



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2026,
Volumen 10, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS DE PREESCOLAR

PLAY-BASED STRATEGIES IN THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN

Dior Bequia Castillero Graell

Universidad de Panamá

Dalila María Vega

Universidad de Panamá

Delia Consuegra

Universidad de Panamá

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22180

Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas en Niños de Preescolar

Dior Bequia Castillero Graell¹dior.castillero@up.ac.pa<https://orcid.org/0009-0005-2379-5680>

Universidad de Panamá

Panamá

Dalila María Vegadalila.vega@up.ac.pa<https://orcid.org/0009-0006-8796-2561>

Universidad de Panamá

Panamá

Delia Consuegradelia.consuegra@up.ac.pa<https://orcid.org/0000-0002-4661-6578>

Universidad de Panamá

Panamá

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación preescolar. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo preexperimental y de corte transaccional, orientado a la recolección y análisis de datos numéricos que permitieran describir y establecer relaciones entre las variables estudiadas. La población estuvo conformada por miembros de la comunidad educativa del Centro de Educación Básica General Presidente John F. Kennedy, y la muestra, de tipo no probabilística e intencional, incluyó docentes, directivos y padres de familia. Como técnica de recolección de datos se empleó la encuesta, mediante cuestionarios estructurados con escala tipo Likert, complementados con entrevistas semiestructuradas dirigidas a los docentes. El análisis de los datos se realizó mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes. Los resultados evidencian una percepción altamente favorable sobre el uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo, destacándose su contribución al fortalecimiento de habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el lenguaje, el razonamiento lógico y la toma de decisiones. No obstante, se identificaron limitaciones relacionadas con la aplicación sistemática del juego y su visibilidad en el entorno familiar, lo que resalta la necesidad de fortalecer la planificación pedagógica y la articulación entre la escuela y la familia.

Palabras clave: estrategias lúdicas, habilidades cognitivas, educación preescolar, aprendizaje activo

¹ Autor principal.

Correspondencia: dior.castillero@up.ac.pa

Play-Based Strategies in the Development of Cognitive Skills in Preschool Children

ABSTRACT

This study aimed to analyze the influence of playful strategies on the development of cognitive skills in preschool children. A quantitative approach was adopted, with a non-experimental, pre-experimental, cross-sectional design focused on the collection and analysis of numerical data to describe and establish relationships between the study variables. The population consisted of members of the educational community of the Presidente John F. Kennedy Basic General Education Center, and the sample was non-probabilistic and intentional, including teachers, administrators, and parents. Data collection techniques included surveys using structured questionnaires with a Likert-type scale, complemented by semi-structured interviews with teachers. Data analysis was carried out using descriptive statistics, including frequencies and percentages. The results reveal a highly favorable perception of the use of playful strategies, highlighting their contribution to strengthening cognitive skills such as attention, memory, language, logical reasoning, and decision-making. However, limitations were identified regarding the systematic application of play and its visibility in the family environment, underscoring the need to strengthen pedagogical planning and school-family collaboration.

Keywords: playful strategies, cognitive development, preschool education, meaningful learning

Artículo recibido: 23 de diciembre 2025
Aceptado para publicación: 24 de enero 2025



INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las habilidades cognitivas en la primera infancia constituye uno de los pilares fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida y para el desarrollo integral del ser humano. Durante la etapa preescolar, comprendida aproximadamente entre los 3 y 5 años, se consolidan procesos cognitivos esenciales como la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas, los cuales influyen de manera directa en el rendimiento académico posterior y en la adaptación social del niño. Diversas investigaciones han demostrado que las experiencias educativas tempranas de calidad inciden significativamente en la estructura y funcionamiento del cerebro infantil, favoreciendo trayectorias educativas más exitosas y reduciendo el riesgo de dificultades de aprendizaje en etapas posteriores.

No obstante, a pesar del reconocimiento teórico y normativo de la importancia de la educación inicial, en muchos contextos educativos persisten prácticas pedagógicas tradicionales que limitan el desarrollo cognitivo de los niños. Estas prácticas suelen centrarse en la repetición mecánica de contenidos, el uso excesivo de fichas y actividades pasivas, y una escasa consideración de las características evolutivas propias de la infancia. Como consecuencia, se observa que un número significativo de niños presenta dificultades en habilidades cognitivas básicas, tales como la concentración sostenida, la memoria de trabajo, el razonamiento lógico y la toma de decisiones, lo que repercute negativamente en su proceso de aprendizaje y en su motivación escolar.

En este escenario, el juego emerge como una estrategia pedagógica fundamental en la educación preescolar. Desde una perspectiva pedagógica y psicológica, el juego no constituye únicamente una actividad recreativa, sino un medio privilegiado para el aprendizaje significativo, la exploración del entorno y la construcción activa del conocimiento. Autores clásicos como Piaget y Vygotsky coinciden en señalar que, a través del juego, el niño asimila y acomoda nuevas experiencias, desarrolla funciones cognitivas superiores y fortalece sus habilidades sociales y emocionales. En la actualidad, estas concepciones han sido reafirmadas por estudios neuroeducativos que evidencian que el aprendizaje basado en el juego favorece la activación de múltiples áreas cerebrales y potencia procesos cognitivos complejos.



A nivel internacional, organismos como la UNESCO y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) han promovido el aprendizaje a través del juego como una estrategia clave para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad desde la primera infancia. Estos organismos destacan que las estrategias lúdicas contribuyen no solo al desarrollo cognitivo, sino también al fortalecimiento de habilidades socioemocionales, la creatividad, la autonomía y la regulación emocional. Investigaciones desarrolladas en distintos países de América, Europa y Asia coinciden en que la incorporación sistemática de actividades lúdicas en el aula preescolar mejora significativamente la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los niños.

En el contexto latinoamericano, si bien se reconoce el valor pedagógico del juego, su implementación enfrenta diversos desafíos. Entre los principales se encuentran la limitada formación docente en metodologías lúdicas, la escasez de recursos didácticos adecuados y la presión por cumplir con contenidos curriculares extensos, lo que reduce el tiempo destinado a actividades de aprendizaje activo. En países como Panamá, estas dificultades se acentúan en instituciones educativas ubicadas en contextos socioeconómicos vulnerables, donde las condiciones materiales y el acompañamiento familiar influyen de manera directa en las oportunidades de aprendizaje de los niños.

Asimismo, se ha identificado una brecha significativa entre el discurso pedagógico y la práctica educativa cotidiana. Aunque los docentes reconocen la importancia de las estrategias lúdicas, estas no siempre se integran de manera planificada y sistemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En muchos casos, el juego se utiliza de forma espontánea o como actividad complementaria, sin una intencionalidad pedagógica clara orientada al desarrollo de habilidades cognitivas específicas. Esta situación limita el potencial educativo del juego y reduce su impacto en el aprendizaje infantil.

Desde esta perspectiva, resulta necesario profundizar en el análisis del uso de estrategias lúdicas en la educación preescolar y su influencia en el desarrollo de las habilidades cognitivas. La presente investigación se inscribe en este marco, con el propósito de aportar evidencia empírica que permita comprender cómo las estrategias lúdicas son percibidas y aplicadas por los distintos actores de la comunidad educativa, así como su impacto en el fortalecimiento de procesos cognitivos fundamentales en los niños. El estudio se desarrolla en el Centro de Educación Básica General Presidente John F. Kennedy, considerando las particularidades de su contexto educativo y social.



El interés por abordar esta temática responde no solo a una necesidad académica, sino también a una preocupación pedagógica y social. Analizar el papel de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo infantil permite generar insumos relevantes para la toma de decisiones educativas, el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras y el fortalecimiento de la relación entre la escuela y la familia. Además, este tipo de investigaciones contribuye a la consolidación de prácticas educativas más inclusivas, motivadoras y centradas en el niño, en concordancia con los principios de la educación integral.

Este artículo tiene como objetivo general analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación preescolar, a partir de un enfoque cuantitativo y descriptivo. De manera específica, se busca identificar las percepciones de docentes, padres de familia y directivos respecto al uso del juego como estrategia pedagógica, así como describir las habilidades cognitivas que se consideran más favorecidas mediante su aplicación. Los resultados de esta investigación pretenden aportar fundamentos teóricos y prácticos que orienten la implementación sistemática del juego en la educación inicial y fortalezcan la calidad del proceso educativo en esta etapa clave del desarrollo humano.

MATERIALES Y MÉTODOS

Enfoque de la investigación

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, el cual se caracteriza por la recolección y el análisis de datos numéricos con el propósito de describir fenómenos, identificar patrones y establecer relaciones entre variables de estudio. Este enfoque permitió medir de manera objetiva las percepciones de los distintos actores educativos respecto al uso de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación preescolar. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2021), la investigación cuantitativa posibilita un tratamiento sistemático de la información, garantizando mayor precisión, validez y confiabilidad en los resultados obtenidos.

El enfoque cuantitativo resultó pertinente para este estudio, ya que facilitó la utilización de instrumentos estructurados y el análisis estadístico descriptivo de los datos, permitiendo una interpretación clara y



ordenada del fenómeno investigado. Asimismo, contribuyó a generar evidencias empíricas que sustentan las conclusiones del estudio desde criterios científicos establecidos.

Diseño de la investigación

El diseño metodológico corresponde a un estudio no experimental de tipo preexperimental, en el cual las variables no fueron manipuladas de manera deliberada, sino observadas tal como se presentan en su contexto natural.

Este tipo de diseño se caracteriza por la ausencia de grupos de control y por la exploración inicial de la relación entre variables, lo que permite obtener una aproximación descriptiva del fenómeno estudiado (Campbell y Stanley, 1963). Adicionalmente, la investigación es de corte transaccional o transversal, dado que la recolección de los datos se realizó en un único momento temporal. Este diseño es apropiado para estudios de alcance descriptivo, ya que posibilita caracterizar la situación actual del uso de estrategias lúdicas y su relación con el desarrollo de habilidades cognitivas en el nivel preescolar, sin requerir seguimiento longitudinal de los participantes (Creswell y Creswell, 2018).

Contexto del estudio

La investigación se llevó a cabo en el Centro de Educación Básica General Presidente John F. Kennedy, institución educativa que atiende a niños en el nivel de educación preescolar. Este contexto fue seleccionado debido a su relevancia dentro de la comunidad educativa y a la necesidad de fortalecer las prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo cognitivo en la primera infancia. El centro educativo cuenta con docentes especializados en educación inicial, directivos responsables de la gestión pedagógica y una comunidad de padres de familia que participan activamente en el proceso educativo de los niños.

Población y muestra

La población del estudio estuvo conformada por los miembros de la comunidad educativa del Centro de Educación Básica General Presidente John F. Kennedy, incluyendo docentes del nivel preescolar, directivos de la institución y padres de familia de los estudiantes. La muestra fue de tipo no probabilística e intencional, seleccionada en función de criterios de accesibilidad y pertinencia con los objetivos de la investigación. Este tipo de muestreo permitió incluir a aquellos actores educativos directamente involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños preescolares y con



conocimiento del uso de estrategias lúdicas en el aula. La elección de una muestra intencional resulta adecuada en estudios de carácter descriptivo, donde el interés principal radica en comprender las percepciones y experiencias de los participantes respecto al fenómeno estudiado.

La variable estrategias lúdicas se abordó a partir del uso de actividades pedagógicas basadas en el juego, tales como juegos de roles, juegos de mesa, actividades musicales, narración de cuentos y juegos de construcción, orientadas al aprendizaje activo. Por su parte, la variable desarrollo de habilidades cognitivas se analizó considerando procesos como la atención, la memoria, el lenguaje, el razonamiento lógico, la creatividad y la toma de decisiones.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica principal de recolección de datos se utilizó la encuesta, aplicada mediante cuestionarios estructurados con escala tipo Likert, dirigidos a padres de familia y directivos. Estos cuestionarios permitieron medir el nivel de acuerdo o desacuerdo de los participantes respecto a afirmaciones relacionadas con el uso de estrategias lúdicas y su impacto en el desarrollo cognitivo de los niños. De manera complementaria, se empleó la entrevista semiestructurada dirigida a los docentes del nivel preescolar. Este instrumento permitió profundizar en las prácticas pedagógicas, las percepciones docentes y las dificultades encontradas en la implementación de estrategias lúdicas en el aula. La combinación de encuestas y entrevistas fortaleció la comprensión del fenómeno estudiado y aportó mayor riqueza al análisis de los resultados.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para garantizar la validez de contenido, los instrumentos de recolección de datos fueron revisados por expertos en el área de educación preescolar y metodología de la investigación, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con los objetivos del estudio. Las sugerencias realizadas fueron incorporadas antes de la aplicación definitiva de los instrumentos. La confiabilidad de los cuestionarios se aseguró mediante la consistencia interna de los ítems, considerando la homogeneidad de las escalas y la claridad en la formulación de las preguntas. Estos criterios permitieron obtener datos confiables y reducir posibles sesgos en la recolección de la información.

El procedimiento de la investigación se desarrolló en varias etapas. En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva sobre estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades cognitivas en la



educación preescolar, lo que permitió fundamentar teóricamente el estudio y diseñar los instrumentos de recolección de datos.

Posteriormente, se solicitó la autorización correspondiente a las autoridades del centro educativo para la aplicación de los instrumentos. Una vez obtenidos los permisos, se procedió a la aplicación de los cuestionarios a padres de familia y directivos, así como a la realización de las entrevistas semiestructuradas a los docentes. La recolección de los datos se efectuó en un ambiente adecuado, garantizando la confidencialidad y el consentimiento informado de los participantes.

RESULTADOS

Resultados desde la perspectiva docente

Items 3. ¿Cuáles estrategias lúdicas utiliza y por qué?

Tabla 1. Estrategias lúdicas utiliza y por qué

Docente	Estrategia lúdica utilizada	Descripción de la estrategia	Finalidad pedagógica
Docente 1	Juego de roles	Los niños interpretan diferentes personajes (médicos, maestros, cocineros) dentro de situaciones cotidianas.	Promueve la creatividad, la comunicación, el trabajo en equipo y la comprensión de roles sociales y normas de convivencia.
Docente 2	Juegos de mesa	Uso de dominós, rompecabezas y juegos de memoria en actividades grupales.	Estimula el desarrollo cognitivo, fortalece la memoria, la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la interacción social.
Docente 3	Narración de cuentos	Actividades de lectura y creación de historias por parte de los niños.	Favorece la imaginación, el vocabulario, la expresión oral, la comprensión lectora, la retención de información y la empatía.
Docente 4	Actividades musicales y corporales	Canto, baile y juegos con instrumentos musicales.	Desarrolla habilidades motrices, coordinación, ritmo, expresión e inteligencia emocionales.
Docente 5	Juegos de construcción	Uso de bloques de construcción (Lego o bloques de madera) para crear estructuras.	Potencia habilidades espaciales, coordinación ojo-mano, creatividad, pensamiento crítico y trabajo colaborativo.

Fuente. Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes



Tal como se observa en la Tabla 1, los docentes recurren a estrategias como el juego de roles, juegos de mesa, narración de cuentos, actividades musicales y corporales, y juegos de construcción, las cuales responden a distintas áreas del desarrollo infantil. El juego de roles, mencionado por el Docente 1, se orienta a la comprensión de los roles sociales y normas de convivencia, favoreciendo la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo. Esta estrategia permite a los niños aprender a partir de la representación de situaciones cotidianas, promoviendo aprendizajes significativos mediante la experiencia directa.

Por su parte, el uso de juegos de mesa, señalado por el Docente 2, destaca por su contribución al desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas, además de incentivar la interacción social en actividades grupales. De manera complementaria, la narración de cuentos, indicada por el Docente 3, se configura como una estrategia clave para el fortalecimiento del lenguaje, la imaginación y la expresión oral, así como para el desarrollo de la empatía y la comprensión de situaciones diversas.

Asimismo, las actividades musicales y corporales, mencionadas por el Docente 4, evidencian un enfoque integral del aprendizaje, al vincular el movimiento, el ritmo y la expresión emocional con el desarrollo cognitivo y motriz. Finalmente, los juegos de construcción, utilizados por el Docente 5, resaltan por su aporte al pensamiento crítico, la creatividad, la coordinación ojo-mano y el trabajo colaborativo, aspectos fundamentales en la etapa preescolar.

Los datos reflejan que el 80 % de los docentes (4 de 5) manifiestan utilizar de manera sistemática estrategias lúdicas como recurso pedagógico para el desarrollo de habilidades cognitivas, mientras que un 20 % (1 docente) indica no hacerlo de forma regular. Estos resultados ponen de manifiesto una alta valoración del juego como estrategia didáctica, aunque también evidencian la necesidad de fortalecer la formación y acompañamiento docente para garantizar una implementación más homogénea y consciente del enfoque lúdico en el aula.

Items 4. ¿Considera que las estrategias lúdicas en el aula de clases, es una herramienta valiosa para el proceso enseñanza- aprendizaje?



Tabla 2: Valoración de las estrategias lúdicas como herramienta valiosa en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Escala	f	%
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente. Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

Los resultados evidencian una valoración mayoritariamente positiva de las estrategias lúdicas como herramienta valiosa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Tal como se muestra en la Tabla 2, el 80 % de los docentes considera que el uso de actividades lúdicas en el aula favorece significativamente el aprendizaje de los niños, lo que refleja un reconocimiento del juego como un recurso pedagógico que potencia la motivación, la participación y la construcción de aprendizajes significativos. No obstante, el 20 % restante manifiesta una percepción negativa o limitada respecto a su utilidad, lo cual sugiere la existencia de concepciones tradicionales del proceso educativo o posibles dificultades en la implementación de estas estrategias. Estos resultados ponen de relieve la necesidad de fortalecer la sensibilización y formación docente en el enfoque lúdico, con el fin de consolidar prácticas pedagógicas coherentes con las demandas del desarrollo integral en la educación preescolar.

Items 6. ¿Considera que las estrategias lúdicas son una herramienta que promueve la comunicación entre los estudiantes y docente?

Tabla 3: Percepción de las Estrategias Lúdicas como Herramienta para Promover la Comunicación entre Estudiantes y Docentes

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente. Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

Los resultados muestran que una mayoría significativa de los docentes (80 %) percibe las estrategias lúdicas como una herramienta eficaz para promover la comunicación entre los estudiantes y el docente, tal como se evidencia en la Tabla 3. Esta percepción resalta el valor del juego como un medio que facilita la interacción, el diálogo y la expresión de ideas en el aula, creando un ambiente de confianza y participación.



A través de las actividades lúdicas, los estudiantes se sienten más motivados a comunicarse, expresar emociones y colaborar con sus pares y con el docente, lo que fortalece las relaciones interpersonales y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el 20 % de los docentes que no reconoce este aporte sugiere la persistencia de enfoques pedagógicos tradicionales o limitaciones en la aplicación de estrategias lúdicas orientadas específicamente a la comunicación. Estos hallazgos evidencian la necesidad de promover espacios de formación docente que destaquen el potencial del juego como herramienta comunicativa y pedagógica en la educación preescolar.

Items 9. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas?

Tabla 4: Percepción de los Docentes sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Lingüísticas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente. Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

Los resultados evidencian que el 80 % de los docentes reconoce que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas en los niños de educación preescolar, tal como se refleja en la Tabla 4. Esta percepción confirma que el uso del juego en el aula favorece procesos fundamentales como la expresión oral, la ampliación del vocabulario, la comprensión del lenguaje y la interacción comunicativa. Las actividades lúdicas crean contextos significativos donde los niños pueden practicar el lenguaje de forma espontánea y funcional, fortaleciendo sus competencias lingüísticas de manera natural.

No obstante, el 20 % de los docentes que no identifica este impacto sugiere posibles limitaciones en el diseño o la aplicación de las estrategias lúdicas con un enfoque lingüístico explícito. Estos resultados resaltan la importancia de orientar pedagógicamente el uso del juego para potenciar de forma intencionada el desarrollo del lenguaje en el nivel preescolar.

Items 12. ¿Cuál de las siguientes habilidades cognitivas considera se estimulan, promueven y desarrollan por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes?

Tabla 5: Habilidades Cognitivas Estimuladas por la Aplicación de Estrategias Lúdicas

Habilidad Cognitiva	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Concentración	5	100%
Memoria	5	100%
Lenguaje	4	80%
Inhibición	3	60%
Toma de decisiones	4	80%
Razonamiento lógico	5	100%
Flexibilidad cognitiva	3	60%
Resolución de conflictos	4	80%
Orientación	2	40%
Planificación	3	60%
Total, de respuestas	—	—

Fuente. Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

Los resultados reflejan que las estrategias lúdicas aplicadas en el aula tienen un impacto significativo en el desarrollo de diversas habilidades cognitivas en los estudiantes de educación preescolar, tal como se muestra en la Tabla 5. Todas las docentes (100 %) coinciden en que las estrategias lúdicas favorecen la concentración, la memoria y el razonamiento lógico, lo que evidencia que estas actividades no solo cumplen un propósito recreativo, sino que también estimulan capacidades esenciales para el aprendizaje efectivo. Asimismo, un alto porcentaje de docentes señala que el juego contribuye al desarrollo del lenguaje, la toma de decisiones y la resolución de conflictos (80 %), fortaleciendo la comunicación, la interacción social y la capacidad de análisis en situaciones concretas. Habilidades como la inhibición, la flexibilidad cognitiva y la planificación son reconocidas por un 60 % de los docentes, mientras que la orientación espacial o temporal es destacada por el 40 %, lo que sugiere que algunas competencias requieren estrategias lúdicas más específicas o acompañamiento pedagógico adicional.

Por tanto, los resultados obtenidos a partir de las entrevistas semiestructuradas aplicadas a los docentes evidencian un alto nivel de valoración del juego como estrategia pedagógica fundamental en la educación preescolar. La totalidad de los docentes manifestó utilizar estrategias lúdicas de manera frecuente en el aula, principalmente a través de juegos de roles, actividades musicales, narración de



cuentos, juegos simbólicos y juegos de construcción, coincidiendo con lo planteado por Concepción (2019) y García y Torres (2020), quienes destacan el juego como un recurso didáctico clave para facilitar aprendizajes significativos.

Los docentes señalaron que estas estrategias contribuyen de manera directa al fortalecimiento de habilidades cognitivas básicas como la atención, la memoria, el lenguaje y la creatividad, resultados que se alinean con los hallazgos de Álvarez y Soto (2020), García y Rodríguez (2021) y Lee y Kim (2022), quienes evidencian que el juego favorece procesos cognitivos esenciales en la primera infancia. Asimismo, se identificó que el uso del juego incrementa la motivación, la participación y la interacción social entre los niños, aspectos también resaltados por Herrera-Occ y Gonzales-Soto (2023) y Martínez y González (2019).

No obstante, los docentes reconocieron que habilidades cognitivas de mayor complejidad, como la planificación, la toma de decisiones y el control inhibitorio, reciben una estimulación menos sistemática. Esta situación guarda relación con lo señalado por Bustamante Mora et al. (2024) y Martínez y Sánchez (2022), quienes indican que el impacto del juego depende de una planificación pedagógica intencionada y alineada con los objetivos curriculares. Entre las principales dificultades mencionadas se encuentran la limitación de tiempo para la planificación, la sobrecarga administrativa y la falta de recursos didácticos específicos, coincidiendo con lo expuesto por Flores y Gualpa (2022). Por tanto, se evidencian en los siguientes Items.

Resultados desde la perspectiva de los padres de familia

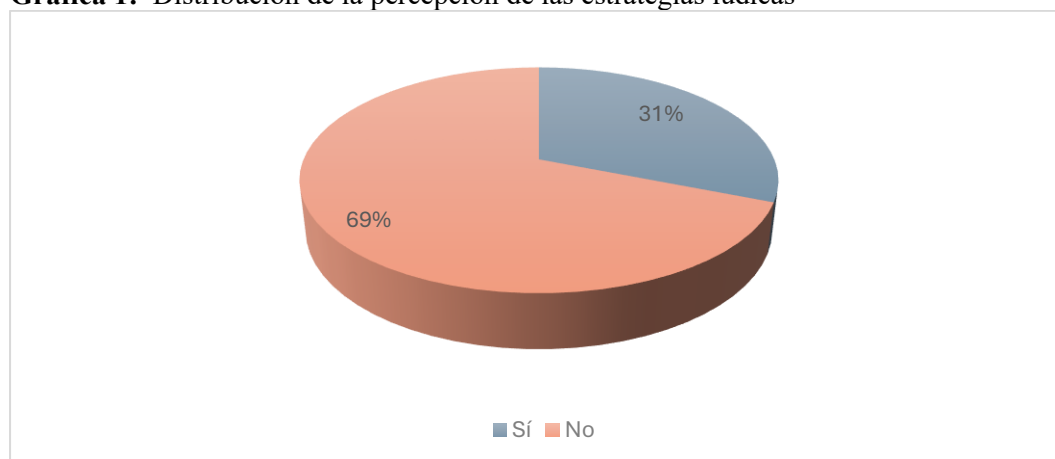
Items 1. ¿Sabe que son las estrategias lúdicas?

Tabla 6. Percepción de las estrategias lúdicas

Escala	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	20	31%
No	45	69%
Total	65	100%

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias.

Grafica 1: Distribución de la percepción de las estrategias lúdicas



Fuente. Tabla 6.

La encuesta reveló que una mayoría significativa, el 69 %, no está familiarizada con las estrategias lúdicas, lo que limita su implementación efectiva en el aula y su aprovechamiento como recurso didáctico, probablemente debido a insuficiente formación docente y falta de sensibilización sobre su importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Aquellos que sí reconocen estas estrategias se encuentran en mejor posición para aprovechar su potencial, ya que las actividades lúdicas permiten abordar contenidos de manera interactiva, fortalecer habilidades sociales y cognitivas y fomentar el aprendizaje significativo. Sin embargo, el desconocimiento de estas estrategias por parte de la mayoría de los padres restringe su impacto positivo, lo que resalta la necesidad de capacitación específica y herramientas prácticas para docentes y familias. Los resultados sugieren que esta falta de conocimiento constituye una barrera importante para el desarrollo de habilidades cognitivas y el desempeño académico, apoyando parcialmente la Hipótesis Nula (H_0), aunque también evidencia que, en quienes sí valoran las estrategias lúdicas, existe potencial para un impacto positivo, lo que respalda la Hipótesis Alternativa (H_1) y apunta a la importancia de una implementación consciente y respaldada por formación pedagógica.

Items 3. ¿Con qué frecuencia crees que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos previstos para las distintas áreas?

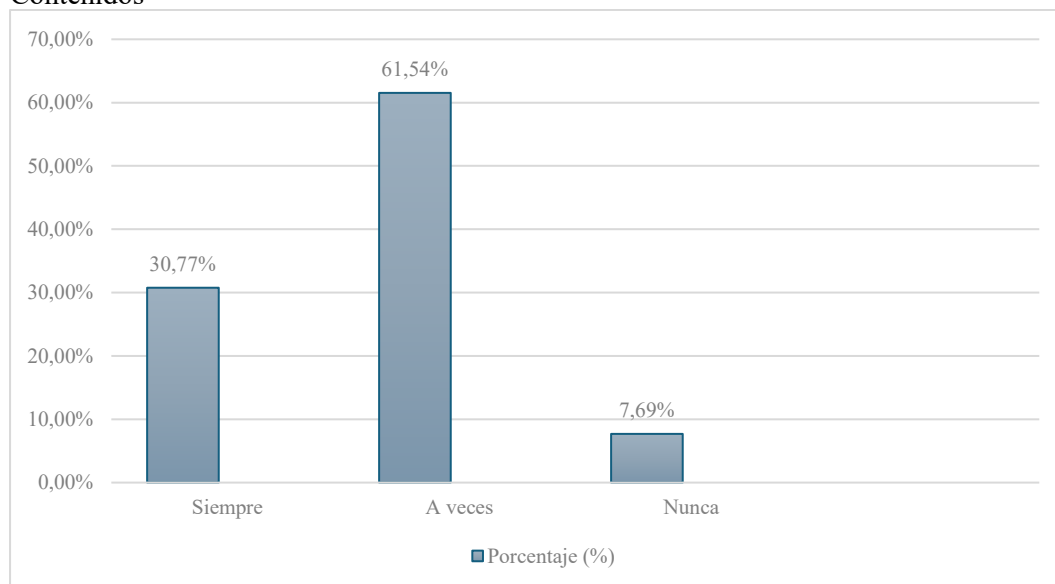
Tabla 7. Frecuencia en que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	20	30.77%
A veces	40	61.54%

Nunca	5	7.69%
Total	65	100%

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

Gráfica 2: Distribución Frecuencia en que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos



Fuente. Tabla 7.

El análisis de los resultados indica que una amplia mayoría de los encuestados (92.31%) considera que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos, ya sea de manera consistente (30.77%) o en ocasiones (61.54%). Esta percepción refleja un reconocimiento generalizado de los beneficios del juego en el proceso educativo, especialmente en términos de motivación, participación y comprensión de los estudiantes. Las estrategias lúdicas permiten que los niños se involucren de manera práctica y entretenida en su aprendizaje, facilitando la retención y aplicación de conocimientos a través de dinámicas interactivas, juegos y actividades estructuradas.

Sin embargo, el hecho de que el 61.54 % considere su efectividad solo “a veces” sugiere que estas metodologías no siempre se integran de forma sistemática en el aula, lo que puede limitar su impacto en ciertos contextos. Por otro lado, un 7.69 % de los encuestados percibe que las estrategias lúdicas nunca favorecen el aprendizaje, lo que podría estar relacionado con concepciones más tradicionales que asocian estas prácticas únicamente con el entretenimiento y no con objetivos académicos.

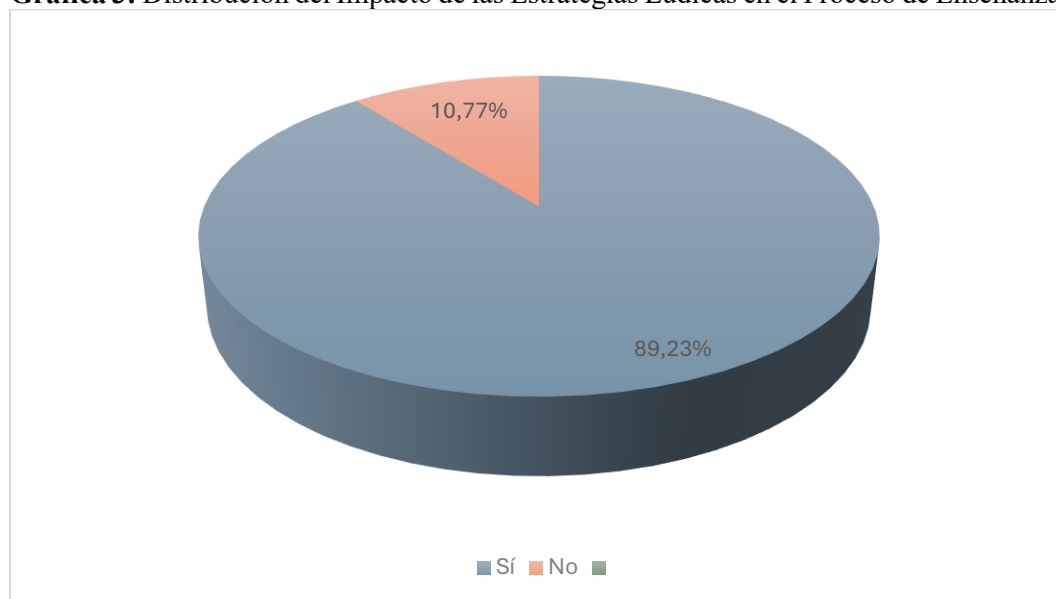
Items 9. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza- aprendizaje?

Tabla 8: Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	58	89.23%
No	7	10.77%
Total	65	100%

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

Gráfica 3: Distribución del Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje



Fuente. Tabla 8

Los resultados del cuestionario aplicado a los padres de familia reflejan una percepción mayoritariamente positiva respecto al impacto del juego en el aprendizaje y desarrollo de sus hijos. Aunque una parte de los padres manifestó desconocer el concepto técnico de estrategias lúdicas, la mayoría reconoció que el juego favorece el desarrollo cognitivo, el lenguaje, la memoria, la creatividad y la socialización, lo que coincide con los planteamientos de López y Pérez (2021), Jurado y Pérez (2021) y Pérez y Gómez (2023).

Los padres señalaron que los niños muestran mayor interés por asistir a la escuela, mayor entusiasmo por aprender y una actitud más positiva hacia las actividades académicas cuando estas incorporan elementos lúdicos, resultados que se relacionan con los estudios de Rodríguez y Gómez (2020) y Smith y Brown (2020), quienes evidencian que el juego incrementa la motivación y el compromiso en el aprendizaje infantil.

Sin embargo, se identificó una limitada comunicación entre la escuela y la familia en relación con las estrategias lúdicas aplicadas en el aula. Una proporción significativa de padres manifestó no recibir información clara sobre los objetivos pedagógicos de dichas actividades, lo cual coincide con lo señalado por Gordon y Arrocha (2021) y Vargas y López (2021), quienes destacan que la falta de articulación escuela-familia puede limitar la continuidad del proceso de estimulación cognitiva en el hogar.

Resultados desde la perspectiva de los directivos

Desde la perspectiva de los directivos, los resultados del cuestionario evidencian una alta valoración del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo cognitivo en la educación preescolar. Los directivos coincidieron en que las estrategias lúdicas favorecen habilidades como la atención, el razonamiento lógico, la memoria y la toma de decisiones, resultados consistentes con los planteamientos de Fernández y Torres (2023), González, López y Martínez (2023) y Pérez y Castro (2023).

Asimismo, los directivos destacaron que el juego contribuye a mejorar el clima escolar, promueve la inclusión educativa y facilita la atención a la diversidad de estilos de aprendizaje, lo que coincide con lo expuesto por Anderson y Miller (2023) y Jones y Clark (2024), quienes resaltan el impacto positivo del juego, tanto tradicional como mediado por la tecnología y el entorno. No obstante, los directivos reconocieron que la implementación de las estrategias lúdicas no siempre se realiza de manera sistemática ni homogénea en todas las aulas, lo que evidencia la necesidad de fortalecer la formación docente, el acompañamiento pedagógico y las políticas institucionales, tal como lo sugieren De-la-Cruz-Macías y Vega-Intriago (2023) e Iñiguez y Ortega (2023).

DISCUSIÓN

Desde una perspectiva teórica y a partir del análisis de los instrumentos aplicados a docentes, padres de familia y directivos, los resultados del presente estudio confirman que las estrategias lúdicas constituyen un recurso pedagógico eficaz para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación preescolar. La coincidencia de percepciones entre los distintos actores de la comunidad educativa fortalece la validez de los hallazgos y se ajusta a los planteamientos metodológicos de Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2021) y Creswell y Creswell (2018), quienes sostienen que la



triangulación de fuentes permite una comprensión más integral de los fenómenos educativos. En términos generales, los resultados coinciden con la literatura científica reciente al evidenciar que el juego, cuando se incorpora de manera intencional al proceso educativo, favorece el desarrollo cognitivo, socioemocional y comunicativo en la primera infancia.

No obstante, también se identifican limitaciones relacionadas con la planificación pedagógica, la sistematicidad de su aplicación y la articulación entre escuela y familia, aspectos ampliamente discutidos en estudios contemporáneos sobre educación inicial. Por tanto, la aplicación de estas estrategias favorece un tránsito desde la decodificación básica hacia niveles de interpretación y juicio crítico, fortaleciendo la autonomía intelectual y la formación ciudadana. Se recomienda su implementación sistemática en la práctica docente y su replicación en otros niveles y áreas del currículo (Castillo Lema, E., 2025).

Los resultados derivados de la entrevista aplicada a los docentes evidencian una valoración mayoritariamente positiva del uso de estrategias lúdicas en el aula, lo cual se encuentra en consonancia con los enfoques constructivistas y socioculturales del aprendizaje. Desde estas perspectivas, el juego es concebido como un medio privilegiado para la construcción activa del conocimiento, al permitir que el niño explore, experimente, interactúe y resuelva problemas en contextos significativos. El alto porcentaje de docentes que manifiesta conocer el concepto de estrategias lúdicas refleja la existencia de una base teórica mínima que orienta su práctica pedagógica. Las actividades mencionadas juegos de mesa, dramatizaciones, construcción con bloques y actividades musicales, se corresponden con lo planteado por Reyes, K., et al., (2025). Bósquez León et al. (2024) y Bustamante Mora et al. (2024), quienes destacan que el juego favorece procesos cognitivos básicos como la atención, la memoria y el lenguaje, además de fortalecer habilidades sociales y emocionales. A través de juegos guiados, descubren que compartir, esperar turnos y comunicarse adecuadamente son habilidades esenciales para convivir con los demás.

Estas experiencias fortalecen su autoestima, ya que se sienten capaces de aportar ideas, resolver pequeños conflictos y expresar sus emociones de forma positiva. En esta edad para ellos es muy importante la socialización aquí es donde el juego corporativo nos enseña mucho en lo que es valores o convivencia trabajando con actividades lúdicas. El juego colaborativo también permite que los niños



desarrollen la empatía, pues aprenden a reconocer cómo se sienten sus compañeros y a apoyarlos cuando lo necesitan. Poco a poco entienden que todos tienen un rol importante dentro de la actividad, lo que favorece la inclusión y el respeto. Al vivir estas dinámicas, los niños no solo se divierten, sino que construyen bases sólidas para integrarse con seguridad y confianza en su entorno social y escolar.

Demostrando un papel claro en los niños de educación inicial haciendo que los niños se vuelvan más participativo, conviviendo entre ellos mismo sabiendo que es trabajar en equipo ayudándose los uno a los otros de una manera respetuosa. Así mismo estas prácticas lúdicas estimulan habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la resolución de problemas, ya que deben seguir instrucciones adaptarse a cambios y proponer soluciones creativas. Todo este proceso contribuye a una formación integral donde el juego se convierte en una herramienta clave para aprender a convivir, respetar y participar activamente dentro del grupo.

Sin embargo, el porcentaje de docentes que evidencia desconocimiento conceptual pone de manifiesto la necesidad de reforzar la formación docente continua, ya que una comprensión limitada del enfoque lúdico puede restringir su potencial pedagógico. En relación con la frecuencia de uso, la predominancia del uso constante de estrategias lúdicas confirma su incorporación en la práctica cotidiana del aula, lo que coincide con los principios del aprendizaje activo. No obstante, el uso ocasional señalado por algunos docentes puede explicarse por factores estructurales como la sobrecarga curricular, la falta de recursos o una planificación centrada en contenidos, tal como lo advierten Martínez y Sánchez (2022). La diversidad de estrategias lúdicas utilizadas evidencia un enfoque integral del desarrollo infantil, coherente con teorías que conciben el aprendizaje como un proceso multidimensional. Estas prácticas favorecen no solo el desarrollo cognitivo, sino también la comunicación, la cooperación, la autonomía y la autorregulación. Sin embargo, el análisis de las habilidades cognitivas estimuladas revela que los procesos de mayor complejidad, como la planificación y la flexibilidad cognitiva, reciben menor atención, lo cual coincide con García y Rodríguez (2021), quienes señalan que estas habilidades requieren estrategias diseñadas de forma más intencional y sistemática.



DISCUSIÓN TEÓRICA

Los resultados del cuestionario aplicado a los padres de familia evidencian una brecha significativa entre la valoración empírica del juego y el conocimiento conceptual sobre las estrategias lúdicas. El desconocimiento mayoritario del término técnico confirma lo planteado por López y Pérez (2021) y Jurado y Pérez (2021), quienes sostienen que las familias reconocen los beneficios del juego, aunque no siempre comprenden su función pedagógica.

A pesar de ello, los padres manifiestan percepciones ampliamente favorables respecto al impacto del juego en el aprendizaje, la motivación, la creatividad y el desarrollo de habilidades sociales y motoras. Desde la teoría del aprendizaje implícito, esta situación puede interpretarse como una valoración basada en la experiencia cotidiana más que en el conocimiento formal, lo cual no invalida su percepción, pero sí limita su participación activa en el proceso educativo.

La baja identificación del uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes sugiere una limitada visibilización y comunicación de las prácticas pedagógicas hacia las familias. Esta situación coincide con Gordon y Arrocha (2021) y Vargas y López (2021), quienes enfatizan que la falta de comunicación escuela-familia reduce la coherencia educativa y el impacto de las estrategias implementadas en el aula. Desde el enfoque ecológico del desarrollo, los resultados evidencian la necesidad de fortalecer la corresponsabilidad educativa, promoviendo espacios de orientación y participación familiar que permitan comprender el valor pedagógico del juego y reforzar su aplicación en el hogar.

Desde la perspectiva de los directivos, los resultados muestran un reconocimiento claro del juego como estrategia clave para una educación inclusiva, participativa y centrada en el estudiante. Estos hallazgos coinciden con Fernández y Torres (2023), González et al. (2023) y García y Rodríguez (2023), quienes destacan que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo integral, al mejoramiento del clima escolar y a la atención a la diversidad.

Sin embargo, los directivos también identifican una falta de sistematicidad en la implementación de estas estrategias, lo cual coincide con los planteamientos de De-la-Cruz-Macías y Vega-Intriago (2023) y Pérez y Castro (2023), quienes advierten que el impacto del juego depende de su incorporación en la planificación institucional y del acompañamiento pedagógico permanente. Esta situación revela que,



aunque existe una valoración positiva a nivel discursivo, aún persisten desafíos en la consolidación del enfoque lúdico como eje transversal del currículo.

Los hallazgos, contrastados con la literatura científica, confirman que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo cognitivo infantil, validando la hipótesis alternativa planteada. No obstante, también evidencian desafíos relacionados con la planificación pedagógica intencional, la formación docente continua y la articulación efectiva entre escuela y familia. El estudio refuerza los postulados del constructivismo, del enfoque sociocultural y del aprendizaje activo, al demostrar que el juego constituye un mediador fundamental del aprendizaje en la primera infancia. Estos hallazgos aportan evidencia empírica relevante al campo de la educación inicial y resaltan la necesidad de promover una implementación sistemática, consciente y contextualizada de las estrategias lúdicas como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, T., y Miller, P. (2023). Exploring the impact of technology-based play strategies on preschool children's cognitive skills. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(2), 55–69.
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., y Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias lúdicas como recurso pedagógico para el desarrollo cognitivo en educación inicial. *Revista Científica*, 9(31), 108–125.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5>
- Bustamante Mora, F. F., Hernández, J. A., y Salazar, L. M. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201–4217.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Campbell, D. T., y Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Castillo Lema, E. A., Limaico Marmolejo, G. P., Jumbo Lapo, M. I., Montalván Montalván, F. A., Quila Raura, J. A., & Rosero Castillo, C. O. (2025). La lectura crítica y el debate académico como estrategias para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de décimo año de Educación General Básica. *Revista Científica Tsafiki*, 1(2), 296–315.



- Concepción, E. (2019). *El juego como estrategia didáctica para enfrentar las dificultades del aprendizaje en educación preescolar* [Tesis de licenciatura, Universidad Cristiana de Panamá].
- Creswell, J. W., y Creswell, J. D. (2023). *Creswell, J., & Creswell, D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approach (5th ed.).*
https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/510378/mod_resource/content/1/creswell.pdf (6th ed.). SAGE Publications.
- De-la-Cruz-Macías, M. I., y Vega-Intriago, J. O. (2018). Actividades lúdicas para estimular habilidades cognitivas en educación básicas. *MQRInvestigar*, 7(4), 992–1018.
- Fernández, A., y Torres, M. (2023). *Estrategias lúdicas en el aula: Un enfoque pedagógico integral*. Editorial Educación Moderna.
- Flores, G., y Gualpa, L. (2022). *Los juegos interactivos y su influencia en las habilidades cognitivas en niños de educación inicial* [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
- García, F., y Rodríguez, S. (2021). Estrategias lúdicas y desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Revista de Educación Infantil*, 15(3), 40–55.
- García, R., y Torres, A. (2020). Estrategias lúdicas como herramienta clave en la educación inicial. *International Journal of Early Childhood Education*, 10(4), 56–70.
- González, M., López, R., y Martínez, J. (2023). Estrategias pedagógicas innovadoras en educación inicial. *Revista de Innovación Educativa*, 9(3), 45–60.
- Gordon, D., y Arrocha, B. (2021). *Desarrollo integral del niño mediante aulas de clases sorprendentes*. Universidad de Panamá.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. del P. (2021). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill.
- Herrera-Occ, M., y Gonzales-Soto, V. (2023). El juego simbólico en el desarrollo de competencias en la primera infancia. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 39–49.
- Iñiguez, A., y Ortega, G. (2023). *Estrategias didácticas para la estimulación cognitiva en niños de educación inicial*. Universidad Laica Vicente Roca fuerte.
- Jones, L., y Clark, K. (2024). Outdoor play and its effects on cognitive and social development in early childhood. *Early Childhood Development and Care*, 194(1), 10–24.



- Jurado, M., & Pérez, A. (2021). Estrategias lúdicas y desarrollo cognitivo y emocional en preescolares. *Revista Internacional de Educación*, 10(2), 34–50.
- Lee, J., & Kim, S. (2022). Play-based learning and cognitive development in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 50(3), 235–249.
<https://doi.org/10.1007/s10643-021-01272-3>
- Martínez, C., y González, M. (2019). El juego simbólico en el desarrollo cognitivo infantil. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 24(1), 20–34.
- Martínez, C., y Sánchez, L. (2022). Juegos motores y desarrollo integral en la infancia. *Revista Internacional de Educación Física*, 10(1), 12–25.
- Pérez, D., y Castro, J. (2023). Metodología juego-trabajo y desarrollo de habilidades cognitivas en preescolar. *Revista Científica Guacamaya*, 97–110.
- Pérez, D., y Gómez, A. (2023). Juegos educativos y desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista de Psicología Educativa*, 8(1), 12–28.
- Reyes , K., Cruz , A., Cruz , I., López , S., Cárdenas , M., Vilela , Ámbar, & Flores , E. (2025). El juego cooperativo como estrategia para fortalecer la socialización infantil en niños de Educación Inicial: Cooperative play as a strategy to strengthen socialization in preschool children . *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 4(4), 1292 - .1311.
<https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.352>
- Rodríguez, A., y Gómez, D. (2020). Creatividad y autonomía mediante actividades lúdicas en educación preescolar. *Cuadernos de Educación Preescolar*, 15(4), 78–91.
- Smith, R., y Brown, L. (2020). Evaluating the effectiveness of educational games in children aged 4 to 6. *Journal of Early Childhood Education*, 12(1), 58–72.
- UNESCO. (2021). *Aprender a través del juego: Fortaleciendo el aprendizaje en la primera infancia*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2022). *El juego en la educación inicial: Orientaciones para docentes y familias*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vargas, T., y López, G. (2021). Inclusión educativa y estrategias lúdicas en la primera infancia. *Revista de Educación y Diversidad*, 8(4), 95–112.

