



**Doi:** <https://doi.org/10.70577/ASCE/165.184/2025>

**Recibido:** 2025-02-23

**Aceptado:** 2025-03-22

**Publicado:** 2025-04-21

**Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños.**

**Analysis of the impact of educational games on the development of cognitive skills in children.**

**Autores:**

**Jenny Jacqueline Lara Núñez**

<https://orcid.org/0009-0001-1490-8592>

[lucritoql2022@gmail.com](mailto:lucritoql2022@gmail.com)

**Unidad Educativa Juan Benigno Vela**

Ambato- Ecuador

**Martha Susana Castro Allauca**

<https://orcid.org/0009-0001-0454-4027>

[marthas.castro@educacion.gob.ec](mailto:marthas.castro@educacion.gob.ec)

**Unidad Educativa Francisco Flor**

Ambato- Ecuador

**Gicela Marianela Lara Núñez**

<https://orcid.org/0009-0001-7188-6852>

[gicela.lara@educacion.gob.ec](mailto:gicela.lara@educacion.gob.ec)

**Unidad Educativa Francisco Flor**

Ambato- Ecuador

**Verónica Alejandra Castro Allauca**

<https://orcid.org/0009-0007-8383-3321>

[veronicaa.castroa@educacion.gob.ec](mailto:veronicaa.castroa@educacion.gob.ec)

**Escuela de Educación Básica Galo Plaza**

**Lasso**

Galápagos- Ecuador

**Como citar:**

Lara Núñez, J. J., Castro Allauca, M. S., Lara Núñez, G. M., & Castro Allauca, V. A. (2025). Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. ASCE, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.70577/ASCE/165.184/2025>



## Resumen

En un mundo donde el aprendizaje evoluciona junto con el avance tecnológico, los métodos tradicionales de enseñanza se están transformando, incorporando estrategias que no solo buscan transmitir conocimiento, sino también estimular habilidades cognitivas desde edades tempranas. En este contexto, el juego educativo ha emergido como una herramienta clave para el desarrollo integral de los niños en entornos digitales e interactivos. Esta investigación, de tipo bibliográfica con enfoque descriptivo y diseño transversal, tuvo como objetivo analizar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. Se revisaron 15 artículos científicos publicados entre 2020 y 2025, provenientes de bases de datos como ERIC, Scielo, RedALyC, Dialnet y Google Académico, priorizando estudios cuantitativos y cualitativos incluyendo revisiones sistemáticas. La búsqueda empleó palabras clave específicas con operadores booleanos y criterios de inclusión y exclusión definidos, siguiendo la metodología PRISMA para garantizar calidad y transparencia. Los resultados muestran que el uso sistemático de juegos mejora significativamente habilidades como la atención, memoria, comprensión lectora, pensamiento lógico, lenguaje, planificación y razonamiento, además de fomentar el desarrollo emocional y social. No obstante, persisten barreras como la falta de formación docente, escasez de materiales, limitaciones de tiempo y desconocimiento del valor pedagógico del juego, lo que evidencia la necesidad de fortalecer la capacitación docente y promover políticas educativas que favorezcan el uso de metodologías lúdicas.

**Palabras claves:** Juego Educativo, Habilidades Cognitivas, Desarrollo Infantil, Metodología Lúdica.



---

## Abstract

In a world where learning evolves along with technological advances, traditional teaching methods are being transformed, incorporating strategies that not only seek to transmit knowledge, but also stimulate cognitive skills from an early age. In this context, educational play has emerged as a key tool for the integral development of children in digital and interactive environments. This research, of a bibliographic type with a descriptive approach and cross-sectional design, aimed to analyze the impact of educational games on the development of cognitive skills in children. 15 scientific articles published between 2020 and 2025, from databases such as ERIC, Scielo, RedALyC, Dialnet and Google Scholar, were reviewed, prioritizing quantitative and qualitative studies including systematic reviews. The search used specific keywords with Boolean operators and defined inclusion and exclusion criteria, following the PRISMA methodology to ensure quality and transparency. The results show that the systematic use of games significantly improves skills such as attention, memory, reading comprehension, logical thinking, language, planning and reasoning, in addition to promoting emotional and social development. However, barriers persist such as the lack of teacher training, scarcity of materials, time constraints and ignorance of the pedagogical value of play, which shows the need to strengthen teacher training and promote educational policies that favor the use of playful methodologies.

**Keywords:** Educational Game, Cognitive Skills, Child Development, Playful Methodology.



## Introducción

¿Qué pasaría si la herramienta más poderosa para desarrollar la inteligencia de un niño no fuera un libro ni una clase magistral, sino un simple juego? En un mundo donde el aprendizaje evoluciona a la par del avance tecnológico, los métodos tradicionales de enseñanza han comenzado a transformarse, integrando nuevas estrategias que buscan no solo transmitir conocimiento, sino también estimular habilidades cognitivas fundamentales desde edades tempranas. Uno de estos recursos emergentes con gran potencial, como describe Aquino & Gualpa (2022), es el juego educativo, el cual se ha convertido en una herramienta clave para el desarrollo integral de los niños en entornos cada vez más digitales e interactivos

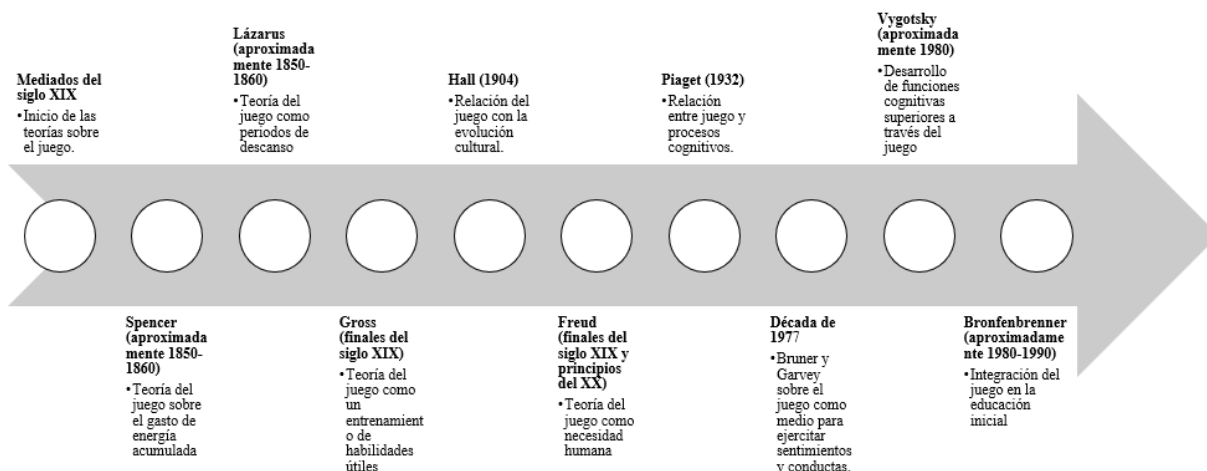
La educación infantil ha enfrentado retos importantes, especialmente tras la pandemia del COVID-19, la cual forzó la transición de clases presenciales a modelos virtuales, marcando un antes y un después en la forma en que los niños aprenden (Aquino & Gualpa, 2022). En este contexto, el uso de herramientas digitales y lúdicas ha cobrado fuerza como una vía para fomentar no solo el aprendizaje académico, sino también la creatividad, la imaginación, la memoria y la atención. De acuerdo con Tituaña (2024), citando a UNICEF (2018), el juego es la forma más natural mediante la cual los niños pequeños adquieren habilidades y conocimientos, por lo que se convierte en un componente esencial de toda estrategia pedagógica en la primera infancia.

No obstante, a pesar de su efectividad comprobada, el juego educativo aún no se ha posicionado con la fuerza necesaria en muchos entornos educativos, lo cual genera una problemática importante: la subutilización de un recurso que puede potenciar significativamente el desarrollo cognitivo infantil. En muchos sistemas educativos todavía predomina una visión tradicional del aprendizaje que no siempre responde a las necesidades neurobiológicas y emocionales de los niños, planteando la necesidad de evaluar cómo y en qué medida los juegos educativos influyen realmente en el desarrollo de habilidades cognitivas claves para el desempeño académico y personal futuro de los menores.

Diversas investigaciones sostienen que el juego no es solamente recreación, sino una actividad vital en el desarrollo físico, psicológico y social del niño. Cevallos & Erazo (2023) argumentan que el juego es el centro de la vida infantil, ya que permite al niño ampliar su comprensión de la realidad y fortalecer sus relaciones interpersonales. Para comprender el papel transformador del juego a lo largo del tiempo, resulta pertinente revisar brevemente su evolución histórica como herramienta educativa. El recorrido puede observarse de manera más clara en la Figura 1, una línea del tiempo que contextualiza el rol del juego como un recurso clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo integral del niño.

**Figura 1**

*La evolución de las teorías del juego y su influencia en la educación infantil*



Nota: La línea del tiempo fue elaborada a partir del estudio *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina*, desarrollado por Rodríguez (2021).

De esta manera, a lo largo del tiempo, el juego ha sido objeto de diversas teorías que reflejan su importancia en el desarrollo humano. Desde mediados del siglo XIX, pensadores como Spencer y Lázarus lo concibieron como una vía para liberar energía acumulada o recuperarse del esfuerzo diario. Más adelante, autores como Gross, Hall y Freud lo relacionaron con el entrenamiento de habilidades, la evolución cultural y la satisfacción de necesidades emocionales. Ya en el siglo XX, Piaget y Vygotsky destacaron su papel en el desarrollo cognitivo y de funciones superiores, mientras que Bruner, Garvey y Bronfenbrenner lo incorporaron al ámbito educativo como un recurso para ejercitar emociones, conductas y potenciar el aprendizaje integral.

En este sentido, los juegos educativos estimulan funciones como la atención, la memoria, el lenguaje, la percepción y la resolución de problemas, lo que fortalece las funciones ejecutivas (José, 2023; Vera, 2021). La perspectiva se alinea con el enfoque constructivista, en el cual Piaget plantea que el niño construye sus esquemas cognitivos a partir de la asimilación de nuevas experiencias, y Vygotsky resalta el papel del entorno social y la interacción en el proceso de aprendizaje (Brito, 2024).

A partir de estas teorías, se entiende que el desarrollo de las habilidades cognitivas constituye un proceso progresivo que comienza desde el nacimiento y continúa a lo largo de toda la vida, resultado de la interacción entre capacidades innatas y los aprendizajes adquiridos del entorno (Guartatanga et al., 2020). Las habilidades se clasifican en básicas y superiores, entre las que destacan la memoria, atención, percepción, resolución de problemas y creatividad (Vélez & Tejeda, 2022). Particularmente, durante la etapa preescolar —entre los 4 y 6 años—, se ha demostrado que los niños aprenden principalmente a través del juego, la observación y la escucha, lo cual refuerza la importancia de estrategias lúdicas en esta fase del desarrollo (Acuña & Quiñones, 2021).



El enfoque también encuentra respaldo en el marco legal ecuatoriano, específicamente en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, que establece como principio que la educación debe centrarse en el ser humano y promover su desarrollo integral desde los primeros años de vida. En este contexto, se destaca la necesidad de estimular las habilidades cognitivas y la creatividad a través de prácticas pedagógicas adecuadas (Casanova & Lescay, 2023). De este modo, se reconoce que un entorno educativo enriquecido con dinámicas lúdicas puede incidir significativamente en el desarrollo neurobiológico de los niños, aprovechando la plasticidad cerebral para fortalecer sus capacidades cognitivas (Vera, 2021).

En consecuencia, considerando tanto los aportes teóricos como el respaldo normativo, la presente investigación se plantea la siguiente pregunta general: ¿Cuál es el impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños? En respuesta a este cuestionamiento, el objetivo general es analizar el impacto de los juegos educativos como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación inicial. Para alcanzar dicho propósito, se proponen los siguientes objetivos específicos: (a) evaluar el nivel de desarrollo cognitivo observado en los niños a partir del uso sistemático de estas herramientas lúdicas (b) identificar las habilidades cognitivas que se estimulan mediante dichas estrategias, y (c) identificar las barreras que enfrentan los docentes para la implementación efectiva de juegos educativos en el entorno escolar.

Con base en este planteamiento, el artículo invita al lector a explorar el papel fundamental del juego en la educación contemporánea, comprendiendo cómo su correcta implementación puede convertirse en un motor de transformación para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños.

## Metodología

La presente investigación corresponde a un estudio de tipo revisión bibliográfica con enfoque descriptivo y diseño transversal, cuyo objetivo fue analizar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación inicial. Para ello, se revisaron artículos científicos publicados en revistas especializadas, disponibles en bases de datos confiables como ERIC, Scielo, RedALyC, Dialnet y Google Académico, priorizando estudios de enfoque cualitativo, revisiones sistemáticas, investigaciones de campo y artículos académicos que abordaran el impacto del juego educativo sobre procesos cognitivos como la atención, memoria, percepción y resolución de problemas.

La estrategia de búsqueda empleó palabras clave como: *“juegos educativos”*, *“habilidades cognitivas”*, *“educación inicial”*, *“desarrollo infantil”*, *“aprendizaje significativo”*, combinadas con los operadores booleanos AND y OR, tanto en español como en inglés. A continuación, se detalla la ruta de búsqueda por base de datos:

**Tabla 1***Ruta de Búsqueda*

Base de datos	Ruta de Búsqueda
ERIC	("juegos educativos" OR "aprender jugando") AND ("habilidades cognitivas" OR "desarrollo infantil") AND ("educación de la primera infancia")
Scielo	("juegos educativos" AND "desarrollo cognitivo") OR ("juegos lúdicos" AND "educación inicial")
RedALyC	("juego educativo" AND "atención" AND "memoria") + filtros: psicología educativa, educación preescolar, 2019-2024
Dialnet	("juego pedagógico" AND "habilidades cognitivas") OR ("educación infantil" AND "estimulación cognitiva")
Google Académico	"Impacto del juego en habilidades cognitivas de niños" + filtros: desde 2020, idioma: español o inglés, solo fuentes científicas revisadas por pares

Para garantizar un proceso de selección riguroso y transparente, se definieron criterios de inclusión y exclusión que permitieran analizar únicamente estudios relevantes y de calidad. A continuación, se presentan:

**Criterios de inclusión**

- Artículos que abordan explícitamente el uso de juegos educativos o lúdicos en contextos escolares.
- Estudios que identifican o miden habilidades cognitivas como atención, memoria, percepción, pensamiento lógico o resolución de problemas.
- Publicaciones revisadas por pares.
- Artículos publicados en español o inglés.
- Estudios publicados entre 2020 y 2025.

**Criterios de exclusión**

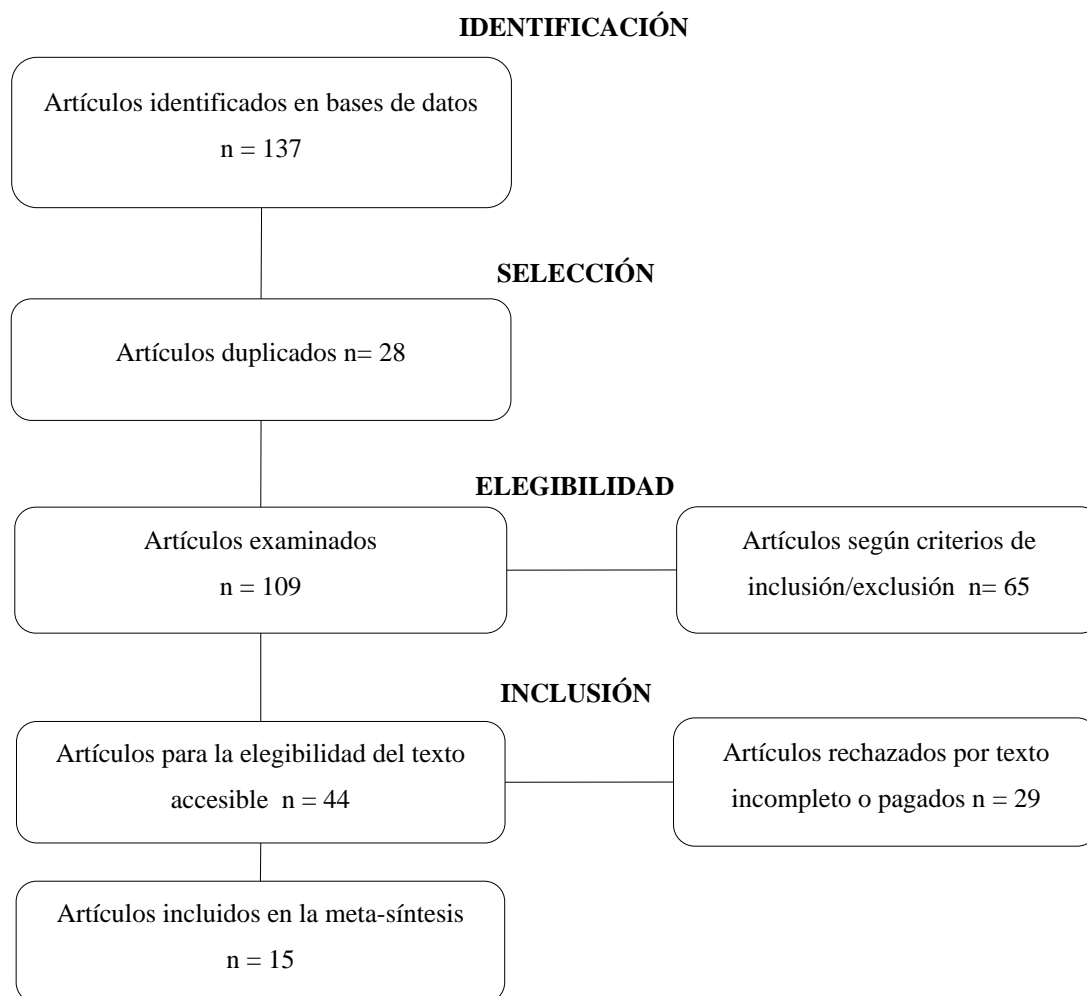
- Estudios que se enfocan exclusivamente en población adulta o adolescente.
- Artículos sin aplicación directa en entornos educativos.
- Publicaciones no científicas (blogs, revistas no arbitradas, etc.).
- Estudios sin relación con habilidades cognitivas.
- Artículos publicados antes de 2020 o en idiomas distintos al inglés o español.

La identificación y selección de estudios se realizó siguiendo los lineamientos de la metodología PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), lo cual garantiza claridad, transparencia y reproducibilidad en cada etapa. El proceso se resume en el

diagrama de flujo PRISMA (Figura 1), que ilustra el número de registros identificados, incluidos y excluidos, así como las razones para cada exclusión.

## Figura 2

### Diagrama de flujo PRISMA



Finalmente, se procedió a la extracción y organización de datos clave, los cuales se sistematizaron en una tabla en anexos con los siguientes elementos: autor/año de publicación, título del artículo, repositorio/ revista, tipo de estudio, principales resultados y conclusiones.

## Resultados

Efectuada la revisión de los 15 artículos seleccionados mediante la aplicación del método PRISMA, a continuación se presenta los resultados por cada uno de los objetivos planteados para el estudio del tema:

- Resultados sobre la evaluación del nivel de desarrollo cognitivo observado en los niños a partir del uso sistemático de estas herramientas lúdicas

A continuación, se presentan estudios recientes que abordan cómo las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo infantil. Los artículos seleccionados examinan el impacto de juegos educativos sobre habilidades como la memoria, la atención y el pensamiento lógico, mediante distintos enfoques metodológicos que permiten observar avances cuantificables en los niños.

**Tabla 2**

*Resultados de la revisión al objetivo específico 1.*

Nº.	Autor/Año	Tipo de estudio	Resultado clave
3	(Casanova & Lescay, 2023)	Cuantitativo descriptivo	El 82% de los niños mejoraron su concentración y comprensión tras aplicar dinámicas lúdicas.
5	(Brito, 2024)	Cuantitativo correlacional	Se halló correlación positiva ( $r=0.78$ ) entre el uso de juegos y el desarrollo del pensamiento lógico.
8	(Rodríguez, 2021)	Cuasi experimental	Los estudiantes incrementaron en un 25% su rendimiento cognitivo después de 8 semanas con juegos educativos.
9	(Cevallos & Erazo, 2023)	Cuantitativo correlacional	El 74% de los niños presentó mejoras en tareas de resolución de problemas tras juegos planificados.
10	(Vélez & Tejeda, 2022)	Investigación acción	Se identificó un avance del 30% en el desarrollo de la atención y la memoria con rutinas lúdicas.
12	(De la Cruz & Vega, 2023)	Cuantitativo descriptivo	El 87% de los estudiantes mostró mejoras en actividades cognitivas con juegos temáticos.
13	(Tiván & Bermello, 2024)	Investigación cualitativa, descriptiva, no experimental.	Los niños mostraron un desarrollo "iniciado" en la seriación, con necesidad de refuerzo en habilidades cognitivas.

Los resultados de estos estudios coinciden en demostrar que el uso sistemático de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. La mayoría de investigaciones reporta avances significativos en áreas como la atención, la memoria y la comprensión, validando así la efectividad del juego como herramienta pedagógica.

- b) Resultados sobre la identificación de las habilidades cognitivas que se estimulan mediante juegos didácticos

En este apartado, se analizan investigaciones que detallan cuáles son las habilidades cognitivas más estimuladas mediante la implementación de juegos educativos en el aula. Las habilidades incluyen desde la atención y la memoria hasta el razonamiento lógico y el lenguaje, permitiendo una comprensión más amplia de los beneficios del enfoque lúdico en el aprendizaje.

**Tabla 3**

*Resultados de la revisión al objetivo específico 2.*

<b>Nº.</b>	<b>Autor/Año</b>	<b>Tipo de estudio</b>	<b>Resultado clave</b>
1	(José, 2023)	Investigación acción	Se estimulan atención, razonamiento lógico y memoria operativa en el 65% de los niños.
2	(Acuña & Quiñones, 2021)	Cualitativo	Identifican mejoras en observación, análisis y lenguaje descriptivo en estudiantes de nivel inicial.
6	(Vera, 2021)	Cuantitativo descriptivo	El 78% de los niños mejoró su memoria visual y auditiva tras dinámicas lúdicas repetitivas.
7	(Aquino & Gualpa, 2022)	Investigación acción	Actividades lúdicas fortalecieron coordinación visomotriz, pensamiento lógico y lenguaje oral.
9	(Cevallos & Erazo, 2023)	Cuantitativo correlacional	Se observó un desarrollo significativo en atención (68%) y memoria (59%) con juegos estructurados.
11	(Tituaña, 2024)	Investigación acción	Juegos de roles mejoraron planificación y toma de decisiones en el 60% de los estudiantes.
14	(Taco et al., 2024)	Estudio mixto con diseño experimental de corte transversal	Se observó un aumento del 45% en competencias como empatía, cooperación, autorregulación, atención y memoria.
15	(Bedoya et al., 2024)	Diseño cuasiexperimental (pre y postprueba)	Mejora significativa en inhibición, memoria de trabajo y planeación, junto con avances en atención y regulación emocional.

En conjunto, los estudios revisados permiten concluir que el juego educativo estimula diversas funciones cognitivas, siendo especialmente efectivo en el desarrollo de atención, razonamiento lógico, lenguaje y memoria. Las evidencias respaldan la incorporación de estrategias lúdicas como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

c) Resultados sobre las barreras que enfrentan los docentes para la implementación efectiva de juegos educativos en el entorno escolar

A continuación, se presenta una síntesis de estudios que han identificado los principales obstáculos que enfrentan los docentes al momento de implementar el juego como estrategia educativa. Las barreras detectadas incluyen factores institucionales, limitaciones personales del docente y problemas estructurales dentro del sistema educativo.

**Tabla 4**

*Resultados de la revisión al objetivo específico 3.*

Nº.	Autor/Año	Tipo de estudio	Resultado clave
1	(José, 2023)	Investigación acción	El 50% de docentes evidenció resistencia por falta de formación lúdica.
4	(Guartatanga et al., 2020)	Cuantitativo descriptivo	El 62% de docentes señaló falta de materiales y espacio como obstáculos clave.
6	(Vera, 2021)	Cualitativo descriptivo	El 58% de maestros indicó que el tiempo curricular limitado dificulta el uso de estrategias lúdicas.
10	(Vélez & Tejeda, 2022)	Investigación acción	Docentes carecen de capacitación formal; el 40% no conoce metodologías activas.
11	(Tituaña, 2024)	Investigación acción	El 48% de docentes no aplica juegos por desconocimiento o temor a perder control del aula.
13	(Tiván & Bermello, 2024)	Investigación cualitativa, descriptiva, no experimental	El estudio sugiere que, aunque se alcanzó cierto desarrollo, los niños aún requieren refuerzo en habilidades cognitivas.

Los resultados muestran que, aunque el juego es ampliamente valorado, su implementación enfrenta múltiples dificultades, siendo la falta de formación docente, la carencia de recursos didácticos y el tiempo limitado los principales factores que impiden su uso efectivo, lo cual destaca la necesidad de políticas educativas que apoyen la capacitación y dotación de recursos para el uso del juego en contextos escolares.

## Discusión

En primer lugar, respecto a la evaluación del nivel de desarrollo cognitivo observado en los niños a partir del uso sistemático de herramientas lúdicas, la revisión de los estudios revela resultados consistentes que confirman el impacto positivo de estas estrategias en el fortalecimiento de habilidades clave como la atención, la memoria y el razonamiento lógico. En



particular, Casanova & Lescay (2023) reportan que el 82% de los niños mejoraron su concentración y comprensión tras aplicar dinámicas lúdicas, lo cual se alinea con el resultado de Brito (2024), quien encontró una fuerte correlación positiva entre los juegos y el desarrollo del pensamiento lógico ( $r=0.78$ ). Los hallazgos sugieren que el uso continuo de juegos educativos no solo favorece la concentración, sino que también fortalece habilidades de razonamiento crítico en los niños. Además, Rodríguez (2021) reporta un incremento del 25% en el rendimiento cognitivo tras ocho semanas de intervención, lo que subraya la efectividad a largo plazo de estas actividades en el aula.

No obstante, algunos estudios sugieren que aunque los resultados son positivos, no siempre se alcanzan niveles avanzados de desarrollo cognitivo. En el caso de Tiván & Bermello (2024), los niños mostraron un desarrollo "iniciado" en la seriación, lo que indica que aún requieren refuerzo en habilidades fundamentales para un mayor dominio del pensamiento abstracto. El hallazgo resalta una posible limitación de las estrategias lúdicas, ya que los avances observados no siempre son suficientes para consolidar un desarrollo cognitivo más profundo.

En segundo lugar, sobre la identificación de las habilidades cognitivas que se estimulan mediante juegos didácticos, los estudios revisados coinciden en que las herramientas lúdicas son especialmente efectivas en el estímulo de diversas habilidades cognitivas, destacando la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la regulación emocional. José (2023) encontró que el 65% de los niños mejoraron en habilidades como la atención y el razonamiento lógico a través de actividades lúdicas, lo cual es respaldado por Acuña & Quiñones (2021), quienes identificaron mejoras en la observación, análisis y lenguaje descriptivo en estudiantes de nivel inicial. Los resultados indican que las estrategias lúdicas no solo contribuyen a la mejora de la memoria y la atención, sino también a la adquisición de habilidades fundamentales para la resolución de problemas y la comunicación.

Por otro lado, el estudio de Taco et al. (2024) reporta un aumento del 45% en competencias como la empatía, la cooperación, la autorregulación, la atención y la memoria, lo que sugiere que las dinámicas lúdicas también pueden tener un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los niños. Además, Bedoya et al. (2024) confirmaron mejoras significativas en inhibición, memoria de trabajo y planeación, lo que resalta cómo los juegos educativos pueden fortalecer funciones ejecutivas clave. Los resultados subrayan la importancia de incorporar juegos didácticos en el aula para potenciar el desarrollo de múltiples dimensiones cognitivas, desde la memoria hasta las habilidades sociales y emocionales, lo cual es fundamental para un aprendizaje integral.

Finalmente, respecto a las barreras que enfrentan los docentes para la implementación efectiva de juegos educativos en el entorno escolar, a pesar de los beneficios observados, varios estudios han identificado obstáculos significativos que dificultan la implementación de juegos educativos en el aula. Uno de los principales problemas es la falta de formación adecuada para los docentes. José (2023) encontró que el 50% de los docentes evidenció resistencia a implementar juegos debido a la falta de formación en estrategias lúdicas, lo cual se ve reflejado en el estudio de



Vélez & Tejeda (2022), donde el 40% de los maestros no conocía metodologías activas. La falta de conocimiento en el uso pedagógico del juego limita su efectividad, ya que los docentes no tienen las herramientas necesarias para aprovechar plenamente su potencial.

Otro obstáculo importante identificado en varios estudios es la carencia de recursos materiales y el espacio limitado para realizar actividades lúdicas. Guartatanga et al. (2020) reportan que el 62% de los docentes señalaron estos factores como barreras clave para la implementación de juegos educativos, lo que subraya una falta de apoyo institucional para promover el juego en las escuelas. Además, Vera (2021) señala que el tiempo curricular limitado también dificulta la inclusión de juegos en el día a día escolar, lo que pone de manifiesto la necesidad de una mayor flexibilidad en los planes de estudio para integrar estas estrategias pedagógicas.

### **Conclusiones**

En relación con el objetivo de evaluar el nivel de desarrollo cognitivo observado en los niños a partir del uso sistemático de herramientas lúdicas, se concluye que el empleo frecuente de estrategias lúdicas en el entorno educativo tiene un efecto positivo y significativo sobre las capacidades cognitivas infantiles. Los estudios revisados coinciden en mostrar avances en aspectos como la atención, la memoria, la comprensión lectora y el pensamiento lógico, lo cual sugiere que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también constituye una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el rendimiento intelectual.

Respecto al objetivo de identificar las habilidades cognitivas que se estimulan mediante juegos didácticos, los resultados permiten concluir que este tipo de herramientas promueve el desarrollo de diversas funciones mentales esenciales, tales como la atención sostenida, la memoria operativa, el razonamiento lógico, el lenguaje oral y la capacidad de planificación. Además, se ha evidenciado que los juegos no solo fortalecen habilidades cognitivas, sino que también favorecen aspectos emocionales y sociales, como la cooperación y la autorregulación, lo que convierte al juego en un recurso didáctico integral que contribuye al desarrollo equilibrado y armónico del niño.

Finalmente, al abordar el objetivo de identificar las barreras que enfrentan los docentes para la implementación efectiva de juegos educativos en el entorno escolar, se concluye que existen varios factores limitantes que dificultan su aplicación sistemática. Entre los principales obstáculos se destacan la falta de formación en metodologías lúdicas, la escasez de materiales adecuados, la insuficiencia de tiempo dentro del horario curricular y, en algunos casos, la percepción negativa o el desconocimiento del valor pedagógico del juego, dejando en evidencia la necesidad urgente de fortalecer las capacidades docentes mediante procesos de capacitación continua, así como de rediseñar las políticas educativas que favorezcan la innovación pedagógica centrada en el estudiante.

### **Referencias**



- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2021). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3). <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Aquino, G. B., & Gualpa, L. E. (2022). *Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del subnivel 2*. Tesis de Educación Inicial, Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7598>
- Brito, S. M. (2024). Habilidades Cognitivas y Metodología Juego: Trabajo en Niños de Educación Inicial, subnivel 2. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 5(3), 1580-1591. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.293>
- Casanova, T., & Lescay, D. (2023). Actividades recreativas para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de la fundación HOPE HANDS. *MQR Investigar*, 7(3), 2878-2900 . <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2878-2900>
- Cevallos, L., & Erazo, J. (2023). El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de. *Revista Científica Hallazgos*, 8(3), 260-272. <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>
- De la Cruz, M., & Vega, J. (2023). Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023. *MQR Investigar*, 7(4), 992-1018 . <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018>
- Guartatanga, M., Sagbay, S., & Freire, E. (2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en lengua y literatura en quinto año de educación básica en Machala. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(1), 128-137. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/152/153>
- José, D. (2023). Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé. *Revista Científica Guacamaya*, 8(1), 97-110. <https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n1.a4321>
- Rodríguez, R. (2021). *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina*. Tesis doctoral en Máster en Educación Rural Centroamericana, Universidad Nacional de Costa Rica. <http://hdl.handle.net/11056/22686>
- Tituaña, J. D. (2024). *El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje en niños de nivel inicial 1. Estudio de caso*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28826>
- Vélez, I., & Tejeda, R. (2022). Estrategia de Gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo. *Revista Electrónica*



---

*Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*, 59-78.  
<https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3583/2170>

Vera, N. (2021). *Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón*. Tesis de grado en Educación Inicial, Universidad Técnica de Babahoyo.  
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/10888>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.

## Anexos

### Anexo 1. Bitácora de revisión de artículos

Nº	Autor/Año	Repositorio/Revista	Título	Métodos	Resultados
1	(José, 2023)	Revista Científica Guacamaya, 8(1), 97-110. <a href="https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n1.a4321">https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n1.a4321</a>	Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé	Estudio descriptivo con enfoque cuantitativo. Encuesta estructurada de 10 preguntas aplicada a 40 docentes, de los cuales 20 completaron la encuesta.	El 65% de los docentes considera que la metodología del juego desarrolla habilidades en los niños. El 50% afirma que potencia habilidades cognitivas necesarias. Sin embargo, un 35% no percibe beneficios, destacando la necesidad de promover su uso.
2	(Acuña & Quiñones, 2021)	Educación y Educadores, 23(3). <a href="https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5">https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5</a>	Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados	Investigación-acción con enfoque cualitativo. Encuesta aplicada a 36 docentes de preescolar para analizar prácticas docentes y diseñar estrategias relacionadas con habilidades cognitivas.	El 33% de los docentes trabaja habilidades como atención y percepción, mientras que el 27% trabaja memoria. Se destaca la importancia de integrar estas habilidades mediante actividades lúdicas como el juego y el uso del ambiente como espacio pedagógico.
3	(Casanova & Lescay, 2023)	MQRInvestigar, 7(3), 2878-2900. <a href="https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2878-2900">https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2878-2900</a>	Diseño de actividades recreativas para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 años de la fundación HOPE HANDS	Estudio mixto, diseño secuencial y no experimental, con encuestas y entrevista y una ficha de observación a 9 niños de 4 años del subnivel inicial 2 de la fundación HOPE HANDS.	Los resultados revelaron que el 67% de los niños está "en proceso" en atención sostenida, el 56% en "iniciado" en resolución de problemas y razonamiento lógico, y solo el 22% ha adquirido dicha habilidad, reflejando que una parte significativa de los niños aún no consolida competencias cognitivas esenciales. En este contexto, el juego emerge como una estrategia clave para potenciar estos procesos, ya que permite que los niños practiquen la toma de decisiones, desarrollen el pensamiento lógico y fortalezcan su capacidad de atención de forma lúdica y significativa.
4	(Guartatanga et al., 2020)	Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 3(1), 128-137. <a href="https://remca.umet.edu.e">https://remca.umet.edu.e</a>	Desarrollo de habilidades cognitivas en lengua y literatura en quinto año de educación básica en Machala.	Enfoque descriptivo, cuanti-cualitativo, revisión bibliográfica, cuestionario estructurado con 5 preguntas objetivas,	Los resultados revelaron que el 75% de los docentes fomentan habilidades cognitivas de forma ocasional, el 100% de los estudiantes reciben un entorno favorable, el 75% de los docentes implementan estrategias de evaluación



		<a href="http://index.php/REMCA/article/view/152/153">c/index.php/REMCA/article/view/152/153</a>		observación directa de actividades académicas.	también de forma ocasional, y el 50% de los estudiantes participan de manera ocasional en las clases. Además, la observación directa mostró que los docentes no aplican metodologías activas como el juego, lo que contribuye a la pasividad de los estudiantes y a la pérdida de interés por aprender los contenidos.
5	(Brito, 2024)	Revista Veritas De Difusão Científica, 5(3), 1580–1591. <a href="https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.293">https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.293</a>	Habilidades Cognitivas y Metodología Juego: Trabajo en Niños de Educación Inicial, subnivel 2	Diseño cuasi-experimental con pretest y postest, muestreo aleatorio estratificado, actividades lúdicas durante 10 semanas, dos veces por semana, actividades grupales e individuales alineadas al currículo educativo.	Se observaron mejoras significativas en habilidades cognitivas como memoria, atención y razonamiento lógico en los niños, destacándose las actividades grupales como las más efectivas. Se encontró una fuerte correlación positiva entre los juegos y el desarrollo del pensamiento lógico ( $r=0.78$ ). Tanto niños como niñas mostraron avances similares, lo que subraya la aplicabilidad inclusiva de la metodología juego-trabajo en contextos educativos iniciales.
6	(Vera, 2021)	Universidad Técnica de Babahoyo. <a href="http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/10888">http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/10888</a>	Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”	Cuantitativo descriptivo Observación y encuesta.	Se evidenció que los niños de Inicial II enfrentan dificultades en sus actividades debido a que los docentes no implementan actividades lúdicas. Los resultados mostraron que los métodos tradicionales empleados por los docentes no favorecen el desarrollo del potencial cognitivo de los niños, lo que llevó a la implementación de una guía didáctica para mejorar el aprendizaje.
7	(Aquino & Gualpa, 2022)	Universidad Estatal Península de Santa Elena. <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7598">https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7598</a>	Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del subnivel 2	Enfoque mixto, investigación de campo, exploratoria, correlacional y descriptiva. Entrevistas a docentes, encuestas a padres, y ficha de análisis documental.	Los juegos interactivos son la estrategia principal que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños del Subnivel 2, según la percepción tanto de los docentes como de los padres. A través de actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de desarrollar y fortalecer habilidades como la memoria, atención, resolución de problemas y razonamiento lógico, favoreciendo una mayor interacción y estimulación cognitiva.
8	(Rodríguez, 2021)	Universidad Nacional de Costa Rica. <a href="http://hdl.handle.net/11056/22686">http://hdl.handle.net/11056/22686</a>	Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y	Investigación acción (modelo Kemmis, 1989) con cuatro etapas: idear y organizar, aplicar,	La estrategia estimuló habilidades sociales y cognitivas, mejoró la socialización, motivación y comunicación, y fortaleció la autonomía docente. También contribuyó al desarrollo



			sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina	observar y evaluar. Fase diagnóstica con entrevistas, selección de juegos y evaluación final.	cognitivo mediante juegos educativos, promoviendo la autorregulación, concentración, resolución de problemas y comprensión de escenarios. Se concluyó que las estrategias lúdico-pedagógicas flexibles son oportunas para el desarrollo integral de los niños, tanto en áreas rurales como urbanas.
9	(Cevallos & Erazo, 2023)	Revista Científica Hallazgos21, Vol. 8, No. 3, 2023, p. 260-272. URL: <a href="http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/">http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/</a>	El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años	Investigación mixta con enfoque descriptivo, diseño no experimental transversal. Métodos: inductivo, deductivo y analítico. Técnicas: encuesta, observación y entrevista. Muestra no probabilística de 11 niños de 4 y 5 años de la Unidad Educativa 25 de Julio.	Los resultados evidenciaron que el 72% de los niños mostró mejoras significativas en habilidades cognitivas relacionadas con la clasificación, seriación y correspondencia uno a uno luego de aplicar estrategias lúdicas. Se observó también mayor participación activa y comprensión de conceptos matemáticos básicos. Los docentes y representantes destacaron una actitud más receptiva al aprendizaje, lo cual permitió confirmar que el juego estructurado favorece el desarrollo lógico-matemático.
10	(Vélez & Tejeda, 2022)	Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE), p. 59-78, <a href="https://refcale.uileam.edu.ec/index.php/refcale/articulo/view/3583/2170">https://refcale.uileam.edu.ec/index.php/refcale/articulo/view/3583/2170</a>	Estrategia de gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo	Enfoque mixto, investigación descriptiva-explicativa. Muestra no probabilística por conveniencia: 24 estudiantes, 7 docentes y 3 directivos (de una población de 115 estudiantes). Técnicas: entrevista y aplicación del Inventario de Desarrollo Battelle (2011). Análisis documental, redes semánticas, triangulación de resultados y tablas de frecuencias.	Los resultados evidenciaron que aunque el 100% de los docentes y directivos afirmaron conocer el concepto de gamificación, solo el 35% lo aplica efectivamente en el aula. En cuanto a los estudiantes, el Inventario Battelle reflejó un desarrollo cognitivo por debajo del esperado para la edad en más del 50% de la muestra. Se concluyó que existe una desconexión entre la teoría y la práctica pedagógica, lo que limita el potencial de la gamificación como estrategia efectiva. Se recomienda implementar actividades didácticas gamificadas adaptadas al nivel cognitivo de los niños.
11	(Tituña, 2024)	Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito. <a href="http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28826">http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28826</a>	El juego como estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje en niños de nivel inicial 1. Estudio de caso.	Enfoque cualitativo, con aplicación de entrevistas y observación a estudiantes de inicial 1 "C", pertenecientes a una	Los resultados muestran que, aunque la docente reconoce el valor del juego en el desarrollo del lenguaje y habilidades cognitivas, este se aplica poco en la práctica. Se usan métodos como cuentos, canciones y ejercicios bucofaciales,



				institución educativa ubicada en el sector la Chilibulo barrio La Dolorosa	pero predominan enfoques tradicionales. El juego podría mejorar la expresión verbal, no verbal y motricidad, pero su escasa implementación limita el desarrollo integral de los niños. Además, la falta de estimulación en casa agrava estas dificultades, resaltando la necesidad de incluir más actividades lúdicas en el aula.
12	(De la Cruz & Vega, 2023)	MQR Investigar, 7(4), 992-1018 . <a href="https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018">https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018</a>	Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.	Estudio descriptivo– exploratorio con enfoque cuali-cuantitativo. Métodos inductivo– deductivo, bibliográfico y documental. Técnicas: encuesta, entrevista y observación. Instrumentos: cuestionario, guía de entrevista, fichas de observación. Muestra: 30 niños de primer año básico.	Los juegos educativos utilizados incluyen rompecabezas, cantos, movimientos corporales, colorear, cuentos, sonidos, y memorizar parejas de animales, los cuales estimularon diversas habilidades cognitivas como la memoria, atención, pensamiento lógico, comprensión auditiva y asociación visual. En cuanto al desarrollo cognitivo, se observó una mejora notable en la motivación y participación activa de los niños, con un 90% de ellos considerando que las clases eran divertidas.
13	(Tiván & Bermello, 2024)	Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Vol. V, N° 2, p. 2094. <a href="https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010">https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010</a>	El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años	Investigación cualitativa, tipo descriptiva, con diseño no experimental. Técnica: observación. Instrumento: ficha de observación con 15 indicadores. Muestra: 25 niños de 4 a 5 años.	Se utilizaron juegos de clasificación, secuenciación de colores y tamaños, y actividades con fichas didácticas, empleados para estimular habilidades cognitivas clave como la percepción visual, la memoria secuencial, la resolución de problemas y el pensamiento lógico-matemático. A través del uso sistemático de estas herramientas lúdicas, se evaluó el desarrollo cognitivo de los niños, observando que, en general, los niños alcanzaron un nivel de desarrollo "iniciado" en la seriación, lo que indica que, aunque la introducción a conceptos como la secuenciación y clasificación fue efectiva, aún requieren refuerzo en habilidades fundamentales para un mayor dominio del pensamiento abstracto y la resolución de problemas.



14	(Taco et al., 2024)	Revista Virtual de Desarrollo Cognitivo, Vol. V, N° 3, p. 929. <a href="https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.246">https://doi.org/10.61616/rvdc.v5i3.246</a>	El rol del juego psicomotriz en el desarrollo de competencias socioemocionales y académicas en preescolares	Estudio mixto con diseño experimental de corte transversal, muestra de 60 niños entre 4 y 6 años (30 grupo experimental y 30 grupo control), intervención mediante actividades psicomotrices. Técnicas: observación y pruebas pre y post test.	El estudio evidenció que la aplicación de actividades psicomotrices en el entorno escolar estimuló significativamente habilidades como la empatía, la cooperación, la autorregulación, la atención y la memoria. Aunque no se describen juegos específicos, se hace referencia a estrategias lúdicas estructuradas que, al ser aplicadas sistemáticamente, permitieron observar un progreso del 45% en promedio en las competencias evaluadas, las cuales promovieron el desarrollo cognitivo al fortalecer procesos como la concentración, la regulación emocional y la retención de información, demostrando que el juego psicomotriz es una herramienta eficaz para potenciar habilidades clave en niños de edad preescolar.
15	(Bedoya et al., 2024)	Revista Retos, N° 54, pp. 715-720. <a href="https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index">https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index</a>	Programa pedagógico basado en juegos sociomotrices para el desarrollo de las funciones ejecutivas en preescolares	Diseño cuasiexperimental (pre y postprueba). Muestra: 60 niños (30 grupo experimental, 30 grupo control) entre 4 y 5 años. Duración: 16 semanas. Instrumento: Batería BANPE para evaluar funciones ejecutivas.	El estudio implementó un programa de 16 semanas basado en juegos sociomotrices grupales con reglas sencillas, los cuales favorecieron la inhibición (control de impulsos al seguir normas y turnos), la memoria de trabajo (recordar instrucciones y secuencias) y la planeación (organización de acciones para resolver desafíos). Tras la intervención, el grupo experimental evidenció mejoras estadísticamente significativas en inhibición (p = 0.005), memoria de trabajo (p = 0.04) y planeación (p = 0.005), junto con avances en atención sostenida, organización mental, regulación emocional y una mayor disposición para el aprendizaje escolar.