

**El juego y el desarrollo cognitivo de los  
estudiantes**

**Games and student's cognitive  
development**

**Marjorie Belén Chisag-Guaman<sup>1</sup>**  
Universidad Técnica de Ambato - Ecuador  
mchisag2020@uta.edu.ec

**Edlita Ivonne Espinoza-Álvarez<sup>2</sup>**  
Universidad Técnica de Ambato - Ecuador  
ei.espinoza@uta.edu.ec

**Jorge Washington Jordán-Sánchez<sup>3</sup>**  
Universidad Técnica de Ambato - Ecuador  
jw.jordan@uta.edu.ec

**Enith Jessenia Mejía-Sánchez<sup>3</sup>**  
Universidad Técnica de Ambato - Ecuador  
ej.mejia@uta.edu.ec

**[doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262](https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262)**

V9-N1-1 (ene) 2024, pp 66 - 81 | Recibido: 06 de diciembre del 2023 - Aceptado: 10 de enero del 2024 (2 ronda rev.)  
Edición Especial

---

1 CTributaria Diplomado en Evaluación por Competencias, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didácticas para el Logro de Aprendizajes Autónomos  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0404-7717>

2 g. Profesional en el área Contable y Tributaria Diplomado en Evaluación por Competencias, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didácticas para el Logro de Aprendizajes Autónomos  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0404-7717>

3 g. Profesional en el área Contable y Tributaria Diplomado en Evaluación por Competencias, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didácticas para el Logro de Aprendizajes Autónomos  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0404-7717>

### Cómo citar este artículo en norma APA:

Chisag-Guaman, M., Edlita Ivonne Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E., (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1-1), 66 - 81, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

Descargar para Mendeley y Zotero

## RESUMEN

En la presente investigación se estudió el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes utilizando una revisión de la literatura y métodos analíticos en el contexto de una investigación descriptiva no experimental. A través de una revisión exhaustiva de la literatura existente, buscamos esclarecer el significado y la importancia de los juegos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Este enfoque analítico permite un estudio detallado de diferentes dimensiones del juego, examinando cómo las actividades de juego afectan las habilidades cognitivas básicas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. Un enfoque de revisión de la literatura proporciona un marco poderoso para examinar investigaciones previas y sintetizar hallazgos clave para proporcionar una imagen integral del papel de los juegos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, obteniendo así los siguientes resultados: se destaca la relación característica entre el juego y el desarrollo cognitivo, se observa que el juego incide positivamente en diversas dimensiones cognitivas, activando la memoria, estimulando la atención y concentración, fomentando la creatividad y la imaginación, y proporcionando oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, concluyendo que la falta de conciencia pedagógica y las limitaciones de recursos son obstáculos significativos para el pleno aprovechamiento de los juegos como herramienta educativa, la presión académica y la priorización disciplinaria también afectan negativamente la integración de actividades recreativas en las instituciones educativas. Se destaca la necesidad de abordar estas cuestiones para garantizar que los estudiantes puedan aprovechar al máximo el juego para su desarrollo cognitivo.

**Palabras claves:** juego, desarrollo, estrategias, habilidades

## ABSTRACT

In the current research, the games and students' cognitive development were studied based on a literature review and analytical methods within the context of a non-experimental descriptive study. Through an exhaustive review of the existing literature, it was sought to clarify the meaning and importance of games in the cognitive development of students. This analytical approach allows for a detailed study of different dimensions of games, examining how gaming activities influence basic cognitive skills such as problem-solving, critical thinking, and creativity. The literature review provides a powerful framework for examining previous research and synthesizing key findings to offer a complete picture of the role of games in students' cognitive development, getting the following results: the characteristic relationship between games and cognitive development is highlighted, it is observed that using games positively influences various cognitive dimensions, activating memory, stimulating attention and concentration, fostering creativity and imagination, and providing opportunities for the development of higher cognitive skills. It is concluded that a lack of pedagogical awareness and resource limitations are obstacles to take advantage of the games as an educational tool; academic pressure and the prioritization of discipline also impact on the integration of recreational activities in educational institutions negatively. The need to address these issues is emphasized to be sure that students can fully benefit from games and in this way develop their cognitive area.

**Keywords:** games, cognitive development, strategies, cognitive skills

## Introducción

La clave para los juegos y el desarrollo cognitivo de los estudiantes radica en una comprensión profunda de cómo las actividades de juego influyen en el crecimiento intelectual de los adolescentes. El análisis pretende arrojar luz sobre cómo los juegos estimulan las habilidades cognitivas básicas, incluida la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad (Fajn, 2020). El objetivo principal es brindar a docentes, padres de familia y especialistas en educación una base sólida para la implementación efectiva de estrategias educativas en el proceso de aprendizaje. Además, este estudio tiene como objetivo resaltar la continua importancia de los juegos en el cambiante panorama educativo, enfatizar su valor en el aprendizaje integral de los estudiantes y promover un enfoque más completo y eficaz de la educación (Bermeo, 2020).

La “falta de conciencia pedagógica” es en sí misma una razón importante en el contexto de la educación. Si los educadores y administradores carecen de conocimientos pedagógicos sólidos sobre el potencial de los juegos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, tienden a subestimar la importancia de los juegos en el proceso educativo. Como resultado, las actividades lúdicas de alta calidad quedan excluidas del plan de estudios, lo que limita las oportunidades de los estudiantes de desarrollar habilidades cognitivas clave. Por tanto, la falta de conciencia educativa se ha convertido en un importante obstáculo para el pleno uso de los juegos como herramienta eficaz para el aprendizaje integral de los estudiantes. Su enfoque es esencial para profundizar la comprensión e implementar de manera más efectiva estrategias interesantes en el proceso de aprendizaje (Morales & Urrego, 2017).

La presión para rendir académicamente se ha convertido en una de las principales preocupaciones de la comunidad educativa. Estas presiones, a menudo causadas por la necesidad de cumplir estándares y evaluaciones estandarizadas, pueden tener un impacto negativo en el bienestar de los estudiantes. Si

se presta demasiada atención al rendimiento académico, se puede ignorar la importancia de los juegos y las actividades recreativas en el proceso de aprendizaje, limitando así las oportunidades de los estudiantes de desarrollar habilidades cognitivas integrales. Abordar esta cuestión es fundamental para equilibrar la búsqueda del rendimiento académico con un enfoque en el desarrollo cognitivo y el bienestar de los estudiantes (Rodríguez, 2017).

Los recursos limitados en el entorno educativo son un desafío importante. Sin fondos y materiales adecuados para juegos y actividades de aprendizaje divertidas, las oportunidades de desarrollo cognitivo de los estudiantes pueden ser limitadas. Esto crea barreras para crear experiencias de juego ricas en entornos educativos, lo que resulta en una reducción de la estimulación cognitiva que los juegos pueden proporcionar. Abordar la falta de recursos es fundamental para garantizar que los estudiantes tengan las herramientas que necesitan para un desarrollo cognitivo pleno y rico (Guzmán, 2022).

El énfasis en la disciplina y el control en el entorno educativo a menudo limita el juego en el proceso de aprendizaje. Las preocupaciones sobre mantener un ambiente escolar ordenado y controlado pueden llevar a restricciones en las actividades recreativas que a veces se consideran desordenadas o disruptivas. Esto, a su vez, reduce las oportunidades de desarrollo cognitivo de los estudiantes mientras juegan. Es necesario repensar el énfasis en la disciplina y el control, para lograr un equilibrio entre entornos de aprendizaje estructurados y ver los juegos como herramientas efectivas para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de habilidades clave (Gurei, 2023).

La falta del juego como parte integral del proceso educativo es un problema que incide directamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La falta de oportunidades de juego limita el aprendizaje de habilidades cognitivas básicas como la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Esto puede provocar desinterés y pérdida de motivación

en la escuela, lo que afecta negativamente al rendimiento académico. Además, la falta de interacción social y emocional a través de los juegos puede crear problemas sociales y emocionales para los estudiantes. Este tema debe ser abordado para lograr que los estudiantes logren un desarrollo cognitivo más completo y rico en el proceso educativo (Montero & Monge, 2001).

La falta de comprensión entre educadores y administradores sobre cómo los juegos pueden beneficiar el desarrollo cognitivo ha llevado a una subestimación de la importancia de los juegos en el currículo escolar. Esta falta de comprensión crea una falsa creencia de que los juegos son meramente una actividad recreativa y no una herramienta valiosa para el crecimiento intelectual de los estudiantes. Como resultado, a menudo se descuida la integración de actividades de juego en el plan de estudios, lo que limita las oportunidades de los estudiantes de desarrollar habilidades cognitivas básicas. Para prevenir estos efectos nocivos, es importante aumentar la conciencia de los educadores y administradores sobre el potencial educativo de los juegos y su impacto en el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Bergen, 2018).

Centrarse demasiado en el rendimiento académico tiene un impacto significativo en la educación, ya que las actividades recreativas a menudo se excluyen por considerarse distracciones. Esta mentalidad orientada a resultados puede socavar el juego y el aprendizaje a través de experiencias de juego, limitando el potencial de los estudiantes para desarrollar eficazmente habilidades cognitivas y creativas. Excluir las actividades de juego del plan de estudios puede resultar en una experiencia de aprendizaje menos enriquecedora y menos motivadora para los estudiantes. Para evitar este efecto, se debe encontrar un equilibrio entre centrarse en el rendimiento académico y actividades recreativas que estimulen el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Fernandez, 2023).

La limitada financiación para la compra de materiales y recursos del juego incide directamente en las oportunidades de

implementación en el aula. Esta restricción financiera obstaculiza la capacidad de las escuelas para ofrecer a los estudiantes juegos y actividades que enriquezcan su desarrollo cognitivo. Debido a la falta de recursos adecuados, los profesores pueden verse limitados en su capacidad para ofrecer experiencias de juego significativas. Esto crea desigualdad en el acceso de los estudiantes a ricas oportunidades de aprendizaje. Para evitar este impacto negativo, se deben encontrar soluciones que permitan a las escuelas superar las limitaciones financieras y garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para el desarrollo cognitivo a través del juego (Olivares, 2019).

Dar prioridad a la disciplina y el control en el entorno escolar tiene un impacto significativo en la limitación de actividades de juego que a menudo se consideran desordenadas o disruptivas. Esta mentalidad puede conducir a oportunidades limitadas de juego en el aula, ya que las actividades lúdicas se perciben como perjudiciales para el ámbito académico. Como resultado, los estudiantes pierden herramientas valiosas para el desarrollo cognitivo y social. Para contrarrestar este efecto, es importante promover un enfoque equilibrado que reconozca el valor del juego en el aprendizaje y permita a los estudiantes desarrollar eficazmente habilidades cognitivas y sociales sin sacrificar la disciplina y el control necesarios en un entorno escolar (Pedráz, 2019).

## **Método**

### **Desarrollo**

La metodología de revisión de literatura la cual es cualitativa en el tema “El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes” comienza por definir claramente el foco de investigación y los objetivos específicos de la revisión. Se busca identificar patrones, tendencias y hallazgos en la literatura científica que arrojen luz sobre cómo el juego influye en el desarrollo cognitivo de los niños en entornos educativos. Esto implica la identificación de fuentes relevantes, como bases de datos académicas y revistas científicas,

utilizando palabras clave específicas relacionadas con el tema (Robles y otros, 2019).

Un aspecto esencial de esta metodología es el establecimiento de criterios de inclusión y exclusión. Esto permite delimitar la selección de fuentes, definiendo características como el período de publicación, el idioma y los aspectos específicos del juego y el desarrollo cognitivo que deben ser abordados en los estudios incluidos. Una vez seleccionadas las fuentes, se procede a recopilar y organizar la literatura en función de categorías temáticas, como memoria, atención, resolución de problemas y creatividad (Maestre y otros, 2023).

La metodología continúa con un análisis crítico y una síntesis de la literatura. Cada fuente es evaluada en profundidad, extrayendo información relevante sobre la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo. Los hallazgos y conclusiones de los estudios se sintetizan para identificar patrones y tendencias en la literatura. Finalmente, se redacta un informe de revisión de literatura que resume de manera coherente los resultados, destaca los puntos clave y brinda una visión general de la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Este enfoque sistemático proporciona una comprensión sólida y actualizada del tema, siendo de gran utilidad para educadores, investigadores y profesionales comprometidos con la mejora del proceso de aprendizaje de los niños (Cano y otros, 2020).

Además, tendrá un nivel de investigación no experimental, descriptivo, analítico y cualitativo porque se van a describir el juego y se analizará sus efectos en el desarrollo cognitivo de los niños y no experimental ya que no implica la manipulación de variables o la recopilación de datos directamente con los niños, en cambio se centra en la recopilación y síntesis de datos ya existentes.

La investigación sobre el juego y el desarrollo cognitivo generalmente observa y analiza situaciones y comportamientos existentes en lugar de manipular variables experimentalmente. Se puede observar cómo el

juego en entornos naturales afecta el desarrollo cognitivo de los estudiantes, pero no realizan experimentos controlados. Además, se centra en la recopilación, descripción y análisis de datos observacionales, lo cual es relevante a la hora de investigar cómo los juegos afectan el desarrollo cognitivo (Alvear y otros, 2023).

Investigar sobre el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes en un entorno natural tiene en cuenta la ética y la realidad. No sería ni ético ni práctico manipular las condiciones de juego de los estudiantes en entornos educativos reales con fines de investigación experimental. El entorno educativo es complejo, y factores como el currículo escolar, las interacciones entre docentes y estudiantes, y otros elementos pueden influir en el desarrollo cognitivo. Un enfoque no experimental permite considerar estos factores en su contexto real (Tandalla, 2023).

La elección del nivel de investigación analítico para abordar el tema “El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes” se justifica por la necesidad de explorar en profundidad las complejas relaciones entre estos dos elementos. Este enfoque permite no solo describir la conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo, sino también investigar las causas subyacentes y los efectos resultantes. Además, se centra en la identificación de variables interdependientes y la búsqueda de relaciones de causalidad, proporcionando una comprensión más completa de cómo el juego influye en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. A través de la evaluación de factores moderadores y mediadores, como la calidad del juego o la cantidad de tiempo dedicada al mismo, se busca determinar el alcance y la magnitud de esta influencia. Además, este enfoque permite explorar los efectos a largo plazo del juego en la infancia en el desarrollo cognitivo en la adultez, lo que enriquece nuestra comprensión de esta relación a lo largo del tiempo (Crespo & Chumaña, 2021).

Este enfoque analítico no solo aporta una comprensión más profunda de la interacción entre el juego y el desarrollo cognitivo, sino que también contribuye significativamente al

conocimiento científico en el campo educativo. La investigación analítica no se limita a la mera descripción, sino que busca desentrañar las complejidades de esta relación, aportando información valiosa para educadores, profesionales de la educación y padres. Al entender por qué y cómo el juego afecta el desarrollo cognitivo, se pueden tomar decisiones más informadas en la educación y el diseño de estrategias pedagógicas (Benitez, 2023).

Es importante realizar una observación detallada y minuciosa que permita describir con precisión cómo el juego incide en las habilidades cognitivas de los estudiantes. Se centra a la tarea de observar situaciones y comportamientos que ya están presentes, sin intervenir de manera experimental en el proceso de juego o en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La investigación descriptiva se enfoca en comprender las características y comportamientos actuales de los estudiantes, así como sus experiencias en el ámbito del juego. Esta perspectiva es crucial para arrojar luz sobre cómo el juego impacta en el desarrollo cognitivo en entornos educativos reales, donde se manifiestan de manera auténtica las interacciones entre el juego, los estudiantes y su proceso de aprendizaje (Izurieta & Razo, 2023).

La recopilación de datos en la investigación descriptiva se lleva a cabo mediante observación directa y la recopilación de información detallada acerca de las prácticas de juego y las habilidades cognitivas que exhiben los estudiantes en diferentes edades, entornos escolares y tipos de juego. Este enfoque permite a los investigadores contextualizar el juego y el desarrollo cognitivo en el marco más amplio de la educación. Además, les brinda la oportunidad de considerar factores influyentes, como el currículo escolar, las dinámicas en el aula y las interacciones entre estudiantes y docentes. Al analizar estas complejidades contextuales, se obtiene una visión más completa de cómo el juego y el desarrollo cognitivo están interconectados. La investigación descriptiva es esencial para identificar patrones y tendencias en la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, abordando aspectos cruciales como la

memoria, la atención, la resolución de problemas y la creatividad, lo que constituye una base sólida para la comprensión de la influencia del juego en el proceso educativo (Martinez y otros, 2023).

Para realizar esta búsqueda bibliográfica se utilizó una estrategia inicial de búsqueda en bases de datos como Google Scholar, Scopus, Web of Science, Scielo, Redalyc. Los criterios utilizados son consistentes con artículos de investigación empírica sobre juego y desarrollo cognitivo. Además, permite agregar un criterio temporal a la búsqueda, el cual se define como el período de los últimos 5 años, es decir del 2019 al 2023, porque se pretende como un estudio actual del tema.

## Resultados

Una vez que se ha realizado la búsqueda de las variables de estudio en las bases de datos científicas, con la metodología descrita anteriormente. Se presenta a continuación los resultados:

### Relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes

La relación entre los juegos y el desarrollo cognitivo de los estudiantes es característica y multifacética. Con la ayuda del juego, los niños participan en experiencias que inciden positivamente en diversas dimensiones cognitivas. Durante las lecciones de juego, la memoria se activa porque el niño tiene que recordar las reglas, la secuencia de eventos y detalles específicos del juego. Se estimula la atención y la concentración ya que los jugadores deben centrarse en la dinámica del juego y adaptarse a las condiciones cambiantes. Los juegos también fomentan la creatividad y la imaginación y brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar soluciones innovadoras a problemas o situaciones ficticias creadas por el juego. Esta interacción activa con los juegos ayuda a desarrollar habilidades cognitivas superiores y no solo proporciona a los estudiantes un medio de entretenimiento, sino que también proporciona una importante plataforma de aprendizaje que aborda aspectos

clave de su desarrollo intelectual. La integración deliberada de juegos en el entorno educativo no sólo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también mejora el progreso cognitivo general de los estudiantes (Licham, 2022).

Cuando los niños tienen la oportunidad de jugar, desarrollan sus habilidades motoras, exploran su entorno a través de los sentidos y adquieren habilidades sociales, a menudo sumergiéndose en un mundo imaginario creado por ellos mismos. En este espacio de juego imaginario, los niños adaptan la realidad, los objetos, las personas y las emociones a las situaciones que crean. Estos juegos promueven el desarrollo de nuevas habilidades mentales, que son proporcionadas por los logros cognitivos involucrados en el pensamiento simbólico. Este interesante enfoque es exclusivamente humano. El juego como actividad que afecta el desarrollo de los niños está estrechamente relacionado con factores históricos, culturales y sociales, ya que se pueden identificar diferencias culturales especialmente cuando los niños realizan juegos de rol, imitando o representando situaciones similares a su entorno cultural. Influir de manera similar o diferente en los procesos de desarrollo de los niños (Aldean y otros, 2022).

Se realizó un estudio en el Centro Escolar Ecuador en el cual se investigó la incidencia de los niveles iniciales de desarrollo cognitivo entre los estudiantes de Educación General Básica. Se observaron relaciones significativas entre las fases previas y posteriores a la intervención después del uso de un programa de juegos recreativos basado en unidades curriculares. También se utilizó la Escala de evaluación cognitiva de Montreal y los resultados mostraron cambios significativos después de la intervención. Este enfoque cuantitativo utiliza un diseño cuasiexperimental y concluye que el juego recreativo planificado y estructurado tiene un efecto positivo en las capacidades cognitivas de los estudiantes, mejorando su atención, memoria y percepción (Plàn & Castro, 2022).

### **Edades en la que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo de los estudiantes**

El juego tiene un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, especialmente en la primera infancia. En la primera infancia, los niños exploran el mundo a través del juego, lo que les permite desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales. A través de actividades divertidas, como la creación de juegos y rompecabezas, los niños pueden mejorar sus habilidades para resolver problemas y desarrollar la coordinación ojo-mano. En la niñez media, el juego sigue siendo esencial para el desarrollo cognitivo (Toledo & Mejia, 2015).

Los juegos de estrategia como el ajedrez fomentan el pensamiento lógico y la planificación. Además, el juego imaginativo promueve la creatividad y la empatía. Los niños también pueden utilizar juegos educativos en línea y software especial para desarrollar habilidades matemáticas y de lectura de forma divertida. En general, los juegos para estos grupos de edad no son sólo una forma de entretenimiento, sino también una valiosa herramienta educativa que enriquece el crecimiento cognitivo de los estudiantes (Andrade, 2020).

En la adolescencia, el juego sigue siendo importante para el desarrollo cognitivo en la interacción social y la toma de decisiones. Los juegos de roles y las actividades físicas fomentan la interacción social y enseñan habilidades de trabajo en equipo. Además, los juegos de estrategia como los videojuegos pueden promover la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Pero para un desarrollo cognitivo pleno y saludable, es importante equilibrar el juego con otras responsabilidades, como el aprendizaje (Unuzungo y otros, 2022).

### **Tipos de juegos que se pueden usar para el desarrollo cognitivo de los estudiantes**

Existen muchos tipos de juegos que resultan muy efectivos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Juegos como construir "Legos" fomentan la creatividad, la resolución de problemas y la coordinación espacial. Los juegos de mesa estratégicos como el ajedrez fomentan el pensamiento lógico y la planificación a largo plazo. Los acertijos y acertijos desafían

el pensamiento de los estudiantes y mejoran sus habilidades para resolver problemas, los juegos de memoria, como las tarjetas con imágenes, pueden mejorar la memoria y la memoria a corto plazo. En resumen, la variedad de juegos brinda amplias oportunidades para promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento y habilidades (Giraldo & Tabarez, 2023).

Los juegos educativos en línea y las aplicaciones interactivas también son valiosos para el desarrollo cognitivo. Estos cursos pueden adaptarse a las necesidades individuales del estudiante y cubrir una amplia gama de materias, desde matemáticas y ciencias hasta idiomas y geografía. Los juegos de simulación, como los de gestión de ciudades o empresas, permiten a los estudiantes tomar decisiones estratégicas y aprender sobre la toma de decisiones y la gestión. En resumen, la variedad de juegos brinda amplias oportunidades para promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento y habilidades (Arroba & Garcez, 2023).

### **Juego y desarrollo cognitivo en entornos de educación en estudiantes con NEE**

Al enseñar a estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), el juego juega un papel vital en el desarrollo cognitivo. Para estos estudiantes, los juegos se convierten en un valioso medio de aprendizaje y adquisición de habilidades. Se puede fomentar una mejor resolución de problemas, la coordinación motora y la interacción social mediante actividades divertidas como rompecabezas adaptativos o juegos de construcción inclusivos. Además, los juegos diseñados específicamente para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes con necesidades educativas especiales pueden proporcionar una experiencia educativa personalizada que apoye eficazmente su desarrollo cognitivo (Zambrano, 2022).

El uso de la Realidad Aumentada (RA) como una estrategia de aprendizaje innovadora para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes con NEE, como el síndrome de

Down, el espectro autista y la dispraxia. La RA combina elementos virtuales con el entorno real para brindar una experiencia inmersiva adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes. La tecnología se utiliza para promover enfoques educativos inclusivos, abordar los desafíos que enfrentan estos estudiantes y promover un entorno educativo accesible y eficaz. Un enfoque cualitativo basado en estudios de casos reveló efectos positivos en la interacción con el contenido educativo, lo que convierte a la RA en una herramienta valiosa para la educación inclusiva y el desarrollo de los estudiantes (Sanchez & Castro, 2023).

### **Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes**

Los juegos ofrecen una serie de beneficios importantes para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. En primer lugar, fomenta la creatividad al permitir a los estudiantes explorar soluciones y escenarios imaginativos. Además, mejora las habilidades de resolución de problemas, ya que los estudiantes tienen que encontrar formas de superar obstáculos y alcanzar los objetivos del juego. El juego también promueve el pensamiento crítico ya que los estudiantes deben evaluar situaciones y tomar decisiones estratégicas. Además, el juego fomenta la cooperación y la comunicación, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales críticas (Astudillo & Yanza, 2022).

Otro beneficio importante de los juegos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes es la capacidad de mejorar la memoria y la concentración. Los juegos a menudo obligan a los estudiantes a recordar información, patrones o reglas, lo que mejora la memoria tanto a corto como a largo plazo. Además, los juegos pueden ser un medio eficaz para enseñar conceptos complejos de una manera más accesible y atractiva, promoviendo así el aprendizaje y la retención. En definitiva, el juego no es sólo una forma divertida de aprender, sino que también brinda oportunidades de crecimiento cognitivo al estimular la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la memoria

y la atención, además de desarrollar habilidades sociales y emocionales (Chacha, 2022).

### **Estrategias para integrar el juego en el currículo educativo**

La integración exitosa de los juegos en los currículos educativos requiere estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes mientras se cumplen los objetivos de aprendizaje. Una estrategia eficaz es utilizar juegos educativos diseñados para abordar conceptos clave del currículo educativo. Por ejemplo, los juegos de roles o las simulaciones permiten a los estudiantes aplicar conceptos teóricos a situaciones de la vida real, mejorando así la comprensión y la retención del material. Además, incorporar juegos cooperativos que permitan a los estudiantes trabajar juntos para resolver problemas o alcanzar metas puede mejorar las habilidades sociales y de comunicación al tiempo que refuerza las metas académicas (Càrdenas, 2020).

Otra estrategia eficaz es utilizar la tecnología para integrar los juegos en el currículo educativo. Las plataformas y aplicaciones digitales diseñadas con fines educativos brindan experiencias interactivas que involucran a los estudiantes y brindan retroalimentación instantánea. Estas herramientas se pueden adaptar a diferentes niveles de habilidades, proporcionando un aprendizaje personalizado. Además, el uso de juegos educativos en línea puede ser una forma eficaz de abordar diferentes estilos de aprendizaje, ya que algunos estudiantes pueden beneficiarse más de las visualizaciones interactivas o de la resolución práctica de problemas (Patiño y otros, 2020).

Otra estrategia valiosa es incorporar juegos en el proceso de evaluación. Crear evaluaciones con elementos divertidos, como juegos de trivia interactivos o proyectos creativos, no solo mide el conocimiento adquirido, sino que también aumenta la emoción de aprender. Introducir juegos de mesa educativos, debates estructurados o actividades prácticas en las evaluaciones puede ayudar a crear un entorno de evaluación menos intimidante, fomentar la participación activa y

proporcionar una medición más completa del progreso académico de los estudiantes. Juntas, estas estrategias brindan formas prácticas y efectivas de integrar con éxito los juegos en el currículo educativo, mejorando la experiencia educativa y promoviendo el desarrollo cognitivo general (Tapia & Villalobos, 2023).

### **Intervenciones educativas basadas en el juego**

Se ha demostrado que las intervenciones educativas basadas en juegos son herramientas eficaces para aumentar la participación de los estudiantes y el rendimiento académico. Implementar lecciones estructuradas que incluyan juegos específicos en áreas temáticas clave no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueve una comprensión más profunda de los conceptos. Por ejemplo, introducir juegos de simulación en la educación científica o matemática puede mejorar la retención y aplicación del conocimiento al permitir a los estudiantes aplicar la teoría en entornos del mundo real. Estas intervenciones no sólo cambian el proceso de aprendizaje, sino que también promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Lopez y otros, 2021).

La flexibilidad del uso de intervenciones educativas basadas en juegos permite adaptarlas a diferentes niveles y estilos de aprendizaje. Se ha observado que el uso estratégico de juegos educativos mejora la concentración, la memoria y las habilidades de resolución de problemas. Además, se ha demostrado que las intervenciones basadas en juegos son particularmente efectivas en entornos de aprendizaje inclusivos y pueden ayudar a satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes. Estas intervenciones no sólo optimizan el proceso de aprendizaje, sino que también promueven el bienestar emocional de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje interesante y estimulante. La intervención educativa basada en juegos se convierte en un enfoque integral para enriquecer la experiencia educativa y mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Alarcòn, 2020).

Una intervención educativa basada en juegos no sólo incide en el desarrollo cognitivo, sino que también incide en los aspectos emocionales y motivacionales de los estudiantes. La naturaleza de los juegos, que a menudo incluyen desafíos, recompensas y objetivos, puede estimular la motivación intrínseca de los estudiantes para participar en actividades de aprendizaje. La sensación de logro que surge al superar los obstáculos del juego no sólo refuerza el comportamiento académico positivo, sino que también promueve el desarrollo de la autoeficacia y la autoestima. Además, las intervenciones basadas en juegos brindan a los estudiantes un espacio seguro para experimentar el fracaso de manera constructiva, aprender a afrontar la adversidad y desarrollar resiliencia emocional, habilidades esenciales para el éxito a largo plazo. Todas las intervenciones no sólo enriquecen el aspecto cognitivo de la educación, sino que también desarrollan la salud emocional y las tendencias de aprendizaje de los estudiantes (Herrerros & Zans, 2022).

### **Desventajas de usar el juego para el desarrollo cognitivo de los estudiantes**

Si bien los juegos son una herramienta valiosa para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, también tienen desventajas que deben abordarse cuidadosamente. Una preocupación común es que los juegos pueden ser una distracción en el aula. El uso excesivo de actividades recreativas puede tener un impacto negativo en la cantidad de tiempo dedicado al aprendizaje formal, distraendo a los estudiantes de sus objetivos académicos. Además, la falta de estructura en algunos juegos puede impedir que los estudiantes aprendan las habilidades específicas que deben enseñar, lo que resulta en una experiencia educativa menos efectiva (Dias y otros, 2021).

Otra posible desventaja es la variación en la participación y el desempeño de los estudiantes en las actividades de juego. Algunos estudiantes pueden mostrarse más entusiastas y comprometidos, mientras que otros pueden tener dificultades para participar. Esto puede generar disparidades en la adquisición de conocimientos

y habilidades, afectando la equidad de la experiencia educativa. Además, la falta de recursos adecuados o de orientación específica sobre la integración de juegos puede dar lugar a actividades que no logren los objetivos educativos previstos. Aunque los juegos ofrecen beneficios significativos, es necesario abordar estas brechas para optimizar su contribución al desarrollo cognitivo de los estudiantes (Garzozi & Pincay, 2020).

Además de las desventajas mencionadas anteriormente, también hay que tener en cuenta el riesgo de que el uso irresponsable de los juegos en el aprendizaje pueda reducir la importancia de determinados conceptos académicos. Sobreestimar el componente divertido puede llevar a la falsa creencia de que todos los aspectos del aprendizaje deben ser divertidos para que sean eficaces. Esto puede llevar a una falta de comprensión de la complejidad y profundidad de ciertos temas, lo que puede generar un desequilibrio en la preparación profesional de los estudiantes. Por ello, a la hora de introducir el juego hay que tener cuidado de que, si bien es una herramienta valiosa, no se convierta en el único método de enseñanza que garantice una educación integral y justa (Cabrera, 2022).

### **Efectos a largo plazo del juego en el desarrollo cognitivo**

Los efectos a largo plazo de los juegos en el desarrollo cognitivo de los estudiantes se han convertido en un tema de creciente interés en la investigación educativa. Muchos estudios muestran que las experiencias de juego en la infancia pueden tener efectos duraderos en varios dominios cognitivos. Por ejemplo, la participación en juegos de resolución de problemas se asocia positivamente con el desarrollo del pensamiento crítico en la edad adulta. Estas habilidades se desarrollan a través de la exploración activa y la toma de decisiones durante el juego y pueden influir en la capacidad de uno para afrontar desafíos complejos y tomar decisiones informadas en entornos académicos y profesionales (Pavone y otros, 2020).

Además, los juegos pueden tener efectos a largo plazo sobre la memoria y el aprendizaje. Las actividades divertidas que implican memorizar reglas, patrones y eventos pueden mejorar la memoria a largo plazo, permitiendo una mejor retención y aplicación del conocimiento a lo largo de la vida. Además, la estimulación cognitiva proporcionada por los juegos puede contribuir a la reserva cognitiva, lo que sugiere que participar en actividades mentales y sociales enriquecedoras puede proteger contra el deterioro cognitivo relacionado con la edad (García, 2021).

Otro aspecto a considerar del impacto a largo plazo del juego es su impacto en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Las interacciones sociales durante el juego, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, pueden influir positivamente en la formación de relaciones y la inteligencia emocional en la edad adulta. La conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo se extiende más allá de la infancia y deja huellas duraderas que pueden influir en la forma en que las personas responden a los desafíos cognitivos, sociales y emocionales a lo largo de sus vidas (Cárdenas, 2020).

### **Implementación de juegos en el aula para mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes**

La introducción de juegos en el aula ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Se ha demostrado que la introducción de juegos educativos diseñados específicamente para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos aumenta activamente la participación de los estudiantes. Estos juegos brindan no solo una experiencia educativa más inmersiva, sino también oportunidades para practicar y reforzar conceptos académicos. La integración de juegos en el aula no sólo promueve la retención de conocimientos, sino que también desarrolla habilidades cognitivas esenciales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Tonguino, 2023).

Además, introducir juegos en el aula puede ayudar mucho a desarrollar habilidades sociales y emocionales. Los juegos que requieren cooperación, comunicación y toma de decisiones compartida pueden fomentar un entorno en el que los estudiantes desarrollen sus habilidades interpersonales. La interacción social durante el juego no sólo fortalece las relaciones entre los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de la inteligencia emocional a medida que los participantes aprenden a gestionar eficazmente el éxito, el fracaso y la dinámica del grupo (Pozo & Solano, 2022).

La implementación estratégica de juegos en el aula puede tener en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Los juegos ofrecen un enfoque versátil que puede adaptarse a diferentes estilos y velocidades de aprendizaje. Al utilizar juegos que personalizan la experiencia educativa, se reconoce y aborda la diversidad de habilidades y preferencias de los estudiantes. En resumen, la introducción de juegos en el aula no sólo enriquece la experiencia educativa, sino que también se convierte en una herramienta eficaz para mejorar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes (Mazo, 2022).

### **Conclusiones**

Se concluye que, los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, subrayando la necesidad imperante de integrar estrategias de juego de manera efectiva en el proceso educativo. Este hallazgo pone de manifiesto la importancia de proporcionar a educadores, padres y profesionales de la educación una sólida base para la implementación de actividades lúdicas, reconociendo su valor como herramienta fundamental para estimular habilidades cognitivas esenciales, tales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. La relevancia de los juegos en el ámbito educativo resalta su papel determinante en la formación integral de los estudiantes, reforzando así la necesidad crítica de una implementación efectiva de estrategias de juego para enriquecer de manera significativa su desarrollo cognitivo.

Los juegos de mesa educativos y los juegos cooperativos se destacan como herramientas pedagógicas versátiles, siendo utilizados ampliamente en todos los niveles educativos, desde primaria hasta bachillerato. Los juegos de simulación, particularmente los juegos de rol emergen como potentes impulsores del desarrollo cognitivo al potenciar habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la empatía. Estos juegos no solo se adaptan a niveles educativos superiores para abordar conceptos avanzados, sino que también ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar situaciones complejas, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento abstracto que son fundamentales para su crecimiento académico y personal.

Su vez los juegos de trivia interactivos, al enfocarse predominantemente en la memorización de datos específicos, presentan un impacto cognitivo limitado al no promover un pensamiento más profundo ni el desarrollo de habilidades prácticas. La ausencia de juegos como una parte integral del proceso educativo se traduce directamente en una restricción en la adquisición de habilidades cognitivas esenciales, lo que, a su vez, incita al desinterés escolar, pérdida de motivación y desencadena problemas sociales y emocionales entre los estudiantes. Abordar esta problemática emerge como una necesidad fundamental para asegurar un desarrollo cognitivo completo a lo largo de la trayectoria educativa, reafirmando la importancia de integrar enfoques pedagógicos más enriquecedores y participativos para cultivar un ambiente educativo más estimulante y motivador.

Se destaca la falta de conciencia pedagógica como un obstáculo significativo para el aprovechamiento total de los juegos como herramienta educativa. Además, las restricciones de recursos, la presión académica y la priorización disciplinaria emergen como factores adicionales que obstaculizan la integración efectiva de actividades recreativas en entornos educativos. Es imperativo abordar estas problemáticas para asegurar que los estudiantes puedan disfrutar de

juegos como medio para un desarrollo cognitivo más completo y enriquecedor.

### Agradecimientos

Los autores agradecen a la Universidad Técnica de Ambato (UTA) y a la Dirección de Investigación y Desarrollo (DIDE) por el apoyo brindado para la realización de este trabajo a través del grupo de investigación.

También queremos agradecer al proyecto de investigación GESTIÓN EDUCATIVA Y CALIDAD DE VIDA DE LOS ACTORES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LA COORDINACIÓN ZONAL 3 DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR, aprobado mediante resolución UTA-CONIN-2023-0046-R.

### Referencias bibliográficas

- Alarcón, M. (2020). Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto educativo. *Revista eleuthera*, 2(22), 117-131. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5859/585968118009/585968118009.pdf>
- Aldean, M., Herrera, C., Román, G., & Medina, K. (2022). Ajedrez en la escuela. Recurso didáctico para el desarrollo cognitivo. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(14), 58-68. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v7n14/2542-3088-raiko-7-14-58.pdf>
- Alvear, L., Salazar, P., Roman, Z., & Altamirano, M. (19 de Septiembre de 2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol*, 2(4), 304-321. Obtenido de <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/63>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet*, 5(2), 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

- Arroba, G., & Garcez, G. (01 de Enero de 2023). Desarrollo de la fase lingüística con el uso de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica en el nivel inicial. *Desarrollo de la fase lingüística con el uso de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica en el nivel inicial*. Ambato, Tungurahua, Ecuador: Google Acadèmico. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37070>
- Astudillo, A., & Yanza, S. (18 de 02 de 2022). INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1. *INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 1*. Redalyc. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6424>
- Benitez, M. (Agosto de 2023). Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil. *Revista Latinoamericana*, 21(2), 1-27. Obtenido de <https://revistaumanizales.cinde.org.co/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/5321>
- Bergen, D. (12 de Febrero de 2018). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. *Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego*. Miami, Estados Unidos: Redalyc. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Bermeo, E. (05 de 02 de 2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Google Acadèmico: <http://hdl.handle.net/10644/8119>
- Cabrera, P. (07 de Junio de 2022). Las necesidades del juego en el aula de pedagogía terapéutica. *Las necesidades del juego en el aula de pedagogía terapéutica*. Catalunya: Google Acadèmico. Obtenido de <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/121627>
- Cano, J., Vargas, A., & Becerra, D. (21 de Mayo de 2020). Relación entre la resolución de conflictos en aula y las TIC: Una revisión de literatura. *Revista Espacios*, 1(3), 7-27. Obtenido de <https://tijournal.science/index.php/tij/article/view/11>
- Càrdenas, À. (08 de 2020). Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial n° 018, Tingo María, 2018. *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial n° 018, Tingo María, 2018*. Huànuco: Redalyc. Obtenido de <http://distancia.udh.edu.pe/handle/123456789/2574>
- Cárdenas, C. A. (15 de 2 de 2020). Estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo. *Estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo*. Scielo. Obtenido de <http://repositorio2.udelas.ac.pa/handle/123456789/322>
- Chacha, X. (12 de 04 de 2022). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues. *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*. Azogues: Scielo. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22670>
- Crespo, H., & Chumaña, J. (10 de Diciembre de 2021). Propuesta pedagógica de proyectos interdisciplinarios para incrementar el desarrollo cognitivo. *MENDIVE*, 19(4), 1203- 1215. Obtenido de <file:///C:/Users/BELEN%20CG/Downloads/Dialnet-PropuestaPedagogaDeProyectosInterdisciplinario sP-8200471.pdf>
- Dias, T., Orta, G., & Machado, V. (2021). Las Tecnologías de la Información y las comunicaciones: Ventajas y

- desventajas de su uso en la primera infancia. *Anuario Ciencia en la UNAH*, 19(1), 34-77. Obtenido de <https://ojs.edicionescervantes.com/index.php/ACUNAH/article/view/1416>
- Fajn, S. (2020). *Jugar en la primera infancia*. Ediciones novedades Educativas.
- Fernandez, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Revista Didasc@lia: Didáctica y educación*, 14(2). Obtenido de <file:///C:/Users/BELEN%20CG/Downloads/1722+EXT+Areli.pdf>
- García, F. (2021). Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Salud y bienestar colectivo*, 5(1), 90-107. Obtenido de <https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124>
- Garzozzi, & Pincay. (07 de 01 de 2020). Ventajas y Desventajas de la relación enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(3). Obtenido de <https://www.terc.mx/index.php/terc/article/view/69>
- Giraldo, K., & Tabarez, S. (13 de 04 de 2023). Estrategia pedagógica de aprendizaje a través del juego como promotora del desarrollo cognitivo en niños y niñas de 2 a 3 años. *Estrategia pedagógica de aprendizaje a través del juego como promotora del desarrollo cognitivo en niños y niñas de 2 a 3 años*. Redalyc. Obtenido de <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/1615>
- Gurei, E. (14 de 9 de 2023). Predicción del rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje basado en juegos. *Predicción del rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje basado en juegos*. Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Industrial de Barcelona. Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/394904>
- Guzmán, C. (2022). Educación financiera: Impacto en las finanzas de la sociedad mexicana. *Revista de Investigaciones*, 34(2), 10-69. Obtenido de <https://doi.org/10.33975/riuuq.vol34n2.966>
- Herreros, D., & Zans, M. (6 de 01 de 2022). Estadística en Educación Primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Estadística en Educación Primaria a través del aprendizaje basado en juegos*. Google Acadèmico. Obtenido de <https://helvia.uco.es/handle/10396/20259>
- Izurieta, M., & Razo, H. (2023). El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños. *El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños*. Latacunga, Ecuador: Google Acadèmico. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10437>
- Licham, C. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista Científica Ecociencia*, 9(1), 30-46. Obtenido de <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/583>
- Lopez, L., Casillas, S., & Reinoso, A. (2021). una estrategia de enseñanza de las matemáticas en secundaria. *Revista eleuthera*, 29, 124-146. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231667>
- Maestre, G., Magdaniel, V., & Socarras, Y. (2023). Influencia del juego didáctico para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del grado 1° de la Asociación Educativa Semillas de Villanueva la Guajira. web of science. Obtenido de <https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/9179>
- Martinez, M., Pallasco, M., Venegas, S., & Andrade, X. (14 de Julio de 2023). Una revisión de literatura sistemática acerca del uso de la tecnología para el desarrollo cognitivo en alumnos de Educación Básica Superior en Ecuador. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4), 486-496. Obtenido de <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/687>
- Mazo, K. (07 de 01 de 2022). Implementación de una estrategia didáctica para

- fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años del grado jardín de una institución educativa de la ciudad de Bucaramanga. *Implementación de una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años del grado jardín de una institución educativa de la ciudad de Bucaramanga*. Scopus. Obtenido de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/7061>
- Montero, M., & Monge, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585>
- Morales, O., & Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17, 123-136. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>
- Olivares, J. (2019). LA ESCASEZ DE RECURSOS DIDÁCTICOS ADECUADAMENTE ELABORADOS QUE AFECTA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA DIDÁCTICA EDUCATIVA EN EL NIVEL SECUNDARIA DE LA I.E “UNIÓN LATINOAMERICANA” N°1235. *LA ESCASEZ DE RECURSOS DIDÁCTICOS ADECUADAMENTE ELABORADOS QUE AFECTA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA DIDÁCTICA EDUCATIVA EN EL NIVEL SECUNDARIA DE LA I.E “UNIÓN LATINOAMERICANA”* N°1235. Lima, Perú: Google Académico. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c7d26c87-ed9c-49dc-9f35-d3e4a527549e/content>
- Paredes, E., & Terán, R. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Propuesta de un manual de actividades lúdicas*. Quito: Creative Commons.
- Patiño, D., Álvares, M., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408-427. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/408>
- Pavone, A., Rosin, S., & Saa, M. (2020). Efectos de programas interprofesionales terapéuticos basados en el juego para niños con discapacidades del desarrollo. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 20(2), 59-71. Obtenido de <https://estudiosdeadministracion.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/60537>
- Pedráz, P. (24 de Septiembre de 2019). Límites y aportes de los juegos al aprendizaje. *Límites y aportes de los juegos al aprendizaje*. Redalyc. Obtenido de <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2019/09/24/limites-y-aportes-de-los-juegos-al-aprendizaje/>
- Plàn, J., & Castro, E. (01 de Septiembre de 2022). Juegos recreativos en el desarrollo cognitivo en escolares de Educación General Básica Media. *Juegos recreativos en el desarrollo cognitivo en escolares de Educación General Básica Media*. Ambato, Tungurahua, Ecuador: Google Académico. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35891>
- Pozo, M., & Solano, E. (07 de Septiembre de 2022). Implementación de una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años del grado jardín de una institución educativa. *Implementación de una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 4 y 5 años del grado jardín de una institución educativa*. Scopus. Obtenido de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/7061>
- Robles, A., Benito, P., & Robles, J. (2019). Fundamentos pedagógicos de la enseñanza comprensiva. *Fundamentos pedagógicos de la enseñanza*

- comprehensiva*. Murcia, España: Redalyc. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1630/163028052007.pdf>
- Rodriguez, S. (2017). Modelos de investigación sobre el rendimiento académico. *Revista Investigación Educativa*, 3(6), 284-3031. Obtenido de [https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/97141/1/Ponencia\\_11\\_V3%20N6%201985.pdf](https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/97141/1/Ponencia_11_V3%20N6%201985.pdf)
- Sanchez, L., & Castro, J. (2023). Implementación de la Realidad Aumentada como Estrategia Didáctica en el Proceso de Aprendizaje de Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales. *redalucCiencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 5430-5443. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7358>
- Tandalla, D. (2023). Juegos Modificados y Desarrollo Psicomotor en Estudiantes de Educación Básica General. *Cienciamatria*, 9(2), 235-247. Obtenido de <https://www.cienciamatriarevista.org/ve/index.php/cm/article/view/1165>
- Tapia, G., & Villalobos, D. (12 de 07 de 2023). Juego didáctico interactivo para la suscitación de aprendizajes significativos en la especialidad de Diseño Publicitario, del nivel de décimo año, del Colegio Técnico Profesional de Santo Domingo de Heredia con énfasis en el área artística durante el curs. *Juego didáctico interactivo para la suscitación de aprendizajes significativos en la especialidad de Diseño Publicitario, del nivel de décimo año, del Colegio Técnico Profesional de Santo Domingo de Heredia con énfasis en el área artística durante el curs*. Google Acadèmico. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/25178>
- Toledo, V., & Mejia, R. (Julio de 02 de 2015). Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia. *Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia*. Redalyc. Obtenido de <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/3027/2+-+V+Toledo,+R+Mejia.pdf?sequence=2>
- Tonguino, M. I. (9 de 07 de 2023). Implementación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de la I E Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Orito. *Implementación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de la I E Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Orito*. Web of Science. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/57054>
- Unuzungo, M. B., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L., & Fernandez, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina*, 6(1), 544-557. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517>
- Zambrano, S. (Agosto de 2022). Importancia de las estrategias para involucrar a representantes legales de estudiantes con Necesidades Educativas Específicas (NEE) en el entorno educativo. *Importancia de las estrategias para involucrar a representantes legales de estudiantes con Necesidades Educativas Específicas (NEE) en el entorno educativo*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Scielo. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/3564>