niño desarrollen sus capacidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales y su origen proviene del latín iocus o ludus, que significa broma o diversión. Por lo tanto, el juego también se define como un ejercicio recreativo. Sin embargo, más allá de estas definiciones, estos autores coinciden en que el juego no tiene una única descripción ya que cumple múltiples funciones en el desarrollo infantil.

En otras palabras, el juego es una actividad de suma importancia ya que estimula las habilidades esenciales del niño, permitiendo que el infante aprenda a través del juego, estos pueden ser: el juego por imitación ya que de esta manera, el niño reproduce acciones observadas en los adultos o sus pares o el juego colaborativo ya que a través del mismo los niños buscan la compañía de otros para jugar aunque sea por periodos cortos, lo que conlleva a cooperar en actividades pedagógicas

como armar torres. Así, ambos fortalecen la atención, la memoria y la socialización de una forma más natural y significativa.

De acuerdo con Solís García (2019), ambos tipos de juego son actividades importantes puesto que el juego por imitación favorece la imaginación pues permite diferenciar entre la realidad y la fantasía, mientras que el juego colaborativo potencia habilidades sociales y procesos cognitivos complejos. Es decir, a través de el juego, el niño establece pautas, socializa mediante la interacción con otros niños y adultos y aprende a resolver conflictos, favoreciendo a la comprensión de su entorno y estimulando su creatividad. Por esta razón, es importante que se garantice el tiempo y espacio para que los niños puedan jugar libremente.

De igual forma, el juego no solo brinda diversión, sino que también promueve aprendizajes significativos. Por ello, el juego es considerado también como una actividad esencial en la infancia ya que, a través del juego de imitación, el niño estimula la creatividad y suelen reproducir acciones observadas en su entorno, desarrollando así habilidades cognitivas y sociales. Además, de esta manera la interacción con sus pares contribuye al desarrollo de la empatía y la comprensión de normas sociales al recrear situaciones cotidianas (García-Basurto et al., 2025).

Se entiende como herramienta pedagógica a todos los recursos, estrategias o medios que el docente utiliza para que sus estudiantes obtengan una educación más dinámica y divertida (Mechavarria, 2022). De modo que, los videos infantiles o los materiales didácticos son recursos que promueven la curiosidad y la exploración, con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, pues la función de las herramientas pedagógicas es promover una comprensión más profunda, impulsar la participación activa y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, debido a que estas herramientas permiten que los niños aprendan de forma significativa a través del juego.

En este sentido, los videos infantiles mediante canciones, colores y personajes llamativos fomentan la atención y la memoria, permitiendo que los niños repitan lo aprendido y participen de manera dinámica. Por su parte, los materiales didácticos invitan a los niños a manipular y descubrir nuevas formas, texturas y colores, estimulando la motricidad fina y la concentración. Por ello, la importancia de seleccionar cuidadosamente las herramientas que se van a utilizar al trabajar con niños pequeños pues se debe considerar los intereses, la edad y el nivel de desarrollo del grupo para que de esta forma el aprendizaje se convierta en un proceso dinámico que impulse la autonomía y la curiosidad natural del niño.

Por consiguiente, las herramientas pedagógicas constituyen una manera lúdica de fomentar el juego, al brindar múltiples posibilidades para que los niños experimenten y creen a través de materiales didácticos, videos infantiles, canciones, etc. De tal modo que mediante el uso adecuado de dichas herramientas se pueda lograr estimular distintas áreas del desarrollo de los niños dado que las mismas permiten a los infantes aprender de manera activa, significativa y lúdica. Por ello, el juego facilita la construcción del conocimiento al permitir que los niños exploren su entorno, experimenten y asimilen nuevos aprendizajes (Rimascca Rodríguez et al., 2025).

El desarrollo cognitivo se refiere a los procesos mentales que permiten a los seres humanos adquirir, organizar y adaptar información, lo que conlleva a la generación del aprendizaje. Algunos autores señalan que, desde el nacimiento, los individuos desarrollan capacidades cognitivas, propiciando actitudes, aptitudes, competencias, destrezas y habilidades que son producto de su entorno físico y social. Por ende, el desarrollo cognitivo es fundamental, ya que los procesos mentales cambian de forma radical, desde el nacimiento hasta la madurez dado que las personas buscan continuamente dar una razón y explicación a las diversas situaciones que surgen en la vida diaria (Ramírez Trejo, 2021).

En efecto, desde la infancia, este desarrollo implica la construcción progresiva de estructuras mentales, por ejemplo, la atención y la concentración se puede evidenciar cuando un niño fija la mirada en quien les habla o cuando diferencia entre colores, forma y tamaños. De igual manera, la exploración de objetos como manipular y ensamblar piezas, apilar bloques o encajar objetos, permite que el niño fortalezca su coordinación, percepción y pensamiento. Por ello, estas actividades se convierten en elementos esenciales para llevar a cabo un desarrollo cognitivo adecuado durante los primeros años de vida (López-Araujo et al., 2020).

En definitiva, las actividades como fijar la mirada en el objeto o las personas que les hablan, reconocer o diferenciar entre formas, tamaños y colores son esenciales para el desarrollo integral de las capacidades cognitivas en la infancia, ya que son un medio de aprendizaje en el que se estimula la atención, la concentración y la exploración, pues los niños comprenden de esta manera su entorno y también adquieren nuevos conocimientos. Así, pues un desarrollo cognitivo saludable contribuye al bienestar general ya que potencia las habilidades mentales necesarias para desenvolverse con éxito en los distintos ámbitos tanto personales como académicos.

La etapa de 1 a 3 años, también conocida como la niñez temprana, es la etapa donde los niños aprenden a desarrollar las habilidades que sientan las bases para su aprendizaje futuro ya que es un periodo que representa un momento decisivo en la vida de un ser humano. En este periodo es

importante el desarrollo del lenguaje y el desarrollo personal y autonomía, pues en este periodo el niño va ganando independencia, explorando el mundo y construyendo sus primeras habilidades de comunicación ya que esta etapa está caracterizada por la curiosidad constante, lo que impulsa su aprendizaje autónomo.

Si bien, la etapa de 1 a 3 años es considerada una de las más decisiva dentro de la primera infancia ya que es donde se consolidan las bases del desarrollo integral de los niños. Por tal razón durante este periodo, el niño no solo aprende a reconocer su propio cuerpo y sus emociones, sino que empieza a interactuar con su entorno, demostrando interés por compartir, imitar y comunicarse, por lo cual la observación, el juego y la relación afectiva es importante para que el infante pueda comprender el mundo que le rodea. Por ello, este proceso está basado en la observación, el juego y la relación afectiva con los adultos (Martínez Basantes, 2021).

En efecto, durante los primeros 3 años de vida el cerebro experimenta un rápido desarrollo por tal razón, durante este periodo es importante que exista un adecuado desarrollo del lenguaje ya que se presentan mayores avances significativos en el habla. Para lograr el buen desarrollo del mismo, el niño utiliza gestos para comunicarse y así mismo en esta etapa logra comprender instrucciones sencillas de dos pasos como (ve a la mesa, trae tus zapatos), lo que evidencia su avance en la comprensión y expresión, aunque cada niño adquiere el habla y desarrolla su lenguaje a su propio ritmo, todos siguen un proceso natural para la adquisición de estas competencias (Díez Martín, 2014).

MÉTODOS Y MATERIALES

El presente estudio se sustenta en el paradigma constructivista, el mismo que se fundamenta en la interacción social y en las distintas maneras en que las personas interpretan la realidad, por ello, aprender implica una participación activa ya que los individuos construyen conocimientos a partir de sus experiencias previas (Serrano & Pons, 2011). Desde esta perspectiva, el niño es protagonista de su propio aprendizaje. Por ello, se busca comprender como las actividades a través del juego favorecen el desarrollo cognitivo en los niños.

En este sentido, el paradigma constructivista plantea que los resultados de una investigación no pueden entenderse de forma aislada, es por esto, que en este caso permite analizar las prácticas pedagógicas del CNH “Los Pimientitos”, desde las experiencias vividas de los niños y educadores para posteriormente comprender como el juego más que una práctica recreativa, se convierte en una estrategia para potenciar el desarrollo integral de los infantes. Por ello, este paradigma es esencial porque permite una comprensión más profunda y significativa del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se considero para esta investigación el enfoque mixto, ya que combina métodos cualitativos y cuantitativos en el proceso de investigación por lo que se consideró pertinente para aprovechar las fortalezas de ambos enfoques y así obtener una comprensión más profunda y completa. En este sentido, el enfoque cualitativo ayuda a explorar a profundidad las experiencia y contextos que rodean a los individuos, mientras que el cuantitativo aporta mediciones objetivas, datos numéricos y análisis estadísticos que permiten generalizar resultados, evaluar y realizar comparaciones. Juntos estos enfoques ayudan a superar las limitaciones propias de cada uno, corroborar los resultados y ofrecer una visión completa del tema investigado (Zúñiga et al., 2023).

Como se menciona anteriormente, el enfoque de esta investigación es mixta debido a que este enfoque permite realizar triangulaciones de evidencia para así fortalecer la validez y confiabilidad de los resultados. De esta manera, al combinar ambos enfoques se logra una interpretación más contextualizada generando una visión holística sobre el juego en el desarrollo cognitivo de los niños ya que no puede ser comprendido únicamente desde una perspectiva numérica, sino también desde la interpretación profunda de los procesos y experiencias que ocurren en el entorno educativo del CNH “Los Pimientitos”.

El presente trabajo es de tipo descriptivo e interpretativo ya que busca detallar y analizar como el juego aplicado como herramienta pedagógica influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 1 a 3 años. Según Guevara Albán et al. (2020) la investigación descriptiva tiene como propósito describir con precisión las características esenciales de un fenómeno, lo que permite observar, registrar y analizar la realidad tal como se presenta sin manipular las variables. En este caso, se describen las características lúdicas, las actividades pedagógicas y las reacciones cognitivas de los infantes dentro del contexto educativo.

Por otro lado el tipo de investigación interpretativa permite comprender los significados y experiencias desde la perspectiva de los participantes, interpretando como cada individuo construye su propia realidad social a partir de vivencias e interacciones (Chung & Brítez, 2023). Así, este tipo de investigación posibilita no solo la descripción de la realidad educativa, sino también permite interpretar las percepciones de los educadores, padres y niños en torno a las actividades lúdicas y de este modo comprender como el juego influye en el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

El diseño de la presente investigación fue de tipo fenomenológico ya que se centró en comprender las experiencias vividas, pues el diseño fenomenológico busca comprender como las persona viven y sienten sus experiencias, reconociendo que cada experiencia está cargada de sentido subjetivo (Salgado Lévano, 2007). Este diseño por lo consiguiente, busca captar la esencia del juego

como herramienta pedagógica, desde el punto de vista de cómo lo viven realmente los niños y profesores y como este incide en su desarrollo cognitivo.

Por otro lado, se aplicó el diseño de campo porque este se basa en obtener información directamente de las personas involucradas o del entorno en que suceden los hechos (Escarcega, 2023). En este caso, la investigación se desarrolló en el CNH “Los Pimientitos”, basándose en la observación de las actividades lúdicas y en la aplicación de encuestas y entrevistas las cuales fueron realizadas dentro del contexto educativo por tal razón, aplicar este tipo de diseño permite recoger información auténtica y actual sobre cómo se implementan los juegos pedagógicos dentro del contexto educativo y como influyen en el desarrollo cognitivo infantil.

Tal como señala López (2004), “Población. Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (p. 69). Por ello, durante el proceso de diseño del presente trabajo de investigación se definió como población a un total de treinta y cinco niños que asisten al CNH “Los Pimientitos”. La elección de esta población responde a criterios de accesibilidad y pertinencia ya que los niños de 1 a 3 años se encuentran en una etapa crucial de desarrollo y constituyen el grupo idóneo para analizar los efectos del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo.

Asimismo, como menciona López (2004), “Muestra. Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” (p. 69). Por tal razón, se trabajó con diez estudiantes del CNH “Los Pimientitos”. De este modo, la muestra representa de forma directa la realidad educativa del centro ya que estos infantes forman parte del proceso de estimulación temprana y desarrollo cognitivo a través del juego y su participación permitirá observar de manera cercana las reacciones y avances cognitivos que surgen de la implementación del juego como herramienta pedagógica.

La observación es una técnica que permite obtener datos sobre los comportamientos, interacciones y contextos de los individuos en su ambiente natural. Su propósito es recopilar información relevante de manera planificada y precisa para comprender mejor la realidad observada (Medina et al., 2023). Por ello, la técnica de observación se aplicó con el propósito de registrar de manera directa y detallada las conductas y reacciones de los niños durante las actividades lúdicas, por ende, se utilizó como instrumento la ficha de observación la cual facilitó la recopilación de información sobre los comportamientos, la interacción con los materiales y la participación activa de los niños.

La entrevista según Medina et al. (2023) es una técnica que implica la interacción directa entre el entrevistador y el entrevistado para obtener información sobre un tema en específico. Por tal razón, en este trabajo se empleó esta técnica para obtener información directa del docente con el fin de

conocer las percepciones, experiencias y practicas pedagógicas relacionadas con la implementación del juego para potenciar el desarrollo cognitivo infantil, por lo cual se utilizó como instrumento una guía de preguntas que permitió al docente expresar con libertad su opinión acerca del tema.

La encuesta es utilizada para recolectar información de un gran número de personas mediante cuestionarios. Por ello, es eficiente para recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos en un tiempo reducido (Medina et al., 2023). En este caso aplicamos la encuesta para obtener información directa de los niños del CNH “Los Pimientitos”, con el fin de identificar como perciben y participan en las actividades lúdicas para fortalecer su desarrollo cognitivo. Esta técnica se adaptó a su edad mediante el uso de imágenes representativas ya que el instrumento utilizado fue el cuestionario de preguntas, el mismo que fue diseñado con figuras, colores y objetos familiares que permitan respuestas sencillas y visuales.

Preguntas de la encuesta

1. ¿Dónde está la pelota?
2. ¿Me puedes mostrar el color rojo?
3. ¿para qué sirve la cuchara?
4. ¿Cuál es el más grande?
5. ¿Qué usamos cuando llueve?

Preguntas de la entrevista

1. ¿Que importancia considera que tiene el juego en el desarrollo cognitivo de los niños de 1 a 3 años?
2. ¿los nulos muestran mayor atención y concentración cuando las actividades se desarrollan mediante el juego?
3. ¿Cómo observa que el juego influye en la atención, la memoria o la curiosidad de los niños?
4. ¿Qué materiales o herramientas pedagógicas emplea para fomentar el juego?
5. ¿Qué tipo de formación o capacitación ha recibido sobre el uso del juego como herramienta pedagógica?

Tabla 1:

Operacionalización de variables

Variables	Dimensión	Subdimensión	Indicadores
El juego como herramienta pedagógica	El juego	juego por imitación	Imita rutinas cotidianas como (barrer, cocinar) durante el juego. Reconoce y reproduce acciones simples observadas en el adulto o sus pares.
		Juego colaborativo	Busca la compañía de otros niños para jugar, aunque sea por periodos cortos. Colabora con otros niños en actividades pedagógicas, como armar torres.
		Herramienta pedagógica	Videos infantiles Muestra interés y atención al observar videos con canciones, colores o personajes llamativos. Muestra disposición para realizar actividades posteriores al video, como cantar la canción o repetir lo aprendido.
	Herramienta pedagógica	Material didáctico	Muestra curiosidad e interés al interactuar con los materiales presentados por el docente. Manipula materiales didácticos, explorando sus formas, texturas y colores.
		Atención y concentración	Fija la mirada en el objeto o persona que habla o presenta algo. Reconoce diferencias y semejanzas entre formas, colores y tamaños.
		Exploración de objetos	Manipula objetos usando ambas manos. Ensambla o apila objetos como bloques, cubos o piezas encajables.
El desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años	Desarrollo cognitivo	Niños de 1 a 3 años	Desarrollo del lenguaje Usa gestos para comunicarse. Comprende instrucciones de dos pasos (ve a la mesa, trae tus zapatos).
		Desarrollo personal y autonomía	Muestra preferencia por ciertos objetos, personas o actividades. Elige entre dos opciones (quieres leche o jugo).

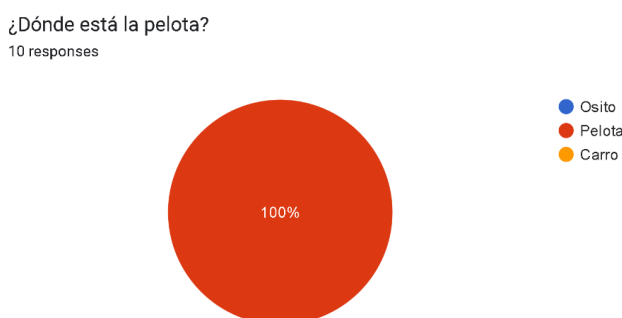
Fuente: elaboración propia

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Encuesta dirigida a los estudiantes

Figura 1

Pregunta Nº1



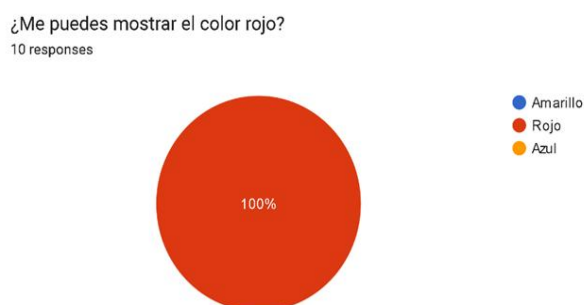
Fuente. Datos extraídos de Google Forms (2025).

Mediante el resultado, se pudo evidenciar que todos los niños (100%) identificaron el objeto requerido. Este dato nos comprueba que los niños entre 1 a 3 años poseen la capacidad de reconocimiento visual y asociación verbal, cuando se utiliza el juego como herramienta de aprendizaje. Esta actividad lúdica no solo demostró comprensión del lenguaje, sino también las habilidades cognitivas básicas como son la atención, memoria, y observación activa en los participantes.

El docente entrevistado indica que “el juego es fundamental porque es el medio natural a través del cual los niños exploran descubren y comprenden el mundo” y que “favorecen la atención, la memoria y la resolución del problema” lo que, al vincularlo con los resultados de la encuesta, se confirma que al momento de la correcta identificación del objeto es una manifestación exacta de esas capacidades cognitivas antes mencionadas. El docente puntualiza que los niños prestan atención cuando las actividades son lúdicas, lo cual coincide con los resultados obtenidos, donde se pudo observar que ellos niños respondieron adecuadamente y tuvieron una excelente concentración.

El análisis conjunto de los datos obtenidos en la encuesta y en la entrevista evidencia una relación directa entre la participación constante en actividades lúdicas y la capacidad de los niños para reconocer objetos en distintos contextos, incluso fuera del entorno habitual de juego ya que los resultados de la encuesta muestran que los niños identifican la pelota con facilidad, mientras que el docente entrevistado confirma que estos aprendizajes se consolidan mediante experiencias de juego que fortalecen la percepción, la memoria y el pensamiento simbólico. A partir de ello, se determina que el juego ha tenido un impacto positivo en el desarrollo cognitivo infantil.

Figura 2



Fuente. Datos extraídos de Google Forms (2025).

Los resultados que se obtuvieron en la actividad muestran que la totalidad (100%) de los niños reconocieron correctamente el color rojo, lo que podemos indicar el avance significativo en el desarrollo cognitivo y perceptivo de los niños entre a 3 años de edad. Esto tiene un significado importante en su proceso de aprendizaje ya el que el niño reconoce y asocia un color con su nombre y esta etapa es caracterizada por la rápida adquisición y habilidades sensoriales y de pensamiento simbólico.

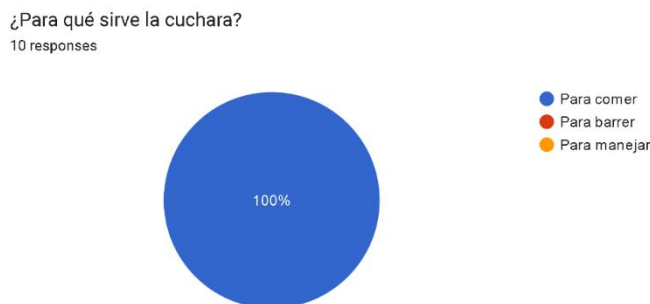
En cuanto a la actividad realizada, refleja que se logró captar la atención y curiosidad de los participantes. Cuando los niños intervienen en estas experiencias lúdicas, sienten la libertad de experimentar esto les permite involucrarse con más entusiasmo y se atreven a responder sin miedo a equivocarse. En este caso, el color rojo por su intensidad y ser llamativo posiblemente estimulo su interés, facilitando que todos los participantes lo reconozcan con facilidad.

En la entrevista, el docente enfatizó que “el juego es el medio natural a través del cual los niños exploran, descubren y comprenden el mundo”, y agregó que mediante él se desarrollan la atención, la memoria y la capacidad para resolver problemas. Esto se relaciona con lo que se observó en la encuesta, donde los niños mantuvieron la concentración y mostraron comprensión al momento de identificar el color correctamente.

Mientras tanto, en comparación entre los resultados de la encuesta y la entrevista se evidencia una relación entre las actividades lúdicas aplicadas en el aula y el fortalecimiento de la percepción visual en los niños, pues los datos de la encuesta muestran un dominio total en la identificación del color rojo mientras que el docente entrevistado señala que estos aprendizajes surgen a partir del juego, pues a partir de esta relación se concluye que el juego ha contribuido de manera significativa al

desarrollo cognitivo vinculado con la percepción y el reconocimiento de colores, favoreciendo respuestas precisas seguras y autónomas por parte de los niños.

Figura 3



Fuente. Datos extraídos de Google Forms (2025).

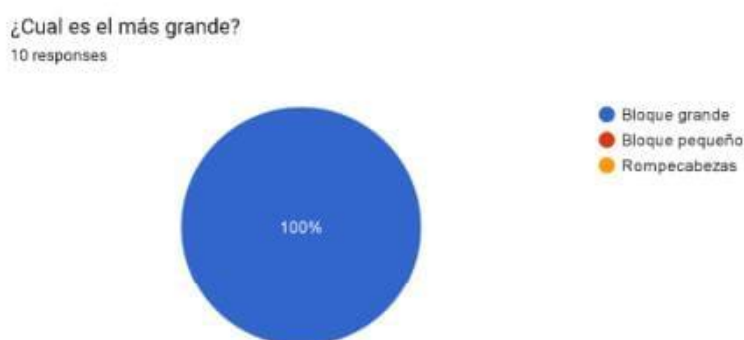
En la gráfica de la encuesta realizada se puede observar que el 100% de los niños identificaron correctamente que la cuchara se utiliza para poder comer y no hubo respuestas incorrectas como barrer o para manejar, esto nos demuestra una comprensión clara sobre el uso funcional del objeto como es la cuchara en la vida cotidiana, incluso considerando las limitaciones cognitivas que tiene el rango de 1 a 3 años.

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, esta habilidad está vinculada con la etapa sensomotriz y la transición a la etapa preoperacional, es donde los niños comienzan a entender el mundo a partir de acciones concretas y también significativas. La cuchara para nosotros los adultos puede ser solo un utensilio, pero para los niños la cuchara es una herramienta que promueve su independencia y su autonomía al comer solo o también con ayuda. El hecho de que el 100% haya respondido correctamente sugiere que hay un aprendizaje sólido, lo cual está relacionado con el uso de este objeto y con las oportunidades que se les brindan a los niños para participar en actividades prácticas durante el juego simbólico como es el juego de “la comida”.

El docente entrevistado dice que el juego simbólico es una actividad clave en el aula, ya que permite a los niños representar acciones de la vida cotidiana como cocinar, alimentar a un muñeco o similar comida con sus amigos o compañeros. El también menciona que cuando los niños juegan a la casita ellos suelen usar platos, vasos y también cucharas, lo que les ayuda a entender el cómo se utilizan correctamente estos utensilios y también a desarrollar sus habilidades de independencia y del cuidado personal.

Así pues, los niños mostraron una comprensión muy clara sobre el uso de la cuchara, lo que refleja un avance cognitivo adecuado para su edad, el juego simbólico favorece la asimilación de roles y de funciones que permiten a los niños que transfieran los conocimientos de la realidad al juego. Se confirma que el juego es la más grande herramienta pedagógica que ayuda a potenciar el desarrollo cognitivo en los niños de 1 a 3 años, ya que facilita aprendizajes reales en contextos naturales.

Figura 4



Fuente. Datos extraídos de Google Forms (2025).

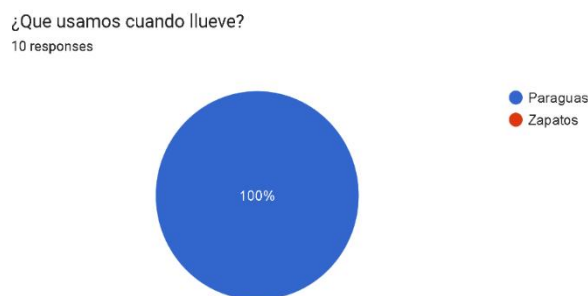
La encuesta que se realizó a niños de entre 1 a 3 años nos muestra que el 100% identificó correctamente el bloque grande como un objeto de mayor tamaño, sin que se registraran respuestas incorrectas, este resultado nos indica que todos los niños han desarrollado habilidades de distinguir tamaños, capacidad cognitiva que está relacionada con el pensamiento lógico básico y de la percepción visual.

El docente que fue entrevistado está de acuerdo con este análisis, señalando que “el juego es el medio natural en el que a través los niños pueden desarrollar sus habilidades cognitivas como es la atención, la memoria y la resolución de problemas”. Además, menciona que utiliza constantemente materiales manipulativos como son bloques, rompecabezas y juguetes didácticos, ya que estos materiales permiten a los niños que comparen, clasifiquen y que experimenten, y afirma que el juego fomenta la exploración activa y la curiosidad.

La triangulación entre los datos de la entrevista y de la encuesta nos permite concluir que hay relación directa entre el uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego y el desarrollo de las habilidades cognitivas, como la comparación y la clasificación por tamaño. Mientras que la encuesta evidencia un dominio total en la identificación del objeto más grande, el docente confirma que este aprendizaje se construye gracias a las actividades lúdicas que favorecen la manipulación y la

experimentación y en consecuencia se puede afirmar que el juego está actuando como herramienta pedagógica efectiva para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.

Figura 5



Fuente. Datos extraídos de Google Forms (2025).

La encuesta aplicada a niños de 1 a 3 años revela que la totalidad de los encuestados, es decir, el 100% de los participantes identificó el paraguas como el objeto apropiado para utilizar cuando llueve, mientras que ningún participante señaló la opción de zapatos como respuesta, lo cual indica una comprensión adecuada de los objetos en situaciones climáticas cotidianas pues se evidencia que el niño a tenido experiencias previas tanto en el hogar como en la institución que le han facilitado el reconocimiento del paraguas como un elemento protector frente a las lluvias.

En esta fase del desarrollo, los infantes empiezan a construir su conocimiento básico sobre el entorno que les rodea a través de la observación, la imitación y el juego, de modo que la identificación correcta del paraguas se interpreta como la manifestación de las capacidades cognitivas como la memoria, la asociación lógica y el pensamiento simbólico, lo cual le permite relacionar una situación climática con el objeto adecuado. Por ello, el hecho de que los niños respondan correctamente indica que el grupo posee un nivel de comprensión acorde con lo esperado para la edad.

En este contexto, el docente entrevistado coincide con este análisis al afirmar que “el juego es el medio por el cual los niños exploran, descubren y comprenden el mundo”. Además, el docente destaca que mediante las actividades lúdicas se desarrollan las habilidades cognitivas de los niños como la atención, la memoria y la resolución de problemas, de este modo la capacidad de asociación entre la lluvia y el paraguas puede entenderse como experiencias lúdicas previas en las que los niños han participado como dramatizaciones o han escuchado cuentos que contextualizan situaciones climáticas.

Por lo tanto, la triangulación entre los datos cuantitativos de la encuesta y las aportaciones cualitativas de la entrevista permite concluir que existe una relación estrecha entre la implementación del juego como método de enseñanza y la capacidad de los niños para identificar objetos y comprender su función pues mientras que los niños demuestran mediante la encuesta una comprensión sólida sobre el uso del paraguas, el docente reconoce que se debe a las experiencias lúdicas que el niño ha obtenido previamente. Así pues, se puede afirmar que el juego no solo facilita el aprendizaje de conceptos cotidianos, sino que también potencia el desarrollo cognitivo.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en los gráficos analizados evidencian el desarrollo favorable en las habilidades cognitivas básicas mediante el uso del juego pues los niños de 1 a 3 años demostraron una alta comprensión al identificar correctamente objetos, colores, tamaños y funciones alcanzando un 100% de aciertos. Esto se alinea con lo señalado por Peña-Guzmán et al. (2025), quienes plantean que el juego favorece la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas, permitiendo así que el aprendizaje se produzca de manera significativa y natural.

En este contexto, el hecho de que el 100% de los niños respondiera correctamente en cada uno de los ítems permite evidenciar que el juego se ha empleado como una estrategia pedagógica de aprendizaje más allá de su función recreativa. De acuerdo con Peña-Guzmán et al. (2025), el juego es una herramienta pedagógica que potencia el desarrollo cognitivo de los niños y permite que el niño pueda construir saberes a partir de la exploración y la interacción con su entorno, lo cual se refleja en los resultados de la encuesta donde los niños lograron establecer relaciones lógicas entre los objetos y sus funciones como se evidenció en la pregunta sobre el uso del paraguas y la cuchara estas respuestas demuestran que los niños no sólo observan sino que comprenden y aplican el conocimiento a sus acciones cotidianas.

Asimismo, el reconocimiento de colores y tamaños también refleja avances en el desarrollo de las habilidades de percepción y en los aspectos de clasificación visual. Por ello, Quinde De La Cuadra (2025) sostiene que el juego estimula la observación, la comparación y la clasificación de estímulos, habilidades que resultan esenciales para el desarrollo del área cognitiva. Para complementar, Lapo et al. (2025) destacan que las actividades lúdicas favorecen al aprendizaje que involucra múltiples sentidos, lo cual facilita la asociación de estímulos visuales y táctiles como forma, tamaño y color, esto se relaciona con las preguntas ya que los niños demostraron su capacidad de comparar y diferenciar.

Por otra parte, el docente entrevistado señaló que utiliza para su práctica pedagógica materiales manipulativos, sensoriales y cuentos como herramientas para la enseñanza, lo cual coincide

con lo expuesto por Mechavarria (2022) respecto a la importancia de las herramientas pedagógicas pues las mismas permiten que el niño se convierta en protagonista de su propio aprendizaje y desarrolle habilidades como la observación, clasificación y la resolución de problemas. Del mismo modo, Galindo-Ibañez & Torres-Castro (2022) sostienen que el juego facilita la integración de los aspectos cognitivos, comunicativos y kinestésicos, lo cual promueve un aprendizaje integral en la primera infancia

De esta forma, el análisis de los resultados de la encuesta y la opinión del docente demuestran que los aprendizajes que se adquieren a través del juego son más duraderos y significativos debido a que se construyen desde la experiencia. En este sentido, Baque Reyes (2021) afirma que el aprendizaje verdaderamente significativo ocurre cuando los estudiantes relacionan los nuevos conocimientos con las experiencias previas tal como sucede cuando los niños manipulan objetos reales durante el juego,. En esta misma línea, Chicaiza Delgado (2025) destaca que el aprendizaje a través del juego favorece la motivación y sobre todo la participación activa, proporcionando así entornos que fomentan la curiosidad y el desarrollo de la creatividad en los niños.

En términos generales, los resultados demuestran que los niños no solo adquirieron conocimientos concretos relacionados con el color, forma y tamaño, sino que también fortalecieron sus habilidades cognitivas, lo cual concuerda con la postura de Arguello-Muñoz & Herazo-Chamorro (2024), quienes señalan que el juego estimula el pensamiento crítico y la toma de decisiones desde edades tempranas al brindar la posibilidad de explorar y analizar distintas opciones de respuesta. Por lo tanto, dentro del marco del presente estudio, dicha autonomía se refleja en la habilidad de los niños para responder con precisión a las preguntas.

Asimismo, los resultados de las encuestas y la entrevista reflejan una relación directa entre la implementación del juego como herramienta pedagógica y el desarrollo cognitivo ya que los niños demostraron dominio en la identificación de objetos, colores y tamaños, lo que evidencia la efectividad de las prácticas pedagógicas en la estimulación de los procesos mentales básicos, lo que coincide con lo planteado por Simbaña-Haro et al. (2022) quienes destacan que el juego integra las dimensiones emocionales, cognitivas y sociales del aprendizaje, lo que permite que los niños aprendan de manera activa y placentera dado que el juego no sólo favorece las habilidades cognitivas sino que también fomenta la autonomía, la curiosidad y la seguridad emocional, pilares fundamentales para el desarrollo integral en la primera infancia.

CONCLUSIONES

Se logró sistematizar los referentes teóricos relacionados con el juego como herramienta pedagógica, comprendiendo que este constituye un medio esencial para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 1 a 3 años ya que mediante situaciones lúdicas los niños desarrollan habilidades como la atención, la memoria y la percepción lo cual es fundamental para diferenciar entre formas, colores y tamaños dado que este proceso favorece la construcción activa del pensamiento y estimula la curiosidad propia de la primera infancia. Por lo tanto, la revisión teórica permitió reconocer que el juego no solo tiene un valor recreativo, sino que representa una estrategia que contribuye a la formación integral del niño.

Asimismo, se identificó que en el CNH “Los Pimientitos”, los niños presentan un desarrollo cognitivo acorde a su edad. Sin embargo, se observan algunas limitaciones vinculadas con la capacidad de concentración, la realización autónoma de tareas y las transferencias de los aprendizajes en contextos distintos al aula, lo cual evidencian la importancia de ampliar las experiencias lúdicas que promuevan la implicación activa del niño en su proceso de aprendizaje como la incorporación de dinámicas que estimulen la atención, la memoria y la curiosidad desde edades tempranas.

Para finalizar, la propuesta basada en el juego como herramienta pedagógica demostró ser una alternativa altamente efectiva para potenciar las capacidades cognitivas de los niños, pues su aplicación favorece la exploración y la creatividad permitiendo así que los niños adquieran conocimientos a través de las experiencias lo que consolida la autonomía, el razonamiento y la iniciativa personal del niño. Por tal razón se concluye que la incorporación del juego en las prácticas pedagógicas contribuye al desarrollo integral de los niños, generando aprendizajes significativos y duraderos que sientan las bases para etapas posteriores del proceso educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arguello-Muñoz, F., & Herazo-Chamorro, M. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 4(1), 133-150. <https://doi.org/10.51660/ripie.v4i1.137>
- Baque Reyes, G. R. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857%2Fpc.v6i5.2632>
- Chicaiza Delgado, P. E. (2025). El aprendizaje a través del juego en infantes de 3 a 4 años. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13515>
- Chung, C. K. K., & Brítez, M. Á. A. (2023). Teoría Interpretativa y su relación con la investigación cualitativa. *Revista UNIDA Científica*, 7(1), 46-52. <http://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/index>
- Díez Martín, T. (2014). La adquisición del lenguaje infantil en la etapa de 0-3 años. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/6777>
- Duarte-Contreras, N., Leppe-Reyes, C., Marín-Tuma, N., & Miño-Araya, C. (2021). Estudio de revisión: Importancia de la imitación en el aprendizaje. *Revista Memoriza.com*, 17, 1-11.
- Escarcega, J. (2023, noviembre 8). ¿Qué es la investigación de campo? Berumen. <https://berumen.com.mx/investigacion-de-campo-que-es-y-por-que-hacerla/>
- Estrada, G. G. (2023). La importancia del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar. *Formación Estratégica*, 7(1), 196-115.
- Flores-Hinostroza, E. M., Peñafiel-Villarreal, R. E., & Marcano-Molano, P. G. (2025). The role of child psychology in the early detection of developmental difficulties: An educational worldview. *Seminars in Medical Writing and Education*, 4, 817-817. <https://doi.org/10.56294/mw2025817>
- Galindo-Ibañez, J. A., & Torres-Castro, M. A. (2022). El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero. <http://hdl.handle.net/11371/4956>



- García-Basurto, G., Paz-Rivera, A., Baque-Yoza, M., Quezada-Pineda, A., & Yáñez-Rueda, H. (2025). La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 9(19), 32-45. <https://doi.org/10.53877/rc9.19-550>
- Guevara Albán, G. P., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820%2Frecimundo%2F4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820%2Frecimundo%2F4.(3).julio.2020.163-173)
- Lapo-Fernández, J., Arteaga-Yance, J., LancheQuizhpe, M., & Suárez-Suárez, M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol.*, 4(7), 1007-1030. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- López, P. L. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, 09(08), 69-74.
- Lopez-Araujo, J. G., Pozo-Potosi, A. E., Boderio-Aguayo, Y. C., & Loo-Aguayo, N. J. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1(1), 97-106.
- Martínez Basantes, E. L. (2021). Desarrollo integral infantil desde la perspectiva relacional en niños y niñas de 0 a 3 años [masterThesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. <http://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/8479>
- Mechavarria. (2022, septiembre 29). La importancia de las herramientas pedagógicas en el aula de clase. Grupo Geard Ecuador. <https://grupogear.com/ec/blog/categoria/importancia-herramientas-pedagogicas-aula-clase/>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. En Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Oyola Huamani, K. K. (2023). Desarrollo asertivo y aprendizaje colaborativo en niños de 5 años de la I. E. Inicial 656 Pasitos de Jesús, Hualmay – 2022. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/7668>
- Peña-Guzmán, V., Castro-Andino, A., González-Acosta, E., & Perlaza-Cañizares, J. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1103-1112. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Perero-Santos, D., & González-Cedeño, S. (2024). El juego en el desarrollo cognitivo en niños de 4 años. [bachelorThesis, Guayaquil: ULVR, 2024.]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/7503>



- Pérez Fernández, L. (2022). DESARROLLO DEL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS. DESARROLLO DEL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS, 126(126), 1-126. <https://orcid.org/0000-0002-5408-6263>
- Pozo-De la A, K., Domínguez-Vidal, M., Murga-Guillén, G., Quimí-De La Rosa, N., Macías-Muñoz, J., Lindao-Mateo, T., & Peña-El-Villarreal, R. (2025). (PDF) Influencia del juego en el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 5 años: Revisión Sistemática: Influence of play on cognitive development in children aged 3 to 5 years. ResearchGate, 4(2). <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.145>
- Pulupa-Carrera, M. B., & Tandazo-Tinoco, E. D. C. (2024). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 a 4 años. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/www.dspace.uce.edu.ec>
- Quinde De La Cuadra, L. (2025). Importancia del juego en el desarrollo cognitivo de niños de 4 años: Estrategias creativas para educadores. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/13140>
- Quinde-Zambrano, L., Machoa-Salazar, E. T., Guachi-Loma, R. E., & Quinde-Zambrano, D. L. (2024). Influencia del Enfoque Lúdico en el Desarrollo Integral de Infantes del Nivel Educativo Inicial: Influence of the Play-Based Approach on The Holistic Development of Children in Early Childhood Education. Nobilis, 1(1), 46-58.
- 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/issue/archive>
- Rimascca-Rodríguez, I., Jara-Velarde, G., Contreras-Almanza, C., Rimascca-Rodríguez, I., Jara-Velarde, G., & Contreras-Almanza, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. Revista InveCom, 5(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>
- Salgado Lévano, C. (2007). Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit, 13(13), 71-78. Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009&lng=es&tlng=en.
- San Vicente Parada, A. (2021). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR. Educación y Psicopedagogía, 4(1), 37-52.
- Serrano, J. M., & Pons, R. M. (2011). El Constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. Revista electrónica de investigación educativa, 13(1), 1-27.



- Simbaña-Haro, M., González-Romero, M., Obando-Tasiguano, C., & Hinojosa-Cazco, G. (2022). El juego: Una mirada desde los diferentes autores. 593 Digital Publisher CEIT, 7(6-2), 145-156.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Voces de la Educación, 4(7). <https://orcid.org/0000-0002-2962-5819>
- Trávez Angueta, J. P. (2021). La imitación en el desarrollo del comportamiento de los niños de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga de la ciudad de Riobamba, periodo 2020 – 2021 [bachelorThesis, Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8130>
- Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: Una estrategia que humaniza la educación. Revista Innova Educación, 2(2), 363-379.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009>
- Zúñiga, P. I. V., Cedeño, R. J. C., & 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.