

Uso de juegos didácticos y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años.

The Use of educational games and the development of cognitive skills in children aged 4 to 6 years.

Marilyn Stefany García¹, Lorena Silvia Herrera², Giselle Nathaly Lucas Rodríguez³,
Betsy Aracelly Sánchez Barco⁴, Elizabeth Brigitte Quijije Logroño⁵

Resumen

Este artículo examina el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años, una etapa clave para la adquisición de capacidades como la memoria, la concentración y la capacidad de resolver problemas. La investigación se basó en un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para analizar tanto los resultados cognitivos como las percepciones de los docentes sobre el uso de juegos en el aula. Se seleccionó una muestra intencional no probabilística de 30 niños de varias instituciones preescolares que ya utilizaban juegos didácticos en su plan de estudios. Los resultados mostraron mejoras significativas en las habilidades cognitivas, especialmente en la atención y la resolución de problemas. Las pruebas aplicadas antes y después de la intervención revelaron un notable aumento en el rendimiento cognitivo, lo que indica que los juegos didácticos proporcionan un entorno favorable para el desarrollo del pensamiento crítico. Además, las entrevistas con los docentes señalaron que los juegos capturaron la atención de los niños, promoviendo el aprendizaje activo y colaborativo en el aula.

PALABRAS CLAVE: juegos didácticos, habilidades cognitivas, desarrollo infantil, atención, resolución de problemas.

Abstract

This article examines the effect of educational games on the development of cognitive skills in children aged 4 to 6 years, a key stage for the acquisition of skills such as memory, concentration and problem-solving ability. The research was based on a mixed approach, combining quantitative and qualitative methods to analyse both cognitive outcomes and teachers' perceptions of the use of games in the classroom. A non-probabilistic purposive sample of 30 children was selected from several preschool institutions that already used educational games in their curriculum. The results showed significant improvements in cognitive skills, especially in attention and problem-solving. Tests applied before and after the intervention revealed a notable increase in cognitive performance, indicating that educational games provide a favourable environment for the development of critical thinking. Furthermore, interviews with teachers indicated that the games captured children's attention, promoting active and collaborative learning in the classroom.

KEYWORDS: educational games, cognitive skills, child development, attention, problem solving.

1. Universidad de Guayaquil, Ecuador. marilyn.garciap@ug.edu.ec. ORCID:0009-0006-4725-0340
2. Universidad de Guayaquil, Ecuador. silvia.herreray@ug.edu.ec. ORCID: 0009-0004-5536-3449
3. Universidad de Guayaquil, Ecuador. giselle.lucasr@ug.edu.ec. ORCID: 0009-0005-0789-737X
4. Universidad de Guayaquil, Ecuador. Sancbetsy@gmail.com. ORCID: 0000-0002-0814-4004
5. Universidad de Guayaquil, Ecuador. Sancbetsy@gmail.com. ORCID: 0000-0001-6981-8220



INTRODUCCIÓN

Durante los primeros años de vida, y particularmente entre los 4 y 6 años, los niños experimentan un rápido desarrollo cognitivo que establece la base para el aprendizaje futuro. Durante estos períodos, la memoria, atención, resolución de problemas y el razonamiento, entre otras habilidades cognitivas, toman forma y continúan desarrollándose. La educación temprana es, por lo tanto, un componente esencial para el desarrollo de estas habilidades, y los enfoques y métodos de enseñanza utilizados que podrían influir en la adquisición de las habilidades.

Según la UNESCO (2022), “Los datos más recientes de la UNESCO revelan que uno de cada cuatro niños de cinco años nunca ha recibido educación preescolar. Esto equivale a 35 millones de los 137 millones de niños de cinco años a nivel global” (Fernández, 2022). Uno de los instrumentos pedagógicos más utilizados hoy en día son los juegos educativos, que se caracterizan por ser una combinación de diversión y aprendizaje en un entorno interactivo en el que los niños desarrollan capacidades cognitivas.

En este contexto, los juegos educativos se han consolidado como uno de los métodos más utilizados en la educación infantil. Estos juegos combinan elementos de diversión y aprendizaje en un entorno interactivo, permitiendo a los niños desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la resolución de problemas. Al integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, se crea un ambiente más motivador y atractivo para los niños, facilitando la adquisición de conocimientos esenciales. Por lo tanto, Paredes Bermeo (2020), señala en sus resultados que los hallazgos de su investigación demuestran que las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en la mejora del rendimiento académico y en el desarrollo del comportamiento de los estudiantes.

Actualmente el desarrollo cognitivo de los niños entre 4 y 6 años es una fase crucial que establece los cimientos para su futuro aprendizaje.

Durante este periodo, los niños comienzan a consolidar habilidades cognitivas esenciales como la memoria, la atención y la resolución de problemas, las cuales tienen un impacto profundo en su rendimiento académico y social. Por lo tanto, la educación infantil desempeña un papel clave en la estimulación y fortalecimiento de estas habilidades, y las metodologías pedagógicas implementadas en esta etapa pueden tener efectos a largo plazo.

Uno de los enfoques más importantes en la educación infantil contemporánea es el uso de juegos didácticos, que integran el aprendizaje con el entretenimiento. Estos juegos crean un ambiente lúdico que facilita la adquisición de competencias cognitivas, sociales y emocionales a través de la participación activa de los niños.

Según Jean Piaget en la etapa preoperacional, los niños desarrollan su capacidad para pensar de manera simbólica, aunque aún no pueden realizar operaciones lógicas complejas. Los juegos didácticos pueden actuar como un puente entre el juego simbólico y la adquisición de habilidades cognitivas avanzadas (Montagud Rubio, 2020).

De igual manera, (Carrera & Mazzarella, 2001) subraya la importancia del juego en la interacción social, señalando que el aprendizaje se enriquece cuando los niños participan en actividades colaborativas.

Estudios previos han demostrado que los juegos educativos pueden mejorar competencias cognitivas clave, como la memoria a corto plazo, la atención sostenida y la resolución de problemas (Boillos García, 2023). Sin embargo, persisten dificultades en cuanto a su aplicación efectiva en el aula, tales como la falta de recursos, la formación docente insuficiente y la necesidad de adaptar los juegos a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje. Aunque los juegos didácticos están ganando popularidad en el ámbito educativo, aún no existe un consenso claro sobre cuáles son los más efectivos y cómo deberían aplicarse para maximizar el desarrollo cognitivo en esta franja de edad.

En este contexto, el presente estudio busca ampliar el conocimiento sobre el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 6 años. En particular, se examina cómo estas herramientas lúdicas influyen en habilidades como la atención, la memoria y la resolución de problemas, y se recopilan las percepciones de los docentes sobre la eficacia y los desafíos de implementar estos juegos en el aula.

Por lo que, Según Virginia Gaitán “La gamificación es una estrategia de aprendizaje que aplica elementos y dinámicas de los juegos en entornos educativos y profesionales. Su objetivo es obtener resultados más efectivos, facilitando la comprensión de conocimientos, el desarrollo de habilidades específicas o incentivando comportamientos deseados mediante recompensas.” (Gaitán, s.f.)

El uso de juegos didácticos no solo ofrece un método atractivo para captar la atención de los niños, sino que también fomenta un aprendizaje activo, donde el niño se convierte en protagonista de su propio proceso educativo. De acuerdo con las teorías de Piaget y Vygotsky, se espera que la participación en actividades lúdicas facilite la internalización de conceptos y el desarrollo de habilidades cognitivas más complejas.

Este estudio resulta particularmente relevante ya que, aunque existen investigaciones sobre el uso de juegos en la educación, pocas se centran específicamente en el grupo de 4 a 6 años y exploran cómo estos juegos pueden integrarse eficazmente en el currículo educativo. La investigación ofrece una oportunidad para reflexionar sobre las mejores prácticas pedagógicas y para identificar estrategias que permitan mejorar el aprendizaje en esta etapa clave del desarrollo infantil.

Según UNICEF (2018) “Durante la etapa preescolar, el juego brinda a los niños la oportunidad de descubrir y comprender su entorno, al mismo tiempo que estimula su capacidad creativa e imaginación.” (López, 2018). Aunque el interés por integrar los juegos didácticos en el aula ha ido en aumento, aún no hay un acuerdo general sobre cuáles son los

más eficaces ni sobre su impacto específico en el desarrollo cognitivo de los niños en esta etapa. Por ende, este artículo tiene como objetivo, evaluar el impacto del uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años en instituciones preescolares, con el fin de identificar cómo estas herramientas lúdicas pueden potenciar el aprendizaje y la adquisición de competencias cognitivas esenciales en la primera infancia.

Metodología

Este estudio adoptó un enfoque mixto, combinando técnicas tanto cuantitativas como cualitativas para obtener una visión más completa del efecto de los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 6 años. Se llevó a cabo una investigación descriptiva y exploratoria con el fin de analizar cómo los juegos didácticos favorecen el desarrollo cognitivo de los niños en la educación infantil. Se utilizó un diseño no experimental y transversal, lo que implica que los datos se recopilaron en un único punto en el tiempo, sin intervención ni manipulación de variables. Esta elección permitió observar y analizar el impacto de los juegos didácticos tal como ocurren naturalmente en el entorno escolar, sin alterar las dinámicas habituales del aula.

La población del estudio consistió en niños de entre 4 y 6 años, inscritos en instituciones educativas de nivel preescolar de una zona urbana. Se utilizó un muestreo intencional no probabilístico, seleccionando a 30 niños de varias instituciones que ya integraban juegos didácticos en su currículo regular. La muestra fue seleccionada por su accesibilidad a niños que ya estaban familiarizados con este tipo de actividades en su proceso de aprendizaje.

Para la recolección de datos se usaron dos principales instrumentos:

Observación estructurada: Se desarrolló una guía de observación para registrar la interacción de los niños con los juegos didácticos y evaluar indicadores clave del desarrollo cognitivo como

la atención, la memoria y la resolución de problemas.

Pruebas cognitivas: Se administraron pruebas adaptadas de habilidades cognitivas básicas, permitiendo medir el progreso antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. Estas pruebas habían sido validadas previamente en investigaciones similares.

Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas con los docentes para conocer su opinión sobre la eficacia de los juegos didácticos y las dificultades que enfrentan al utilizarlos en el aula.

Limitaciones

Una de las principales limitaciones de este estudio es que los resultados no son aplicables a toda la población infantil debido al tipo de muestreo utilizado. Además, al ser un estudio transversal, solo ofrece una visión de un momento específico en el desarrollo cognitivo de los niños, lo que limita la posibilidad de analizar cambios a largo plazo.

Por último, la forma en que los juegos didácticos fueron implementados pudo variar entre los centros educativos, lo que pudo influir en los resultados obtenidos.

Objetivo general: Evaluar el impacto del uso de juegos didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años en instituciones preescolares.

La Tabla 1

Habilidades cognitivas antes y después de la intervención.

Habilidad Cognitiva	Promedio antes de la intervención	Promedio después de la intervención
Atención	3.2	4.5
Memoria	2.8	4.2
Resolución de problemas	3.0	4.6

Nota: Los datos presentados en la tabla fueron obtenidos mediante pruebas cognitivas aplicadas antes y después de la intervención educativa con juegos didácticos. Las pruebas evaluaron habilidades específicas como la atención, memoria y resolución de problemas en una muestra de 30 niños de 4 a

Objetivos específicos:

- Analizar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la resolución de problemas.
- Explorar las percepciones de los docentes sobre la implementación de juegos didácticos en el aula.
- Identificar las limitaciones y desafíos en la aplicación de juegos didácticos en el entorno educativo.

La hipótesis que guía este estudio es que los juegos didácticos contribuyen de manera significativa al desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Resultados

Los hallazgos obtenidos tras la implementación de juegos didácticos en niños de 4 a 6 años aportan una visión detallada de su efecto en diversas áreas cognitivas. A continuación, se presentan los principales resultados de la investigación, organizados en tablas y figuras para facilitar su comprensión.

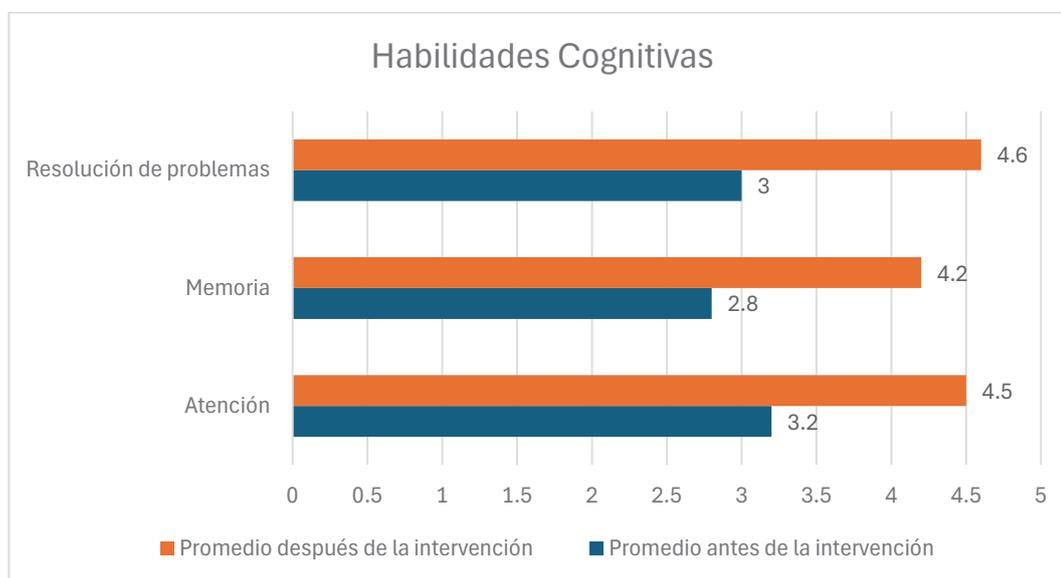
Desempeño en habilidades cognitivas

Después de aplicar las pruebas cognitivas antes y después del uso de los juegos didácticos, se detectó una mejora significativa en los indicadores de atención, memoria y resolución de problemas.

6 años. Los promedios se calcularon considerando los puntajes obtenidos en ambas evaluaciones para determinar el impacto del uso de juegos didácticos en el desarrollo cognitivo.

Gráfico 1.

Habilidades cognitivas antes y después de la intervención.



Análisis: El Gráfico 1 muestra el desempeño en habilidades cognitivas antes y después de la intervención con juegos didácticos, destacando mejoras significativas en tres áreas: atención, memoria y resolución de problemas. Los resultados indican que el promedio en la habilidad de atención aumentó de 3.2 a 4.5, lo que representa una mejora de 1.3 puntos. De manera similar, el promedio en memoria se incrementó de 2.8 a 4.2, con una ganancia de 1.4 puntos.

La resolución de problemas mostró el mayor aumento, pasando de 3.0 a 4.6, con una diferencia de 1.6 puntos. Estas cifras reflejan un progreso positivo en todas las categorías evaluadas, siendo la resolución de problemas la habilidad que presentó el mayor avance, seguida por la memoria y, finalmente, la atención.

Este patrón sugiere que los juegos didácticos utilizados en la intervención fueron especialmente efectivos para fortalecer habilidades de pensamiento crítico y memoria a corto plazo.

Percepción de los docentes

Las entrevistas realizadas a los docentes revelaron información cualitativa sobre su experiencia al incorporar los juegos didácticos en clase. La mayoría coincidió en que los juegos no solo captaban la atención de los niños, sino que también promovían el aprendizaje activo y el desarrollo social, ya que muchas actividades eran colaborativas. Además, los docentes destacaron que los niños podían concentrarse durante períodos más largos de tiempo.

Análisis por subgrupos

Se evaluaron los resultados entre distintos subgrupos de niños según su género y antecedentes educativos previos. Aquellos que ya habían utilizado juegos didácticos previamente mostraron un rendimiento ligeramente superior al inicio del estudio, pero las mejoras tras la intervención fueron consistentes en todos los grupos.

La Tabla 2.

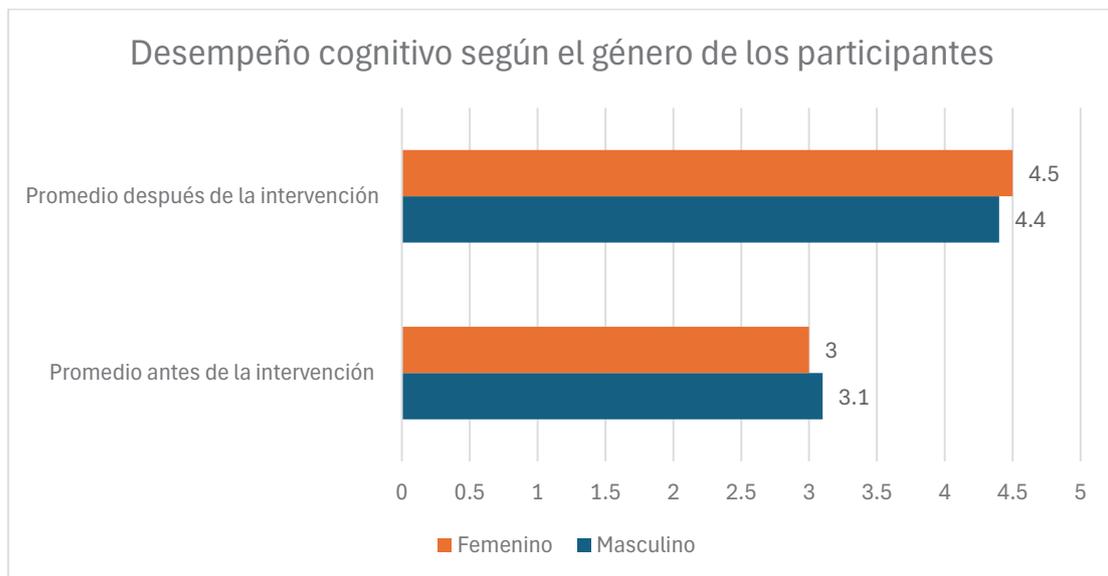
Desempeño cognitivo por género.

Género	Promedio antes de la intervención	Promedio después de la intervención
Masculino	3.1	4.4
Femenino	3.0	4.5

Nota: Los datos presentados en la tabla se obtuvieron mediante pruebas cognitivas aplicadas antes y después de la intervención con juegos didácticos. Las pruebas evaluaron habilidades como la atención, memoria y resolución de problemas en una muestra intencional no probabilística de 30 niños de 4 a 6 años, seleccionados de varias instituciones preescolares que integraban juegos didácticos en su currículo. La media de cada categoría se calculó a partir de los puntajes obtenidos en las evaluaciones, considerando diferencias de género para un análisis comparativo.

Gráfico 2.

Desempeño cognitivo por género.



Análisis: El Gráfico 2 muestra el desempeño cognitivo por género antes y después de la intervención con juegos didácticos. Se observa que tanto los niños como las niñas mejoraron significativamente sus puntajes tras la intervención, con un incremento promedio de 1.4 puntos para el género masculino y 1.5 puntos para el género femenino. Aunque ambos grupos presentaron un desarrollo cognitivo notable, el grupo femenino mostró una ligera ventaja en el puntaje promedio final (4.5) en comparación con el masculino (4.4). Esto podría estar relacionado con diferencias individuales en la forma en que los niños responden a actividades lúdicas o a

factores socioeducativos propios del contexto investigado. Estos resultados destacan la eficacia de los juegos didácticos como herramienta pedagógica, independientemente del género, y subrayan la importancia de adaptar dichas actividades para maximizar el aprendizaje en todos los niños.

Limitaciones en la implementación

A pesar de los resultados positivos, algunos docentes expresaron dificultades para adaptar los juegos didácticos al ritmo de aprendizaje individual de los niños, en especial aquellos con

problemas de atención. Esto sugiere que, aunque los juegos didácticos son útiles, es necesario complementarlos con estrategias personalizadas para optimizar sus beneficios.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio destacan el impacto positivo de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 6 años, alineándose con las teorías del desarrollo infantil propuestas por Piaget y Vygotsky. Estos autores subrayan la importancia del aprendizaje activo y la interacción social como factores cruciales para el desarrollo cognitivo. Los hallazgos de este estudio, que muestran mejoras significativas en la atención, memoria y resolución de problemas, están en concordancia con estos planteamientos teóricos. (Artunduaga Huelgos & Villanueva Arenas)

En otros estudios se señala que, “La metodología de juego-trabajo ofrece a los docentes la posibilidad de crear ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices mediante actividades lúdicas. Este enfoque estimula un aprendizaje profundo al permitir que los niños exploren, interactúen y resuelvan problemas de manera creativa y motivadora” (Alvear Ortiz, Salazar Almeida, Román Proaño, & Altamirano Álvarez, 2023)

Específicamente, las mejoras en la resolución de problemas y en la atención tras la intervención con juegos didácticos coinciden con investigaciones previas que sugieren que estos juegos promueven el desarrollo del pensamiento crítico y el autocontrol cognitivo en los niños. Además, la opinión de los docentes sobre el aumento en la concentración refuerza la idea de que los juegos didácticos son eficaces para captar la atención de los niños y facilitar el aprendizaje activo.

Por ello, la estimulación temprana busca fomentar y fortalecer las funciones cerebrales del niño mediante el uso de juegos, ejercicios,

técnicas, materiales didácticos y diversas actividades. Además, tiene como finalidad facilitar los procesos mentales infantiles al promover actividades que estimulen los aspectos cognitivo, lingüístico, motor y social. (Esteves Fajardo, Avilés Pazmiño, & Matamoros Dávalos, 2018)

Contribuciones del estudio

Este estudio ofrece evidencia empírica que respalda el uso de juegos didácticos como una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo cognitivo en la primera infancia. Aunque ya existen investigaciones que exploran el impacto de los juegos en la educación, este trabajo se enfoca específicamente en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años, una etapa crucial para la adquisición de estas capacidades fundamentales. Asimismo, se destaca la importancia de incorporar metodologías lúdicas en el aula, promoviendo tanto el aprendizaje cognitivo como el desarrollo social y emocional de los niños.

Tal como menciona Yenny Iguiní en su estudio de tesis que “Incorporar actividades lúdicas en el aula permite a los niños explorar, interactuar y experimentar con su entorno, fomentando así su creatividad mientras desarrollan estrategias para resolver los desafíos que se les presentan durante los juegos.” (Iguiní, 2020)

Además, este estudio aporta al debate sobre los enfoques activos y participativos en la educación infantil, sugiriendo que los niños aprenden de manera más eficaz cuando participan en actividades interactivas que exigen pensamiento y colaboración.

Comparación con estudios previos

Los resultados de este estudio coinciden con investigaciones anteriores, como las de (Chisag-Guaman, Espinoza-Álvarez, Jordán-Sánchez, & Mejía-Sánchez, 2024), quienes observaron que los juegos didácticos mejoran habilidades

cognitivas básicas, como la memoria y la atención. Sin embargo, el presente estudio se centra en un grupo etario específico, los niños de 4 a 6 años, lo que permite una comprensión más detallada de su impacto en una etapa crítica del desarrollo cognitivo.

A diferencia de investigaciones previas que se enfocan principalmente en juegos digitales, este estudio también incluyó juegos didácticos físicos, lo que amplía la perspectiva sobre el uso de distintos tipos de juegos en el entorno educativo. Limitaciones

A pesar de los resultados alentadores, este estudio presenta algunas limitaciones que deben tenerse en cuenta. En primer lugar, la muestra fue relativamente pequeña y se concentró en una población urbana, lo que limita la generalización de los resultados a otros contextos, como áreas rurales o con diferentes características socioeconómicas. Además, al ser un estudio de corte transversal, no fue posible evaluar el impacto a largo plazo de los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo. Por lo tanto, se recomienda realizar estudios longitudinales para confirmar si los efectos observados perduran en el tiempo.

Otra limitación es que, aunque se evidenció una mejora en las habilidades cognitivas, no se analizaron a fondo las diferencias individuales, como las habilidades de aprendizaje previas o las necesidades educativas especiales, las cuales podrían ser variables relevantes para explorar en futuras investigaciones.

CONCLUSIONES

Este estudio confirma que los juegos didácticos influyen de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 6 años, cumpliendo con los objetivos propuestos. Se observaron mejoras notables en las áreas de atención, memoria y resolución de problemas, lo cual evidencia que estos juegos son una herramienta útil dentro del contexto educativo infantil.

Los resultados obtenidos sugieren que los juegos didácticos no solo favorecen el aprendizaje activo, sino que también contribuyen al fortalecimiento del pensamiento crítico y el autocontrol cognitivo, en línea con las teorías de Piaget y Vygotsky. Tanto las pruebas cognitivas como la percepción de los docentes confirman que el uso de estas actividades incrementa la capacidad de concentración y el rendimiento cognitivo general.

Aunque el estudio tiene limitaciones, como el tamaño reducido de la muestra y su enfoque urbano, sus resultados proporcionan evidencia firme sobre la efectividad de los juegos didácticos en el aula. Esto apunta a que incluir metodologías lúdicas en la educación infantil puede ser una estrategia eficaz para promover el desarrollo cognitivo y social.

Finalmente, se sugiere continuar investigando el potencial de los juegos didácticos en distintos contextos educativos y realizar estudios longitudinales para evaluar su impacto a largo plazo. También sería beneficioso personalizar estas herramientas para ajustarse a las necesidades individuales de los niños, mejorando su implementación en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvear Ortiz, L. F., Salazar Almeida, P. A., Román Proaño, Z. G., & Altamirano Álvarez, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *reincisol*, 2. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>

Artunduaga Huelgos, L. E., & Villanueva Arenas, Y. J. (s.f.). Unad. Obtenido de Unad: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/63631>
Boillos García, F. (2023). *dialnet*. Obtenido de dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>

Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). *redalyc*. Obtenido de redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Chisag-Guaman, M. B., Espinoza-Álvarez, E. I., Jordán-Sánchez, J. W., & Mejía-Sánchez, E. J. (2024). Dialnet. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9314977.pdf>

Esteves Fajardo, Z. I., Avilés Pazmiño, M. I., & Matamoros Dávalos, Á. A. (2 de marzo de 2018). espirales. Obtenido de espirales: <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/229>

Gaitán, V. (s.f.). educativa. Obtenido de educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Iguiní, Y. (21 de diciembre de 2020). consejo de formacion en educacion. Obtenido de consejo de formacion en educacion: <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%20Y.%20El%20juego.pdf?isAllowed=y&sequence=2>

López, P. (Octubre de 2018). Unicef. Obtenido de Unicef: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Montagud Rubio, N. (25 de junio de 2020). psicologiaymente. Obtenido de psicologiaymente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapa-preoperacional>

Paredes Bermeo, E. E. (2020). Repositorio Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de Repositorio Universidad Andina Simón Bolívar: <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/8119>

Tuane Fernandes. (15 de Noviembre de 2022). Unesco. Obtenido de Unesco: <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>