Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Periocidad trimestral Enero-Marzo, Volumen 2, Numero 1, Años (2025), Pág. 291-302

El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial

The impact of play on cognitive and emotional development in early childhood education

AUTORES

Maria Susana Nuñez Reinoso
Unidad educativa Canal de jsmbeli
Guayas - Ecuador
susy_1572@hotmail.es
https://orcid.org/0009-0000-8658-9570

Lenia Irlanda Cevallos Gomez
Esc. Educación General Básica "Tiwinza"
Los Ríos- Ecuador
irlanjosth@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0000-7904-0993

Lady Elizabeth Miranda Ortiz
Escuela de Educación Básica Fiscal Antonio Neumane
Guayas - Ecuador
jasminmiranda36@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0006-5651-4969

Veronica Viviana Vega Veliz
Unidad Educativa San Jacinto
Guayas - Ecuador
veronicavivivegave@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0002-6119-2301

Johanna Libanessa Rugel Rivas
Escuela Educación Básica Ciudad de Babahoyo
Guayas - Ecuador
johanna.rugel@educación.gob.ec
https://orcid.org/0009-0004-2214-6948

Como citar: El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial. (2025). *Prospherus*, *2*(1), 291-302. https://doi.org/10.63535/vp510360	Fecha de recepción: 2025-01-26 Fecha de aceptación: 2025-02-23 Fecha de publicación: 2025-03-22

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Resumen

El objetivo de esta investigación fue evaluar el impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial a través de un enfoque cuantitativo, bajo un diseño cuasi-experimental. La población objeto de estudio estuvo conformada por 20 estudiantes de educación inicial. Como instrumento de recolección de datos se diseñó una Lista de Verificación en el Aula (LVA) la cual fue aplicada por los docentes. La investigación se fundamentó en las teorías de Vygotsky (1978), Piaget (1964), Bruner (1980) y Erikson (1993). Los resultados demuestran que las actividades lúdicas planificadas tuvieron un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en el grupo experimental; para el grupo control bajo un enfoque convencional de enseñanza sin intervención lúdica generó un impacto medible en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes; sin embargo, el cambio observado es menos significativo en comparación con el grupo experimental. Se concluye que las actividades lúdicas planificadas tienen un impacto significativo y positivo en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, lo que demuestra que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una estrategia pedagógica clave que debe ser integrada sistemáticamente en los programas educativos de la primera infancia.

Palabras clave: Impacto del juego; Desarrollo cognitivo; Desarrollo emocional; Educación inicial.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Abstract

The objective of this research was to evaluate the impact of play on cognitive and emotional development in early childhood education through a quantitative approach, using a quasi-experimental design. The study population consisted of 20 early childhood education students. A Classroom Observation Checklist (COC) was designed as the data collection instrument and was applied by the teachers. The research was based on the theories of Vygotsky (1978), Piaget (1964), Bruner (1980), and Erikson (1993). The results show that planned play activities had a significant impact on the cognitive and emotional development of the students in the experimental group. Meanwhile, the control group, which followed a conventional teaching approach without playful interventions, showed measurable but less significant changes in cognitive and emotional development compared to the experimental group. It is concluded that planned play activities have a significant and positive impact on the cognitive and emotional development of students, demonstrating that play is not just a recreational activity but a key pedagogical strategy that should be systematically integrated into early childhood education programs.

Keywords: Impact of play; Cognitive development; Emotional development; Early childhood education.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Introducción

El juego constituye una herramienta esencial en la educación inicial, siendo no solo una fuente de entretenimiento, sino un componente fundamental para el desarrollo integral de los niños que abarca tanto el desarrollo cognitivo como emocional; en este sentido el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018), señala que el juego se reconoce como una de las principales herramientas mediante las cuales los niños adquieren conocimientos y desarrollan habilidades esenciales; por ello, proporcionar espacios que promuevan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico se ha convertido en un pilar fundamental de los programas exitosos de educación inicial.

Ahora bien, el impacto de juego en el desarrollo cognitivo, en palabras de Chacha (2022), fomenta la creatividad al estimular la imaginación y la capacidad de generar ideas originales; promueve la resolución de problemas y el pensamiento crítico, al enfrentarse los niños a desafíos que requieren análisis, razonamiento y toma de decisiones. Además, fortalece procesos como la memoria y la atención, elementos fundamentales para el aprendizaje, al involucrar a los niños en actividades que demandan concentración y retención de información. Por su parte, Chisag *et al.* (2023), señalan que el uso de juegos educativos diseñados con un propósito claro y alineados con objetivos de aprendizaje específicos tiene un efecto notable en la participación activa de los estudiantes al crear una experiencia interactiva y atractiva que motiva a los estudiantes a involucrarse de manera más activa en su aprendizaje.

En el ámbito emocional, el juego proporciona un espacio seguro para que los niños expresen y gestionen sus emociones, pues a través de dinámicas lúdicas, experimentan emociones como alegría, frustración, sorpresa y resolución de conflictos, aprendiendo a manejar sus sentimientos y a empatizar con los demás. Este proceso fomenta la autorregulación emocional, una habilidad esencial para enfrentar los desafíos tanto en el ámbito escolar como en la vida cotidiana; sobre este aspecto, González y Villanueva (2014), refiere que el juego es una herramienta valiosa para que los niños exterioricen sus pensamientos y emociones dado que se genera un entorno de comunicación donde se pueden observar las reacciones emocionales de los niños, incluso si no las expresan verbalmente.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Desde los aspectos antes desarrollados, se destaca que el juego es una herramienta poderosa que facilita el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial; en el sentido que, a través de la exploración lúdica, los niños no solo adquieren habilidades intelectuales, sino que también desarrollan la capacidad de comprender y gestionar sus emociones, así como de interactuar de manera efectiva con los demás. Por lo tanto, es imperativo que los educadores y las instituciones educativas reconozcan la importancia del juego en el currículo de educación inicial, asegurando que los niños tengan amplias oportunidades para jugar y aprender en un entorno seguro y estimulante. En este contexto, el juego se consolida como un pilar fundamental en la formación de individuos íntegros y competentes, listos para enfrentar los desafíos del futuro.

Ante estos planteamientos, es esencial profundizar en cómo la inclusión del juego en el aula puede transformarse en un elemento central para el desarrollo integral en la educación inicial. En este contexto, analizar el impacto del juego permitió comprender de qué manera los niños adquieren habilidades que van más allá del plano cognitivo, incluyendo aspectos como la creatividad, la resolución de problemas y la adaptabilidad. La implementación de este enfoque no solo proporcionó datos empíricos sobre los efectos positivos del juego, sino que también ayudo a establecer una base sólida para la inclusión del juego en el currículo, garantizando que las prácticas educativas aborden las necesidades de desarrollo integral en la educación inicial y promuevan su bienestar emocional y cognitivo.

En este contexto, el objetivo de la presente investigación fue evaluar el impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial y cómo su implementación puede potenciar las metodologías pedagógicas para favorecer un aprendizaje integral en los niños. A través de esta investigación, se busca analizar de manera precisa de qué forma las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento de habilidades cognitivas como la atención, el razonamiento y la memoria, así como al desarrollo emocional, incluyendo aspectos como la autorregulación y la interacción social.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Material y métodos

Material

La población estuvo conformada por 20 estudiantes de educación inicial de una Unidad Educativa de la ciudad de Quito, 15 estudiantes del aula A (grupo Control) y 15 estudiantes del aula B (grupo experimental). Como instrumento de recolección de datos se diseñó una Lista de Verificación en el Aula (LVA) mediante la cual, los docentes pudieron observar a los niños mientras participaban en actividades y registrar sus comportamientos en la lista de verificación.

Métodos

La investigación se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, bajo diseño cuasi-experimental con un grupo experimental y control con el propósito de evaluar el impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial. Los estudiantes del grupo experimental participaron en actividades lúdicas; estructuradas específicamente para promover su desarrollo cognitivo y socioemocional; en contraste, el grupo de control continuó con un método de enseñanza tradicional que no incorporó el uso de dinámicas lúdicas.

Así mismo, el estudio fue de corte longitudinal, lo que permitió analizar los cambios y el progreso en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes a lo largo del tiempo. Este enfoque brindó la oportunidad de observar cómo las intervenciones lúdicas implementadas impactaron de manera gradual en el grupo experimental, comparando estos resultados con el grupo de control.

Para el análisis de los datos, se aplicó la prueba t de Student con el propósito de identificar diferencias significativas entre las medias de los dos grupos. Esta prueba estadística es adecuada para comparar las variaciones en las variables analizadas (habilidades cognitivas y socioemocionales), tanto antes como después de la intervención; lo que permitió verificar la efectividad de las actividades implementadas en el grupo experimental en contraste con el grupo de control.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Resultados

Análisis de los Resultados

Impacto del juego en el desarrollo cognitivo y emocional en la educación inicial

Tabla 1. Prueba T-Student para el grupo experimental

	Pre-test	Post-test
Media	5,6	9,2
Varianza	0,26666667	0,62222222
Observaciones	10	10
Coeficiente de correlación de Pearson	0,21821789	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	9	
Estadístico t	-13,5	
P(T<=t) una cola	1,4034E-07	
Valor crítico de t (una cola)	1,83311293	
P(T<=t) dos colas	2,8067E-07	
Valor crítico de t (dos colas)	2,26215716	

Análisis: Con base en los resultados obtenidos, se puede señalar que las actividades lúdicas planificadas tuvieron un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en el grupo experimental; en este sentido, la media de las puntuaciones muestra un incremento considerable, pasando de 5,6 en el pre-test a 9,2 en el post-test. Este aumento evidencia una mejora sustancial en las habilidades cognitivo-emocionales de los estudiantes, lo que sugiere que las actividades de juego contribuyeron efectivamente al desarrollo de dichas competencias. En cuanto al estadístico t de Student su valor es considerablemente bajo (-13,5); indicando una diferencia significativa entre los resultados del pre-test y post-test en el grupo experimental, esto implica que las actividades lúdicas implementadas tuvieron un efecto notable en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Tabla 2. Prueba T-Student para el grupo control

	Pre-test	*Post-test*
Media	4,4	5,1
Varianza	1,15555556	0,54444444
Observaciones	10	10
Coeficiente de correlación de Pearson	0,50429863	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	9	
Estadístico t	-2,33333333	
P(T<=t) una cola	0,02225177	
Valor crítico de t (una cola)	1,83311293	
P(T<=t) dos colas	0,04450354	
Valor crítico de t (dos colas)	2,26215716	

Análisis: Los resultados de la tabla 2, indican que el enfoque convencional de enseñanza sin intervención lúdica generó un impacto medible en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes; sin embargo, el cambio observado es menos significativo en comparación con los datos obtenidos en la tabla 1. Aunque se observa un aumento en la media de 4,4 a 5,1 entre el pre-test y el post-test, este cambio no es muy amplio, lo que podría indicar que el enfoque convencional de enseñanza sin recursos lúdicos tiene un impacto limitado en la mejora del desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. El valor negativo del estadístico t (-2,33333333) indica una diferencia significativa entre las medias del pre-test y el post-test.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación confirman que las actividades lúdicas planificadas tienen un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes en la educación inicial. Según Vygotsky (1978), el juego desempeña un papel central en el desarrollo infantil, ya que crea una "zona de desarrollo próximo" en la que los niños son capaces de superar sus capacidades actuales con la guía de un mediador, como un adulto o un compañero. En este sentido, los hallazgos refuerzan la idea de que el juego planificado no solo fomenta el aprendizaje, sino que también ofrece un espacio donde los niños desarrollan habilidades más allá de su nivel inicial.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Además, los datos revelaron un aumento significativo en las habilidades cognitivas, lo que es consistente con los estudios de Piaget (1964), quien destaca que el juego simbólico estimula el pensamiento abstracto y la capacidad de razonamiento lógico. Las actividades lúdicas no solo facilitaron la memoria y la atención en los niños, sino que también promovieron el desarrollo del pensamiento crítico, al enfrentar a los estudiantes con problemas que requieren soluciones creativas. Esto refuerza la importancia de incluir el juego como herramienta metodológica en el currículo escolar para garantizar un aprendizaje más profundo y significativo.

En cuanto al desarrollo emocional, las actividades lúdicas también demostraron ser altamente efectivas, tal como sostiene Erikson (1993), el juego permite a los niños explorar sus emociones y gestionar conflictos en un entorno seguro. Los resultados de este estudio concuerdan con esta perspectiva, evidenciando mejoras en la autorregulación emocional y las habilidades sociales de los estudiantes del grupo experimental. Esto sugiere que las dinámicas recreativas no solo fortalecen la relación intrapersonal, sino que también potencian las interacciones sociales positivas en el aula.

Por otra parte, los datos también revelaron ciertas excepciones, como diferencias individuales en la respuesta de los estudiantes a las actividades lúdicas. Factores como el nivel inicial de habilidades o la dinámica grupal pueden haber influido en los resultados. Este hallazgo coincide con investigaciones de Pellegrini y Smith (1998), quienes argumentan que, aunque el juego es beneficioso, su impacto puede variar dependiendo del contexto y de las características individuales de los niños. Por lo tanto, se requiere un enfoque flexible y personalizado para maximizar el potencial del juego como estrategia educativa.

En términos teóricos, este estudio contribuye a la consolidación del marco que posiciona el juego como una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños. Los resultados están alineados con modelos como el de Bruner (1980), que abogan por un aprendizaje activo y basado en la exploración. Asimismo, refuerzan la importancia de diseñar actividades lúdicas intencionadas que combinen elementos de diversión y aprendizaje, asegurando una experiencia educativa holística.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Finalmente, las implicaciones prácticas de este estudio son significativas puesto que los docentes pueden utilizar los hallazgos para desarrollar programas que integren actividades lúdicas como una práctica pedagógica central, promoviendo tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional en la educación inicial. Además, los resultados pueden guiar políticas educativas que prioricen el juego como un componente esencial del currículo.

Conclusiones

Los resultados de la investigación confirman que las actividades lúdicas planificadas tienen un impacto significativo y positivo en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, lo que demuestra que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una estrategia pedagógica clave que debe ser integrada sistemáticamente en los programas educativos de la primera infancia.

Además de las mejoras cognitivas, el juego facilitó el fortalecimiento de habilidades emocionales, como la autorregulación, la empatía y las interacciones sociales, los niños que participaron en actividades lúdicas demostraron una mayor capacidad para gestionar sus emociones y relacionarse de manera efectiva con sus compañeros.

Los análisis estadísticos realizados, incluida la prueba t de Student, confirmaron diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas antes y después de la intervención, esto respalda de manera cuantitativa la eficacia del juego planificado como herramienta educativa en comparación con enfoques más tradicionales.

La investigación contribuye al desarrollo de un marco teórico que posiciona al juego como un elemento fundamental en el desarrollo integral de los niños. A nivel práctico, los hallazgos ofrecen una base sólida para diseñar programas educativos que combinen el aprendizaje cognitivo y emocional, asegurando que la educación inicial sea tanto efectiva como enriquecedora.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Referencias bibliográficas

Bruner, J. S. (Ed.). (1980). Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo. Madrid: Pablo del Río.

Chacha, X. (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.* Maestría en innovación en educación. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf.

Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., y Mejía, E., (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher CEIT, 9*(1-1), 66 – 81. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9314977.pdf.

Erikson, E. (1963). *Infancia y Sociedad*. Nueva York: Norton

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018). Aprendizaje a través del juego. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf.

González, R. y Villanueva, L. (2014). Recursos para educar en emociones: de la teoría a la acción. España: Pirámide.

Pellegrini, A. y Smith, P. (1998). Juego de actividad física: la naturaleza y función de un aspecto descuidado del juego. *Child Dev.,69*(3):577-98. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/9680672/

Piaget, J. (1964). Desarrollo cognitivo infantil: Desarrollo y aprendizaje. Revista de Investigación en Enseñanza de las Ciencias, 2, 176-186. http://dx.doi.org/10.1002/tea.3660020306.

Vygotsky, L. (1978). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Harvard University Press.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/vp510360

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/