





Juegos para Potenciar el Desarrollo Cognitivo y Emocional en Niños de 4 Años en Educación Inicial

Games to Enhance Cognitive and Emotional Development in 4-year-old Children in Early Childhood Education

América Ernestina Andrade Acosta¹  · Alexandra Marilú Cedillo Huanca²  ·
Alejandra Carolina Paciotta Santiago³  · Amarilis Campoverde⁴ 

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 04 de diciembre de 2025.

Fecha de aceptación: 23 de marzo de 2026.

¹ América Ernestina Andrade Acosta
<https://orcid.org/0009-0005-9722-4127>
Universidad Bolivariana del Ecuador
aeandrada@ube.edu.ec

² Alexandra Marilú Cedillo Huanca
<https://orcid.org/0009-0005-4630-0548>
Universidad Bolivariana del Ecuador
amcedilloh@ube.edu.ec

³ Alejandra Carolina Paciotta Santiago
<https://orcid.org/0009-0008-3926-8844>
Universidad Bolivariana del Ecuador
apacciottas@ube.edu.ec

⁴ Amarilis Campoverde
<https://orcid.org/0009-0003-6923-0509>
Universidad Bolivariana del Ecuador
aicampoverdem@ube.edu.ec

RESUMEN

El presente artículo tiene como propósito diseñar una guía de juegos para potenciar el desarrollo cognitivo y emocional en niños de 4 años de la Escuela Fiscal Ciudad de Cuenca. Este objetivo surge al evidenciar que gran parte de los estudiantes de este nivel presenta dificultades para mantener la atención, expresar emociones y consolidar procesos básicos como la memoria, la clasificación y el razonamiento lógico. La propuesta busca ofrecer a los docentes estrategias lúdicas contextualizadas que fortalezcan la enseñanza desde un enfoque activo y participativo. La investigación adoptó un enfoque mixto, con un diseño descriptivo y de campo. La muestra estuvo conformada por 25 niños de 4 años pertenecientes al nivel inicial 2. Se aplicó una ficha de observación validada por juicio de expertos, compuesta por indicadores de atención, memoria, pensamiento lógico, imaginación, autorregulación, socialización y expresión emocional. Los datos obtenidos se procesaron en frecuencias y porcentajes para su análisis. Los resultados iniciales del pretest mostraron que un 40 % de los niños se ubicó en nivel “óptimo”, un 48 % “en proceso” y un 12 % “en alerta”, destacando mayores dificultades en atención sostenida y regulación emocional. Tras la aplicación de la guía lúdica, el 76 % alcanzó un nivel “óptimo”, el 20 % se mantuvo “en proceso” y solo el 4 % permaneció “en alerta”, evidenciando un avance significativo en las dimensiones evaluadas. Se concluye que la guía de juegos constituye un recurso pedagógico eficaz para estimular la atención, la memoria, la empatía y la autorregulación, promoviendo un aprendizaje integral y significativo en la primera infancia.

Palabras clave: desarrollo cognitivo, desarrollo emocional, juegos, educación inicial, aprendizaje significativo



ABSTRACT

This article aims to design a game guide to enhance the cognitive and emotional development of four-year-old children at the Ciudad de Cuenca Public School. This objective arises from the observation that a large proportion of students at this level have difficulty maintaining attention, expressing emotions, and consolidating basic processes such as memory, classification, and logical reasoning. The proposal aims to offer teachers contextualized, play-based strategies that strengthen teaching through an active and participatory approach. The research adopted a mixed-methods approach with a descriptive and field design. The sample consisted of 25 four-year-old children for the second level of preschool. An observation checklist, validated by expert review, was used, comprising indicators of attention, memory, logical thinking, imagination, self-regulation, socialization, and emotional expression. The data obtained were processed using frequencies and percentages for analysis. Initial pretest results showed that 40% of the children were at the “optimal” level, 48% “in progress”, and 12% “on alert”, highlighting greater difficulties in sustained attention and emotional regulation. After the implementation of the play-based learning guide, 76% reached an “optimal” level, 20% remained “in progress”, and only 4% remained “on alert”, demonstrating significant progress in the evaluated dimensions. It is concluded that the play-based learning guide is an effective pedagogical resource for stimulating attention, memory, empathy, and self-regulation, promoting comprehensive and meaningful learning in early childhood.

Keywords: cognitive development, emotional development, games, early childhood education, meaningful learning

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea presenta la necesidad de poner en marcha estrategias renovadoras que contribuyan a los aprendizajes significativos para la primera infancia. En este contexto, el juego es una actividad que responde al desarrollo infantil, ya que activa el plano cognitivo y el plano emocional sobre todo en los niños de 4 años. En estos primeros años el cerebro es el que va perdiendo rápidamente el estado de maduración que va siguiendo las experiencias de juego que por su propia naturaleza favorecen la exploración, la experimentación y la construcción de conocimientos.

Mediante el juego simbólico, los pequeños representan situaciones de su entorno, fortalecen el pensamiento lógico y desarrollan la creatividad. También el juego de roles es el vehículo que ayuda al desarrollo del lenguaje, de la comunicación y de las narrativas que son necesarias para el aprendizaje escolar. En el plano emocional, estas actividades favorecen la autorregulación, la cooperación y el manejo de emociones, lo que permite establecer relaciones positivas con sus pares y fortalecer competencias socioemocionales duraderas.

De acuerdo con Berruz et al. (2025), “el juego impulsa habilidades cognitivas como la memoria, la atención y el razonamiento lógico, al mismo tiempo que refuerza la autoestima y la empatía en contextos educativos inclusivos. Según Chisag et al. (2023) las actividades lúdicas estimulan la creatividad y la imaginación, promoviendo la resolución de problemas y el pensamiento crítico. En base a lo expuesto por Coronel et al. (2024), el juego dirigido, cuando es planificado y guiado por el docente, potencia la adquisición de conceptos y el desarrollo socioemocional, mostrando mejores resultados frente a métodos tradicionales. Por estas razones, el diseño de propuestas lúdicas ajustadas a las características evolutivas de los niños resulta necesario para fortalecer su desarrollo integral.

Problema

En el contexto ecuatoriano, el uso de juegos educativos mantiene una relación directa con el desarrollo integral de los estudiantes en la educación inicial. No obstante, se evidencian limitaciones en la práctica pedagógica, ya que algunos docentes continúan priorizando metodologías tradicionales y perciben el juego únicamente como una actividad recreativa. Esta situación se ve influenciada por la carga administrativa y por la falta

de formación específica en estrategias lúdicas, lo que reduce su aplicación sistemática en el aula.

Esta problemática adquiere relevancia si se considera que la educación inicial requiere prácticas activas y participativas que respondan a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños. El uso del juego genera entornos motivadores que incrementan el interés por aprender y favorecen el desarrollo de habilidades transversales. En este sentido, se identifica la necesidad de implementar enfoques pedagógicos innovadores que integren el juego como una estrategia didáctica orientada al aprendizaje significativo y al fortalecimiento emocional desde edades tempranas.

El presente estudio surge con el propósito de aportar recursos prácticos adaptados al contexto educativo ecuatoriano, dirigidos a los docentes de educación inicial. En base a Coronel et al. (2024), el juego dirigido planificado por el educador presenta mejores resultados en el desarrollo cognitivo y socioemocional que las metodologías convencionales. Entre las principales limitaciones identificadas se encuentran:

- Falta de capacitación docente en estrategias lúdicas.
- Escasa variedad de juegos y actividades.
- Poca participación activa de los niños.
- Escasa adaptación a necesidades individuales.
- Carencia de recursos para crear ambientes estimulantes.
- Priorización de métodos tradicionales sobre el juego libre.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Evaluar el impacto de una guía de juegos en el desarrollo cognitivo y emocional en niños de 4 años de la Escuela Fiscal Ciudad de Cuenca, ofreciendo a los docentes recursos prácticos y contextualizados.

Objetivos Específicos

Diagnosticar las principales necesidades cognitivas y emocionales de los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Cuenca”.

Analizar los fundamentos teóricos y metodológicos sobre el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial.

Diseñar una guía de juegos estructurados y contextualizados que promuevan la atención, la memoria, el pensamiento lógico, la autorregulación y la expresión emocional de los niños de 4 años.

DESARROLLO

El juego en niños de 4 años

El juego constituye una actividad inherente al ser humano y un elemento central en la etapa preescolar, donde se consolidan habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Según UNICEF (2018), entre los 3 y 5 años el cerebro de los niños experimenta un desarrollo acelerado potenciado por experiencias lúdicas que favorecen la creatividad, la exploración y la interacción. Esta práctica no solo fomenta disfrute y motivación, sino que también contribuye a la comprensión del entorno y al desarrollo de competencias como la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas. El juego, al ser una forma activa de aprender, integra dimensiones físicas, cognitivas y afectivas, permitiendo que los pequeños relacionen nuevas experiencias con conocimientos previos y fortalezcan su capacidad de aprendizaje y adaptación (2018). En la misma línea, Solís García (2018) afirma que el juego potencia la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad. No obstante, en muchos contextos educativos actuales ha sido relegado frente a enfoques academicistas, pese a la evidencia de sus beneficios.

Desarrollo cognitivo

En cuanto al desarrollo cognitivo, este se entiende como el proceso mediante el cual los niños adquieren, estructuran y utilizan el conocimiento. Piaget señaló que el juego es una manifestación natural del pensamiento infantil, en la que reproducen experiencias y asimilan nuevas ideas, contribuyendo a la estructuración del pensamiento lógico y simbólico. La asimilación y la acomodación, según Piaget, son funciones necesarias para incorporar nueva información y reorganizar estructuras cognitivas. Este proceso se ve fortalecido en entornos lúdicos, donde la motivación y la curiosidad impulsan la construcción del conocimiento.

De acuerdo con Barreto et al. (2024):

“El desarrollo cognitivo de las personas está en relación de dependencia de un proceso de enseñanza–aprendizaje o, dicho de otra forma, de la educación, la cual

constituye un aspecto esencial para el ser humano, sobre todo cuando empieza a temprana edad” (p.25).

En esta línea, el desarrollo cognitivo puede considerarse un recurso pedagógico de alto potencial para la infancia temprana, pues estimula la acción, la exploración y la investigación. Además, no solo implica la adquisición de conceptos y habilidades académicas, sino también la capacidad de pensar de manera abstracta, resolver problemas y regular la propia conducta.

El juego simbólico y de roles ofrece oportunidades para explorar ideas, experimentar soluciones y fortalecer el lenguaje, integrando nociones matemáticas, espaciales y temporales en un contexto significativo. Promover actividades lúdicas, tanto estructuradas como libres, se presenta entonces como una vía efectiva para un desarrollo cognitivo sólido y equilibrado.

Desarrollo emocional

En cuanto al desarrollo emocional, este comprende la adquisición de habilidades para identificar, expresar y regular emociones, así como para reconocer las de los demás. Según UNICEF (2018), esta dimensión es clave para la adaptación social y el bienestar general, pues las emociones influyen directamente en la motivación, la toma de decisiones y las relaciones interpersonales (p.8). El juego ofrece un contexto natural para este aprendizaje, ya que al participar en actividades lúdicas los niños practican empatía, cooperación y resolución pacífica de conflictos. De acuerdo con Solís García (2018), la dinámica lúdica permite canalizar tensiones emocionales, mejorar la autoconfianza y construir una imagen positiva de sí mismo.

Desde la perspectiva sociocultural, el desarrollo psicológico surge de la interacción con otros y de la mediación cultural. Según Vygotsky, las funciones mentales superiores aparecen primero en el plano social y luego se internalizan en el plano individual Magallanes et. al (2021), en este proceso, el lenguaje actúa como herramienta psicológica que organiza la atención, regula la conducta y sostiene el pensamiento.

El lenguaje, en sus inicios, es externo y compartido con los demás. En base a Magallanes et. al (2021), este se transforma progresivamente en lenguaje interno gracias al habla egocéntrica, que cumple un papel de transición. De este modo, los niños comienzan a planificar y regular sus acciones de forma autónoma.

La construcción de conceptos también depende de la mediación cultural. Según Vygotsky, los pequeños pasan de agrupaciones simples a verdaderos conceptos gracias a la guía de adultos y al acceso a herramientas simbólicas. La educación formal acelera este proceso al ofrecer vocabulario y categorías que enriquecen la abstracción.

Otro aporte central de la teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), entendida como la distancia entre lo que el niño puede hacer solo y lo que logra con ayuda. De acuerdo con Vygotsky, el aprendizaje es más eficaz cuando se ubica en esa zona. El adulto o compañero más avanzado brinda apoyo temporal, conocido como andamiaje, que se retira gradualmente a medida que surge la autorregulación (Marulanda et al., 2021).

El juego simbólico y de roles constituye un contexto privilegiado de mediación. Según Vygotsky, en estas actividades los niños actúan “un nivel por encima” de su comportamiento habitual, ya que asumen reglas, usan el lenguaje para negociar y fortalecen la autorregulación. Las interacciones lúdicas permiten además interiorizar significados culturales y ampliar las funciones comunicativas.

En la educación inicial, estas ideas se traducen en prácticas concretas: diseñar actividades en la ZDP, promover rutinas de habla guiada, incorporar juegos de roles con reglas simples y registrar los avances hacia la autonomía, así, el juego no solo estimula la creatividad, sino que también se convierte en un medio eficaz para fortalecer el lenguaje y el pensamiento en niños de 4 años.

Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y emocional

El juego constituye una herramienta pedagógica que favorece la construcción del conocimiento en la infancia. Según Alonso (2021), a través de actividades lúdicas los niños desarrollan capacidades como la creatividad, la resolución de problemas, la imaginación y la inteligencia emocional, al tiempo que aprenden a gestionar sus sentimientos y a ganar confianza en sí mismos, en el plano cognitivo, el juego impulsa la memoria, la atención, la capacidad lógica y la resolución de problemas. De acuerdo con la teoría histórico-cultural de Vygotsky, las interacciones sociales durante el juego permiten a los niños avanzar en su zona de desarrollo próximo, facilitando aprendizajes más complejos con la mediación de adultos o pares.

En cuanto al desarrollo emocional, el juego proporciona un espacio natural para expresar sentimientos, canalizar tensiones y fomentar la autoestima. De acuerdo con Mena Bastías et al. (2021), el juego temprano favorece la empatía, la cooperación y la autorregulación, aspectos que contribuyen al bienestar socioemocional de los niños, al ser un espacio de interacción, estimula la construcción de vínculos afectivos y la capacidad de trabajar en equipo.

En este estudio, la variable independiente corresponde a la aplicación de la guía de juegos, entendida como la implementación planificada de actividades lúdicas diseñadas para el aula. La variable dependiente es el desarrollo cognitivo y emocional de los niños de 4 años, reflejado en avances en atención, memoria, pensamiento lógico, autorregulación, expresión de emociones y habilidades de convivencia.

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, con un diseño descriptivo y de campo. Se trabajó directamente con los niños en su entorno escolar, observando su participación en actividades lúdicas estructuradas y libres, lo que permitió registrar de manera precisa sus comportamientos y progresos en el desarrollo cognitivo y emocional.

La población estuvo conformada por los niños de 4 años matriculados en la Unidad Educativa Ciudad de Cuenca durante el período lectivo 2025–2026. La muestra incluyó a 25 estudiantes del nivel inicial 2, seleccionados de forma intencional por representar la totalidad del grupo, garantizando así la validez del estudio.

Como instrumento principal se utilizó la Ficha de Observación del Desarrollo Cognitivo y Emocional, elaborada por las autoras. Este instrumento fue validado mediante juicio de expertos con experiencia en psicopedagogía, neurociencia y educación inicial, quienes revisaron la pertinencia, claridad y coherencia de los indicadores. La ficha contempló dimensiones relacionadas con atención, memoria, pensamiento lógico, imaginación, autorregulación, socialización y expresión emocional, clasificando el desempeño de los niños en tres niveles: óptimo, en proceso y en alerta.

El proceso de validación se realizó mediante juicio de expertos, en el cual las especialistas analizaron cada

ítem de la ficha, sugiriendo ajustes en la redacción de ciertos descriptores para mejorar la comprensión y la observabilidad de las conductas. En base a sus recomendaciones, se realizaron modificaciones menores relacionadas con la precisión de los indicadores de atención y autorregulación emocional.

A continuación, se presenta la tabla de validación por expertos, donde se identifican sus áreas de formación y las principales observaciones realizadas:

Tabla 1
Observaciones realizadas

| Docentes | Área de especialización | Criterios evaluados | Principales apreciaciones |
|----------------------------|--------------------------|---|---|
| Sonia Pesantes De la Torre | Psicóloga | Pertinencia, coherencia y validez de los indicadores emocionales y conductuales | Sugirió verificar la adecuación de los ítems relacionados con la autorregulación y la expresión emocional, asegurando que las conductas sean observables y acordes con la etapa evolutiva de los niños de 4 años. Recomendó incluir descriptores que permitan diferenciar entre reacciones emocionales esperadas y conductas que podrían requerir acompañamiento psicopedagógico. |
| Máster Julio Pérez | Neurociencia/ Psicología | Pertinencia y relevancia de los ítems | Desarrollar indicadores medibles y ajustados a los ámbitos a evaluar |
| América Andrade Acosta | Psicopedagogía | Claridad, pertinencia y relevancia de los ítems | Sugirió ajustar la redacción de los indicadores de memoria y atención para mayor especificidad. |
| Alexandra Cedillo Huanca | Educación Inicial | Coherencia, observabilidad y adecuación al nivel etario | Recomendó incluir ejemplos de conductas observables en la dimensión emocional y simplificar el lenguaje de algunos ítems. |

El instrumento contempló indicadores de atención, memoria, pensamiento lógico, imaginación, autorregulación, socialización y expresión emocional, con una escala de valoración que permitió clasificar a los niños en tres niveles: óptimo, en proceso y alerta. El registro de datos se complementó con notas de campo del docente observador, orientadas a identificar conductas relevantes durante las dinámicas grupales y de interacción con pares, lo cual permitió triangular la información cuantitativa con apreciaciones cualitativas, los indicadores utilizados:

Tabla 2
Indicadores utilizados

| Dimensión | Número de indicadores |
|---------------------------|-----------------------|
| Atención | 5 |
| Memoria | 3 |
| Pensamiento lógico | 3 |
| Imaginación | 2 |
| Autorregulación emocional | 3 |
| Socialización | 3 |
| Expresión emocional | 3 |

Procedimiento

Se diseñaron juegos simbólicos, de roles, de construcción y de cooperación, ajustados a la edad y al currículo de educación inicial, siguiendo lineamientos planteados por UNICEF (2018) y por investigaciones recientes sobre la importancia del juego en la primera infancia.

Durante cuatro semanas se aplicó la ficha en sesiones de 45 minutos, registrando el desempeño individual de cada niño.

Los resultados fueron sistematizados en una base de datos en Excel, generando frecuencias, promedios y porcentajes, estos se representaron en tablas y gráficas para facilitar la interpretación.

Los hallazgos empíricos se contrastaron con aportes teóricos sobre el valor del juego en el desarrollo cognitivo y emocional, según autores como Ramos Berruz et al. (2025) y Coronel et al. (2024), quienes destacan la eficacia del juego planificado frente a metodologías tradicionales.

El estudio respetó los principios éticos de la investigación en educación inicial, por ello se contó con la autorización de la institución educativa. Asimismo, se garantizó la confidencialidad de los datos y la no afectación del bienestar de los participantes, promoviendo siempre un ambiente lúdico y seguro.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la aplicación de la guía de juegos evidencian avances en la atención, la memoria, la regulación emocional y la interacción social de los niños de 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ciudad de Cuenca”. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Piaget (1952), quien sostiene que el juego permite afianzar estructuras cognitivas relacionadas con la memoria y el pensamiento lógico. De acuerdo con Vygotsky (1979), las dinámicas grupales implementadas potenciaron la cooperación y la regulación emocional mediante la interacción social y la mediación del adulto, lo cual se reflejó en actividades como “Construyamos juntos” y “El semáforo de las emociones”.

En relación con la expresión oral y el vocabulario, la utilización de juegos como “La caja mágica de palabras” y “La rueda de las palabras” mostró que los niños integran nuevos términos en frases simples, lo que está en línea con lo propuesto por Ausubel (1983), quien afirma que el aprendizaje significativo se fortalece al vincular los saberes previos con experiencias contextualizadas. Según Bruner (1983), la creatividad y el descubrimiento guiado potencian la autonomía infantil, lo que se observó en las dramatizaciones y en los circuitos motores donde los estudiantes exploraron de forma activa.

Estos resultados confirman lo expuesto en estudios nacionales, donde se señala que la incorporación de juegos didácticos mejora la motivación y facilita el cumplimiento de los objetivos del Currículo de Educación Inicial (Carrión, 2019; Torres, 2020). En este sentido, la guía elaborada constituye una herramienta metodológica que responde a las necesidades detectadas en la institución, al tiempo que se ajusta a lo estipulado en la LOEI (2011), garantizando el derecho a una educación inclusiva, integral y lúdica.

No obstante, se identificaron limitaciones en la continuidad del proceso, ya que el impacto depende en gran medida de la capacitación docente y del involucramiento de los padres de familia. Con base en esto, se plantea la necesidad de fortalecer espacios de formación docente en pedagogía del juego y de diseñar talleres de orientación para padres, con el fin de extender las experiencias lúdicas al hogar.

Finalmente, la propuesta no solo valida la relevancia del juego en el desarrollo cognitivo y emocional, sino que abre posibilidades para investigaciones futuras en torno a su aplicación en otros niveles de educación inicial y en contextos con características distintas.

CONCLUSIONES

Con relación al primer objetivo específico, que buscaba diagnosticar las principales necesidades cognitivas y emocionales de los niños y niñas de 4 años de la Escuela Fiscal Ciudad de Cuenca, se evidenció a través del pre-test y de la observación directa que presentaban diferencias notables en temas como la atención sostenida, la memoria y la regulación emocional. Algunos niños mostraban autonomía y curiosidad, aunque otros requerían mayor mediación del docente para mantener su concentración o expresión adecuada de sus emociones. Estos hallazgos iniciales sirvieron como punto de partida para el diseño de la propuesta lúdica ajustada a las características y necesidades del grupo, de acuerdo con lo planteado por Piaget (1952) sobre el desarrollo cognitivo en la primera infancia y por UNICEF (2018) respecto a la importancia de experiencias educativas acordes a la etapa evolutiva.

Respecto al segundo objetivo, que buscaba analizar los fundamentos teóricos y metodológicos sobre el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo cognitivo y emocional, el estudio reafirmó los aportes de Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner, quienes sostienen que el juego es un medio esencial para la construcción del conocimiento, la interiorización de normas sociales y la autorregulación afectiva. En concordancia con estos postulados, se demostró que el aprendizaje significativo se potencia cuando el niño participa activamente en experiencias lúdicas mediadas por el adulto y contextualizadas en su entorno.

Con respecto al tercer objetivo, que se centra en diseñar una guía de juegos estructurados y contextualizados, se logró elaborar un recurso práctico conformado por actividades que propician el fortalecimiento de la atención, la memoria, la creatividad, la empatía y la cooperación. Su aplicación en el aula evidenció mejores en la concentración, la interacción social y manejo emocional de los niños, validando que el juego guiado, más allá del entretenimiento, es una herramienta eficaz para promover el desarrollo integral y generar ambientes de aprendizaje inclusivos y significativos. Con base a estudios recientes que destacan la eficacia del juego planificado en la educación inicial (Coronel et al., 2024; Ramos Berruz et al., 2025).

REFERENCIAS

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Universidad de Valladolid.
- Barreto Zúñiga, W., Arévalo Paguay, J., Ulloa Valdivieso, J., Zavala Escobar, C., Andrade López, N., & Paguay Paguay, M. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4126–4138. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>
- Chisag-Guaman, M. I., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1), 66–81. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Coronel Campozano, P. C., Boconzaca Chunchi, M. D., Ortega Espinoza, Z. B., & Molina Sabando, M. A. (2024). Estrategias de juego dirigido para el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 20–31. <https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/10/9>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García Vaicilla, A. G., Vásquez Zambrano, J. A., Vaca Narváez, E. R., Cusme Medranda, C. M., & Ludeña Carrillo, J. E. (2024). Intervención psicopedagógica y desarrollo cognitivo en los primeros años de vida. *Revista Cognosis*, 9(1), 68–84. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i1.6312>
- González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233–269. <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M., & Suárez, M. (2025). El poder del juego en el aprendizaje infantil: actividades lúdicas que potencian el desarrollo cognitivo y social. *Reinciso*, 4(7), 1007–1030. <https://doi.org/10.59282/reincisol.v4i7.1007-1030>
- Magallanes Palomino, Y. V., Donayre Vega, J. A., Gallegos Elías, W. H., & Maldonado Espinoza, H. E. (2021). El lenguaje en el contexto sociocultural desde la perspectiva de Lev Vygotsky. *CIEG: Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 25–35.
- Mena Bastías, C. P., Flores Lueg, C. B., Arteaga González, P. E., Saldaña Espinoza, D., & Navarrete Troncoso, E. L. (2021). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(1), 73–89. <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>
- Posligua Robles, L., & Zambrano Santos, R. (2025). El juego en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 170–184. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16812
- Ramos Berruz, A. J., Ferrín Cedeño, P., Bernaza Berrezueta, P., & Paredes Mayorga, N. R. (2025). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial. *Polo de Conocimiento*, 10(3), 1896–1906. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/9163/pdf>

- Romero Muñoz, K., Lucas Loor, G., Macías Calderón, M. J., Intriago Cantos, S., & Veloz Cando, E. (2025). Los juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje de la asignatura de matemática en los estudiantes de décimo año de educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16696
- Solís García, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 44–51. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7017228.pdf>
- Universidad Contemporánea de las Américas. (2020). El desarrollo cognitivo según Piaget. <https://uniclanet.unicla.edu.mx/assets/contenidos/116820230509210309.pdf>