

Uso de juegos didácticos para fortalecer la memoria en niños de 3 años del CDI.***Using educational games to strengthen memory in 3-year-olds by CDI.***

Benítez Sánchez Mercedes Elena, Mera Batioja Sahara José, Ramírez Bones Rosa Fabiola, González Mirabá María de los Ángeles, Flores Hinostriza Elizeth Mayrene.

**CIENCIA, TECNOLOGÍA Y
SOCIEDAD****Julio - diciembre, V°7-N°2; 2026****Recibido: 01-07-2026****Aceptado: 15-07-2026****Publicado: 31-12-2026****PAIS**

- Santa Elena - Ecuador
- Santa Elena - Ecuador
- Santa Elena - Ecuador
- Santa Elena - Ecuador
- Santa Elena - Ecuador

INSTITUCION

- Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Universidad Estatal Península de Santa Elena

CORREO:

- ✉ mercedes.benitezsanchez5200@upse.edu.ec
- ✉ sahara.merabatioja7215@upse.edu.ec
- ✉ rosa.ramirezbones4162@upse.edu.ec
- ✉ maria.gonzalezmiraba6255@upse.com
- ✉ eflores6316@upse.edu.ec

ORCID:

-  <https://orcid.org/0009-0007-2145-9258>
-  <https://orcid.org/0009-0003-2937-2684>
-  <https://orcid.org/0009-0004-4324-3093>
-  <https://orcid.org/0009-0009-6680-3600>
-  <https://orcid.org/0000-0003-2171-8348>

FORMATO DE CITA APA

Benítez, M., Mera, S., Ramírez, R., González, M. & Flores, E. (2026). *Uso de juegos didácticos para fortalecer la memoria en niños de 3 años del CDI*. Revista G-ner@ndo, V°7 (N°2), p. 863 – 880.

Resumen

La presente investigación titulada “Uso de los juegos didácticos para fortalecer la memoria en niños de 3 años del CDI” se hizo con el propósito de determinar el impacto del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la retención y el recuerdo de información en la primera infancia. Teóricamente, el estudio se basa en el aprendizaje lúdico y significativo, donde el juego ayuda a las conexiones del cerebro y a fijar los conocimientos. En la parte metodológica, la investigación se realizó bajo un enfoque mixto con un alcance descriptivo y un diseño no experimental, guiado por el paradigma pragmático. Para recoger la información, se utilizó una ficha de observación y un cuestionario con dibujos mediante la aplicación de Google Forms; de igual manera se hicieron entrevistas directas a la docente del aula y a la coordinadora del centro. La muestra estuvo conformada por 8 niños de 3 años del área 2 del Centro de Desarrollo Infantil “Virgen del Cisne”, además de la educadora y la autoridad. Todos los datos que se obtuvieron del cuestionario se organizaron en el programa de Excel para sacar los gráficos de cada pregunta. Al final, los resultados demostraron que los niños tienen un nivel alto del 100% en reconocer sonidos y dibujos familiares, pero todavía les cuesta relacionar figuras geométricas por semejanza donde alcanzaron un 62.5%. En conclusión, se evidencia que aplicar juegos didácticos de forma diaria sí ayuda a mejorar la memoria y la atención en el aula.

Palabras clave: Juegos didácticos, fortalecer la memoria, niños de 3 años.

Abstract

This research, titled “The Use of Educational Games to Strengthen Memory in 3-Year-Olds at the CDI,” was conducted to determine the impact of educational games on the development of information retention and recall in early childhood. Theoretically, the study is based on playful and meaningful learning, in which play helps form connections in the brain and consolidate knowledge. Methodologically, the research employed a mixed-methods approach with a descriptive scope and a non-experimental design, guided by the pragmatic paradigm. To collect data, an observation sheet and a picture-based questionnaire were used via Google Forms; additionally, direct interviews were conducted with the classroom teacher and the center coordinator. The sample consisted of 8 three-year-old children from Area 2 of the “Virgen del Cisne” Child Development Center, as well as the teacher and the school administrator. All data obtained from the questionnaire were organized in Excel to generate graphs for each question. Ultimately, the results showed that the children scored 100% on recognizing familiar sounds and pictures, but they still struggled to match geometric shapes based on similarity, scoring 62.5% on that task. In conclusion, the evidence suggests that using educational games on a daily basis does help improve memory and attention in the classroom.

Keywords: Educational games, strengthening memory, 3-year-olds.

Introducción

A nivel mundial, la memoria es una capacidad muy importante ya que es el mecanismo natural para fortalecer la retención y el recuerdo de secuencias. Diamond (2020) explica que el uso de juegos didácticos basados en dinámicas y reglas sencillas es una necesidad biológica en la primera infancia. Sin embargo, muchos programas educativos internacionales aún no incorporan el juego para poner a prueba la capacidad de retención, por lo que el aprendizaje no llega a su máximo potencial.

Por otro lado, Weisberg et al. (2021) argumentan que los juegos didácticos y las actividades guiadas constituyen la estrategia más eficaz para consolidar la memoria a corto plazo en niños de edad preescolar. Cuando los niños no realizan este tipo de actividades, surgen problemas como el uso excesivo de pantallas o usar poco los materiales físicos. Esto limita la capacidad del cerebro para adaptarse y les dificulta resolver problemas sencillos, afectando su preparación para la educación formal.

Desde la realidad educativa del Ecuador, estudios recientes analizan cómo se desarrolla la memoria en niños de 3 años. Resaltando la necesidad de usar estas estrategias de enseñanza en los Centros de Desarrollo Infantil. Según Paredes y Narváez (2024), expresan que todavía es difícil aplicar juegos didácticos que estimulen de forma directa la memoria y la atención dentro del aula. En ocasiones, el problema ocurre cuando el docente no se ajusta al currículo de educación inicial.

Pérez-López et al. (2023) indican que el desarrollo de la memoria en los niños de 3 años depende de la calidad de los estímulos que reciben. En su investigación, observaron que los niños que participan activamente en juegos didácticos presentan una capacidad de retención mayor en comparación con quienes no lo hacen. Destacan que, al usar el juego con propósito pedagógico, el cerebro almacena mejor la información, reduciendo la tendencia a olvidar rápidamente lo aprendido.

En la provincia de Santa Elena, la realidad educativa muestra que el fortalecimiento de la memoria en niños de 3 años requiere formas más dinámicas de trabajar. Tomalá (2022) comenta que en muchos CDI de la región existe una tendencia a la repetición de actividades, en lugar de usar juegos didácticos que motiven a los niños a fijar lo aprendido. Por esto, a los niños les cuesta seguir instrucciones con varios pasos. Lo que señala que sus capacidades no se están ejercitando lo suficiente.

Esta situación también se refleja en el CDI “Virgen del Cisne”, donde la falta de material didáctico adecuado limita el progreso de los niños. Según estudios realizados por García y Reyes (2022), los niños de 3 años que potencian sus habilidades mediante el uso de juegos didácticos

y rompecabezas, muestran una mejora significativa en su memoria en comparación con los niños que siguen métodos tradicionales.

A nivel internacional, diversos estudios han evidenciado dificultades relacionadas con la memoria en niños de edad preescolar. En Perú, Robles (2022) señala que muchos niños de 3 años presentan problemas para retener información por falta de estimulación cognitiva. Factores como el escaso acompañamiento familiar, la falta de aplicación de los juegos didácticos y la poca estimulación afectan el desarrollo de la memoria influyen en el aprendizaje.

En España, Couso (2021) explica que el uso excesivo de pantallas en edades tempranas trae consecuencias negativas en el desarrollo de habilidades como la atención, la memoria y la concentración. Por esta razón, muchos niños pasan menos tiempo compartiendo con otras personas o manipulando juegos didácticos físicos para explorar lo que tienen a su alrededor. La autora afirma que estas experiencias son fundamentales para fortalecer la memoria durante la primera infancia. Además, señala que, si no hay estimulación adecuada, puede dificultar la retención de información.

En Ecuador, Peñafiel (2024) manifiesta que el desarrollo de habilidades cognitivas depende del entorno educativo y familiar del niño. La autora indica que la falta de actividades estimulantes, espacios agradables y el escaso uso de materiales y juegos didácticos pueden influir en procesos como la atención, la retención y la memoria en niños en edad preescolar. Además, indica que estas dificultades pueden notarse claramente en las actividades realizadas a diario en los centros educativos.

En Guayaquil, investigaciones realizadas por Zambrano (2024) indican que las dificultades en la memoria en niños menores de 3 años presentan periodos cortos de concentración o se encuentran expuestos a múltiples estímulos al mismo tiempo, les resulta más difícil organizar y retener información en su memoria a corto plazo. Además, menciona que la ausencia de juegos didácticos que organicen el pensamiento lúdico puede interferir en la capacidad de niño para seguir instrucciones y recordar actividades realizadas en el aula.

En la provincia de Santa Elena, el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES, 2023) ha identificado que en niños de 3 años existen dificultades en el desarrollo de la memoria, evidencias en la baja capacidad para recordar actividades simples dentro de los Centros de Desarrollo Infantil. Esta situación se relaciona principalmente con la limitada estimulación temprana, la escasa utilización de juegos didácticos, la poca participación de los padres en el refuerzo del aprendizaje en el hogar y la falta de materiales adecuados, lo que afecta el fortalecimiento de procesos cognitivos como la atención y la retención de información.

En el mismo contexto, el Gobierno Autónomo Descentralizado Provincial de Santa Elena (GAD Santa Elena, 2023) señala que el desarrollo cognitivo en la primera infancia, especialmente la memoria en niños de tres años, está influenciado por condiciones del entorno familiar y comunitario. Entre ellos destacan la escasa creación de espacios de aprendizaje lúdico mediante juegos didácticos, la falta de orientación a padres sobre estimulación temprana y la insuficiente disponibilidad de recursos educativos en ciertos sectores, lo que limita las oportunidades para fortalecer la memoria.

El problema se presenta en el Centro de Desarrollo Infantil “Virgen del Cisne” que está ubicado en la parroquia Santa Rosa del cantón Salinas, barrio 1 ero de Enero, avenida Malecón, donde se ha identificado la presencia de dificultades en el desarrollo de la memoria en niños de 3 años. Esta situación se refleja en el aula cuando los niños presentan limitaciones para recordar instrucciones sencillas, reconocer actividades ya realizadas y retener aprendizajes básicos acordes a su edad.

¿Qué necesitaría para mejorar la memoria en los niños de 3 años en CDI “Virgen del Cisne”?

El problema de estudio se relaciona con las dificultades en el desarrollo de la memoria que presentan algunos niños de 3 años del CDI “Virgen del Cisne”. Durante las actividades diarias, se observa que ciertos niños tienen problemas para comprender consignas sencillas, asociar imágenes, reconocer secuencias o mantener la atención en las tareas propuestas por las docentes. Esta situación afecta su proceso de aprendizaje y limita el desarrollo de habilidades cognitivas importantes para su edad.

La importancia y la actualidad de este tema radican en que la memoria es una capacidad esencial en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños adquirir nuevos conocimientos, fortalecer el lenguaje y mejorar los niveles de atención y concentración. Actualmente, los Centros de Desarrollo Infantil buscan aplicar estrategias dinámicas e innovadoras para estimular la retención de información en los niños de 3 años, por lo que resulta necesario implementar actividades como el uso de los juegos didácticos que motiven a los niños y contribuyan a mejorar sus capacidades cognitivas desde los primeros años de vida.

Esta investigación tiene como propósito diseñar y sugerir una propuesta de juegos didácticos para fortalecer la memoria en niños de 3 años del CDI “Virgen del Cisne”, mediante actividades lúdicas adaptadas a su nivel de desarrollo. A través de estas estrategias pedagógicas, se busca facilitar la retención de consignas, rutinas y secuencias sencillas, estimulando la capacidad de recordar sonidos, imágenes, colores, y experiencias de acordes a

su edad. De esta forma, se pretende valorar el impacto de estos recursos en la mejora de la memoria de los niños, observando su evolución en el proceso de retención de información.

Los principales beneficiarios de esta investigación son los niños y niñas de 3 años del CDI “Virgen del Cisne”, ya que el uso de los juegos didácticos permitirá fortalecer su memoria mediante actividades lúdicas adaptadas a su edad. Asimismo, se verán favorecidos los docentes y padres de familia, quienes podrán contar con materiales lúdicos que favorezcan la estimulación de la memoria y acompañen el proceso educativo. De igual forma, la comunidad educativa se verá beneficiada al disponer de herramientas orientadas al fortalecimiento de la memoria en los niños de la primera infancia.

Los aportes metodológicos de esta investigación se sustentan en las acciones planteadas en los objetivos específicos. Al fundamentar, se construye un marco teórico sólido que orienta todo el proceso investigativo. Al diagnosticar, se obtiene un conocimiento detallado del nivel de memoria de los niños, lo que permite identificar sus necesidades específicas. Y al aplicar, se implementan juegos didácticos que permiten una intervención práctica y directa, favoreciendo el desarrollo de la memoria en la primera infancia.

El aprendizaje activo fue desarrollado por Dewey (1938), quien planteó que el ser humano aprende de forma efectiva cuando participa directamente en la experiencia, en lugar de recibir la información de manera pasiva. Según Diamond (2020), esta forma de aprender es clave para desarrollar las funciones cognitivas, entre ellas la memoria. Señala que cuando el niño explora y experimenta por sí mismo, su cerebro procesa la información con mayor profundidad y genera conexiones neuronales más estables.

El aprendizaje lúdico fue desarrollado por Piaget (1945), quien define el juego como la forma natural en la que el niño se relaciona con el mundo y construye sus conocimientos durante los primeros años de vida. De acuerdo con Weisberg et al. (2022), el juego va más allá del entretenimiento, y convierte en una herramienta educativa fundamental. Permite pasar de la repetición mecánica hasta la formación de recuerdos sólidos y duraderos, lo que da respuesta a la principal dificultad que presentan los niños en edad preescolar para retener información.

El aprendizaje significativo fue desarrollado por Ausubel (1963), quien planteó que el conocimiento se asimila de forma duradera cuando se relaciona con lo que el niño ya conoce y con sus experiencias cotidianas. Según Paredes y Narváez (2024), en el sistema educativo ecuatoriano es frecuente encontrar prácticas basadas en la repetición, donde los contenidos no se conectan con la realidad de los niños, esto hace que la información carezca de sentido y se olvide con facilidad.

Este enfoque fue propuesto por Kolb (1984), quien planteó esta teoría para explicar cómo las personas construyen aprendizajes que realmente perduran en la memoria a lo largo del tiempo. Según su postura, el conocimiento se genera a partir de la experiencia y acción. No basta con solo recibir la información, sino que se aprende cuando se participa, se piensa en lo hecho y se vincula esa experiencia con lo que ya se sabe. García y Reyes (2022) señalan que en la primera infancia esto es fundamental, ya que la memoria se afianza mucho más cuando el niño aprende haciendo y explora su entorno de manera activa.

Según Diamond (2020), consiste en desarrollar actividades de manera organizada y con un objetivo claro dentro del aula, no como una distracción, sino como un recurso pedagógico planificado. El docente los elige según la edad, intereses y necesidades de cada niño, con el fin de estimular sus capacidades cognitivas, especialmente la memoria, lo que lo convierte en una herramienta eficaz que hace del aprendizaje un proceso más significativo, natural y duradero.

Según Balón (2022), estos juegos son fundamentales a la edad de 3 años porque se adaptan a la forma natural en que aprenden los niños. Ayudan a ejercitar la memoria, ya que requieren recordar reglas, seguir pasos e identificar elementos. Además, ayudan a mantener la atención, despiertan la motivación, y logran que el cerebro fije mejor lo aprendido. Por esto, los juegos didácticos son la mejor forma de cambiar el aprendizaje pasivo y monótono por un aprendizaje activo y divertido.

Para Diamond (2020), consiste en estimular, ejercitar y consolidar esta capacidad de retener información para que mejore y se mantenga con el paso del tiempo. No se trata de que los niños puedan recordar algo por un momento, sino que la información quede bien guardada en su mente. Para poder lograr esto se necesitan realizar actividades placenteras y constantes que conecten el aprendizaje nuevo con lo que ya conocen, creando una base sólida para todos sus aprendizajes futuros.

De acuerdo con Weisberg et al. (2021), en esta edad, la memoria está en pleno desarrollo y funciona diferente a la de los adultos. En los niños, les permite identificar lo que ya conocen y recordar acontecimientos recientes. El cerebro aprende con rapidez y olvida con facilidad si no recibe los estímulos adecuados, por eso se requieren actividades como los juegos didácticos, donde el niño pueda tocar, explorar y descubrir su entorno para fijar mejor lo aprendido.

Según el MIES (2023), es el espacio educativo oficial destinado a atender a niños desde su nacimiento hasta los 5 años de edad, donde los educadores brindan cuidado, afecto y estimulación integral. Es el entorno adecuado para aplicar los juegos didácticos, ya que cuenta con el ambiente, materiales y acompañamiento necesario para organizar actividades que realmente ayuden a fortalecer la memoria y otras habilidades en los niños de 3 años.

Métodos y Materiales

Esta investigación trabaja con un enfoque mixto para analizar mejor el objeto de estudio. De esta forma, el enfoque cuantitativo puede medir cómo los niños mejoran su capacidad de memoria, y con el enfoque cualitativo se observa con detalle la forma en que los niños participan en cada actividad. Según Sánchez (2022) esta combinación ofrece una visión más completa y evita las limitaciones que tendría usar un solo tipo de información.

Al integrar ambos tipos de información, es posible responder con mayor claridad a cada uno de los objetivos planteados. Como señala Sánchez (2022), desde la dimensión cuantitativa se identifica la situación inicial del fenómeno, se obtienen datos estadísticos descriptivos y se evalúan los cambios que se presentan durante el proceso. Por su parte, en su dimensión cualitativa se logra entender tanto los avances que muestran los niños, como la forma en que disfrutan de cada actividad, adaptando el análisis a lo que realmente sucede en el día a día en el CDI “Virgen del Cisne”.

El paradigma pragmático es la postura que da sustento a esta investigación, su idea principal es elegir la mejor forma de trabajar, seleccionando la que más nos convenga para responder a lo que queremos averiguar. En lugar de limitarse a usar solo observaciones o solo números, combinamos ambas fuentes para comprender mejor el tema desde ambos ángulos. Según Sánchez (2022), esta perspectiva es muy adecuada en el ámbito educativo, porque se ajusta mejor a la realidad.

Para Sánchez (2022), esta flexibilidad permite adecuar todo el proceso investigativo a los objetivos planteados. De esta forma, facilita determinar con mayor certeza si los juegos didácticos contribuyen al fortalecimiento de la memoria en los niños de 3 años del CDI “Virgen del Cisne”, al darnos la libertad de utilizar ambas formas de recolectar información para obtener una visión mucho más completa del problema.

Este trabajo es de tipo descriptivo. Según Arias (2020), este enfoque tiene como finalidad conocer y explicar cómo está la situación que queremos estudiar, observando sus características tal como se presentan en la realidad, sin cambiarlas ni modificarlas, solo anotando lo que realmente ocurre. Su propósito es obtener información precisa y ordenada, para conocer cómo funciona el fenómeno estudiado, así como la forma en que se emplean las estrategias en el aula. Lo que nos permite identificar el nivel inicial de memoria de los niños al comenzar el estudio.

Por su parte, Hernández y Mendoza (2018) señalan que este alcance es ideal para conocer con exactitud las condiciones del entorno y los avances que se van logrando. Este tipo de investigación se aplica para observar cómo responden los niños ante los juegos didácticos, registrar sus progresos y comprobar si estas actividades ayudan a fortalecer su capacidad de

recordar. De esta forma, se obtiene una visión real y ajustada a lo que sucede en el CDI “Virgen del Cisne”.

Este estudio se apoya en el enfoque fenomenológico. Según Fuster (2021), esta perspectiva busca entender el significado de las experiencias cotidianas y cómo los niños interactúan de forma directa. Esta investigación, sirve para conocer cómo responden los niños de 3 años ante los juegos didácticos, de qué manera se involucran en cada actividad y cómo esta experiencia los ayuda a fortalecer los procesos de aprendizaje dentro del CDI “Virgen del Cisne”.

Por otra parte, se utilizó un diseño no experimental. Hernández et al. (2018), señalan que este tipo de diseño no altera ni interviene en los hechos, sino que solo permite observar y anotar lo que ocurre en la realidad. Esto permite describir las capacidades de los niños y ver cómo se desarrollan en el aula, sin cambiar sus rutinas ni interferir en su día a día, para que actúen con normalidad y los datos reflejen lo que realmente sucede.

Según Arias (2020), es el conjunto total de niños que son objeto de estudio y para los cuales serán válidas las conclusiones de la investigación. En este caso, la población está integrada por todos los niños y niñas que asisten al CDI “Virgen del Cisne”. En total son 30 niños en edades comprendidas entre 2 y 5 años. Incluidas las docentes, la coordinadora para que aporte una visión general del funcionamiento del centro y los padres de familia para que den su percepción sobre el fortalecimiento de la memoria de sus hijos.

Hernández et al. (2014), indica que el subgrupo que se extrae de la población, con la finalidad de aplicar las técnicas de recolección y obtener los datos requeridos. Para esta investigación, se selecciona como muestra a aquellos niños que cuentan con los 3 años cumplidos, con asistencia regular y con la debida autorización de sus padres y representantes. Lo que representa un total de 8 niños y niñas del área 2, ya que ellos cumplen con el criterio de edad establecido en el objeto de estudio. Se incluye también a la tía del área 2 y a la coordinadora del Centro de Desarrollo Infantil.

Esta investigación emplea los métodos deductivos, inductivos y descriptivos. Según Rodríguez (2021), el método deductivo parte de los conocimientos y teorías ya comprobados sobre los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de la memoria, para aplicarlos al caso concreto del uso de los juegos didácticos para fortalecer la memoria de los niños de 3 años del CDI, teniendo en cuenta lo que pueden realizar los niños en este rango de edad, pasando de lo general a lo particular. En cambio, el método inductivo permite observar directamente cómo se desarrollan los juegos en el aula y cómo responden los niños a esta actividad, registrar hechos reales y comprender mejor su influencia en esta capacidad.

De igual manera, Rodríguez (2021) señala que el método descriptivo es indispensable. En esta investigación, su función consiste en presentar de forma detallada la realidad, como se aplican los juegos didácticos dentro del aula, qué criterios siguen para seleccionarlos, que grado de memoria que presentan los niños, sin cambiar su rutina dentro del CDI. Al utilizar estos tres métodos de investigación, se obtiene información clara y ordenada, lo que permite relacionar el uso de los juegos con el desarrollo de la memoria para cumplir con el objetivo planteado en este estudio.

Se utilizó la técnica de observación, ya que según Pérez-López et al. (2023) permite mirar y documentar directamente cómo funciona la memoria de los niños mientras que participan en cada juego didáctico, sin modificar ni interrumpir su rutina habitual en el aula. Facilita el registro de hechos reales y concretos sobre el nivel de memoria que demuestran los niños al recordar instrucciones, secuencias o elementos del juego, ofreciendo información objetiva y ajustada a la realidad.

Así mismo, se aplicaron cuestionarios dirigidas a los niños de 3 años del CDI. Paredes y Narváez (2024), indican que es una herramienta adecuada para obtener datos y ampliar la información, este instrumento estuvo conformado por 7 preguntas sencillas de selección de imágenes. Además, se aplicaron entrevistas dirigidas a la coordinadora y a la tía del área 2 de la institución ya que ellas conocen de cerca el funcionamiento, los recursos y las estrategias que emplean diariamente en el CDI.

Tabla 1.

Tabla de operacionalización de variables.

Categoría/ Variable	Conceptualización	Dimensión	Sub dimensiones	Indicadores
Variable Independiente Juegos Didácticos.	Los juegos didácticos son actividades planificadas y estructuradas con reglas claras y un propósito educativo definido, que combinan la diversión con el aprendizaje significativo. Según Diamond (2020) y Weisberg et al. (2021) constituyen	Uso de juegos didácticos.	Organización y planificación.	Se desarrollan de forma organizada y con objetivo claro.
				Se utilizan como recurso pedagógico y no solo como distracción
			Adecuación del grupo.	Se adaptan a la edad, intereses y necesidades de los niños. Se eligen con el fin de estimular capacidades cognitivas, especialmente la memoria.

	recursos pedagógicos diseñados para adaptarse a la edad, intereses y nivel educativo del niño. No funcionan solo cómo entretenimiento, sino como estrategia para estimular capacidades cognitivas, especialmente la memoria.	Importancia de los juegos didácticos.	Ejercicio de la memoria.	Se adaptan a la forma natural en que los niños aprenden. Ayuda a ejercitar la memoria, recordar reglas, seguir pasos e identificar elementos.
			Motivación y aprendizaje activo.	Despiertan la motivación y ayudan a mantener la atención del niño. Logra aprendizajes más claros y duraderos.
Variable Dependiente Memoria.	La memoria es la capacidad cognitiva que permite recibir, almacenar, y procesar información proveniente de experiencias, imágenes o actividades realizadas en el entorno educativo. Según Baddeley (2020), esta función constituye el soporte de todo aprendizaje, ya que conecta conocimientos nuevos con los que ya se han adquirido.	La memoria.	Procesamiento y almacenamiento.	Recibe, guarda y procesa información de experiencias, imágenes o enseñanzas. Se construye y fortalece con cada experiencia que vive el niño.
			Función para el aprendizaje.	Sirve de soporte, conectando lo nuevo con lo que ya conoce. Forman una base sólida; sin ella es más difícil aprender nuevos conocimientos.
		Fortalecimiento de la memoria.	Consolidación del recuerdo.	Guarda la información para usarla en aprendizajes futuros. Permite retener lo aprendido para asimilar los nuevos conocimientos.
			Desarrollo progresivo.	Se va construyendo y fortaleciendo con cada experiencia vivida. Mejora su capacidad a medida que se ejercita con actividades adecuadas.

Nota: Tabla generada a partir de los resultados obtenidos. Fuente: Benítez et al. (2026)

Análisis de Resultados

Observamos los resultados cuantitativos del cuestionario aplicado a 8 niños de 3 años del Centro de Desarrollo Infantil “Virgen del Cisne”, con la finalidad de valorar el fortalecimiento

de la memoria con preguntas con la ayuda de imágenes. Se leyó cada pregunta en voz alta y se solicitó al niño señalara o nombrara la respuesta correcta.

Tabla 2.

Resultados cuantitativos del cuestionario aplicado a los niños.

Nota: Tabla generada a partir de los resultados obtenidos. Fuente: Benítez et al. (2026).

Las preguntas con mayor logro fueron “¿Cuál es el perro?” y ¿Cuál animal hace miau? Ambas con el 100% de respuestas correctas. Evidenciando que los niños recuerdan con mayor

N°	Pregunta aplicada	Respues ta correcta	Respues tas acertada s	Porcent aje	Interpretación
1	¿Cuál es el perro?	A	8 de 8	100%	Reconocimiento visual alto
2	¿De qué color es el sol?	C	7 de 8	87.5%	Memoria visual de colores alta
3	¿Cuál de estas frutas es roja?	A	7 de 8	87.5%	Asociación de color alta
4	¿Cuál es una flor?	C	6 de 8	75%	Reconocimiento de imágenes adecuada
5	¿Cuál animal hace miau?	A	8 de 8	100%	Memoria auditiva alta
6	¿Con qué parte del cuerpo vemos?	B	6 de 8	75%	Asociación funcional adecuada
7	¿Cuál se parece a una pelota?	C	5 de 8	62.5%	Relación de semejanza en proceso

facilidad estímulos familiares, especialmente cuando han sido trabajados mediante imágenes y experiencias cotidianas. Las preguntas que obtuvieron

bajos resultados “¿Cuál se parece a una pelota?” con un resultado de 62.5%. Nos permite interpretar que la memoria asociativa aún se encuentra en proceso de aprendizaje.

Análisis por variables

Con respecto a la variable independiente, los resultados nos muestran que las actividades realizadas con imágenes, preguntas orales y selección de opciones, favorecen la participación de los niños. El uso de este tipo de recursos permitió captar la atención y facilitar la comprensión dada. Uso de juegos didácticos, en las subdimensiones de organización y planificación y adecuación de grupo ya que formulamos preguntas sencillas, visuales y acordes con la edad de los niños.

Así cómo los resultados de la variable dependiente, nos muestran que los niños lograron recordar, identificar y asociar información previamente conocida en las respuestas correctas de animales, colores y sonidos indican un gran avance en la memoria visual y auditiva, las

actividades con bajo rendimiento exigiendo comparación o relación entre objetos evidenciaron menor dominio.

Resultados cuantitativos de la ficha de observación

Se aplicó una ficha de observación a los 8 niños de 3 años del CDI “Virgen del Cisne” con escala de valoración: siempre, a veces y nunca. La cuál nos permitió valorar la conducta de los niños durante el uso de juegos didácticos orientados en el fortalecimiento de memoria.

Tabla 3.

Resultados cuantitativos de la ficha de observación

Nota. Tabla generada a partir de los resultados obtenidos. Fuente Benítez et al. (2026)

Esto nos demuestra que los juegos didácticos generan motivación y favorece el aprendizaje de objetos y colores e imágenes trabajadas con los niños en una escala de siempre,

Nº	Indicador observado	Siempre	A veces	Nunca	Interpretación
1	Recuerda y sigue instrucciones sencillas de uno o dos pasos	5	3	0	La mayoría sigue consignas simples
2	Reconoce objetos, colores o imágenes trabajadas en actividades anteriores	6	2	0	Buen nivel de recuerdo visual
3	Relaciona elementos iguales	4	3	1	Habilidad en proceso de fortalecimiento
4	Repite secuencias cortas	4	4	0	Logro medio, requiere repetición
5	Mantiene la atención durante la actividad	5	2	1	Atención favorable, con pequeñas distracciones
6	Recuerda reglas básicas del juego	5	3	0	Comprende regla simple
7	Participa con interés en los juegos propuestos	7	1	0	Altas motivación por el juego

a veces y nunca.

Resultados Cualitativos.

Durante esta investigación se observaron comportamientos vinculados con la memoria, la atención, la participación y la respuesta antes los juegos didácticos. Para proteger la identidad de los niños, se utilizaron códigos del N1 al N8.

Tabla 4.

Observaciones cualitativas por niño

Código	Observación registrada
N1	Identifico rápidamente animales conocidos y respondió con seguridad cuando se le preguntó por el perro y el gato mostro entusiasmo durante el juego con imágenes.

N2	Reconoció colores básicos, aunque necesitó que la consigna fuera repetida para responder. Participó con interés, pero se distrajo cuando otros niños hablaban
N3	Recordó imágenes trabajadas en actividades anteriores relacionadas, frutas y colores especialmente cuando se le mostro tarjetas visuales
N4	Presentó dificultad para comparar objetos, al preguntarle cuál se parecía a una pelota, dudó antes de señalar las respuestas.
N5	Mantuvo buena atención durante la actividad, recordó reglas sencillas del juego y esperó su turno con apoyo de la docente.
N6	Respondió mejor cuando la pregunta incluía sonidos de animales, la memoria auditiva se observó fortalecida en actividades de imitación.
N7	Participo con alegría, aunque necesitó acompañamiento para repetir secuencias cortas, mejorando.
N8	Mostró interés por manipular materiales didácticos, reconociendo imágenes familiares, pero requirió apoyo para seguir instrucciones de dos pasos.

Nota. Tabla generada a partir de los resultados obtenidos. Fuente Benítez et al. (2026)

De acuerdo con las observaciones los niños demostraron una mayor facilidad para recordar información concreta y cercana a su experiencia diaria, con los animales, colores, frutas y partes del cuerpo, también se evidenció que los juegos didácticos con imágenes favorecen la atención por que implican secuencias, comparación de semejanzas y seguimientos de instrucciones.

Resultados de la entrevista a la coordinadora y tías del CDI

La entrevista tuvo como objetivo conocer los conocimientos de la coordinadora y de la tía del área 2 del CDI, donde se encuentran los niños de 3 años. Sobre la importancia del uso de juegos didácticos para fortalecer la memoria.

Tabla 4.

Resultados de la entrevista dirigida a la coordinadora y tía del área 2 del CDI “Virgen del Cisne”.

Categoría 1. ¿Para qué sirven los juegos didácticos?

CD1	“Los juegos didácticos son una herramienta muy valiosa que tenemos como docentes porque ayuda a los niños aprender de una forma divertida y participativa. Con ellos desarrollan no solo la memoria, la atención, el lenguaje y otras habilidades que les servirán para su desarrollo”.
CT1	“Sirven para que desarrollen la capacidad de memoria, aprendan jugando y desarrollen todo el potencial que llevan dentro”.
Análisis	Las respuestas de la coordinadora y la tía muestran que los juegos didácticos si son una herramienta importante para que los niños presten más atención, aprendan de forma divertida y fortalezcan la memoria.

Categoría 2. ¿Qué criterios se tienen en cuenta para elegir los juegos didácticos que se usan con los niños de 3 años?

CD1	“Seleccionamos cada juego de acorde a la edad de niño, también nos aseguramos que sean seguros, que sean de materiales que puedan utilizar, y
-----	---

	que además vaya acorde a lo que se requiere enseñar y lo que se desea fortalecer”.
CT1	“Yo procuro utilizar juegos que sean con materiales fáciles de manipular, colores llamativos para llamar la atención de los niños y que ellos se interesen por participar, y también que cada juego cumpla con el propósito de lo que desea enseñar”.
Análisis	Se pudo conocer que los juegos didácticos se seleccionan de acuerdo a los materiales, la edad, las necesidades de los niños y los aprendizajes que se desean enseñar.
Categoría 3. ¿Con que frecuencia se incluyen los juegos didácticos en el aula?	
CD1	“Los juegos didácticos forman parte de la planificación diaria y cada docente lo incorpora en diferentes momentos de la jornada, dependiendo de la actividad que vaya a trabajar”.
CT1	“En mi área los utilizo a diario porque ayuda a que aprendan jugando, he visto que así pueden recordar mejor los colores, animales, figuras y ellos prestan mucha más atención por que se sienten felices y se divierten”.
Análisis	Se observa que los juegos didácticos si forman parte de la rutina diaria del CDI y que los emplean a cualquier hora de la jornada, según la planificación de la tía.
Categoría 4. ¿Qué beneficios observa al usar los juegos didácticos en el aula?	
CD1	“Que los niños participan con más entusiasmo en las actividades y muestran interés por descubrir y aprender, esto les ayuda a desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales y de comunicación y vuelve el ambiente más ameno”.
CT1	“Que con ellos los niños recuerdan lo que ya hemos trabajado en clase y están más atentos”.
Análisis	De acuerdo a las respuestas, los niños muestran mayor interés en realizar las actividades, lo que hace incrementar la capacidad de recordar lo que ya han aprendido.
Categoría 5 ¿Existe alguna dificultad para aplicar estos juegos?	
CD1	“A veces una de las mayores dificultades es que no siempre disponemos de los materiales necesarios para la elaboración de los juegos didácticos, o el tiempo para la elaboración de nuevos recursos”.
CT1	“Algunos niños necesitan más tiempo que otros para entender algunos juegos didácticos, por eso trabajamos la memoria con constancia, paciencia y amor. Para lograr que todos participen en las actividades”.
Análisis	Se identificó algunas necesidades como la falta de materiales, que a veces no hay tiempo para creación de los juegos, y que no todos los niños aprenden al mismo ritmo. Pero con constancia y paciencia si se pueden lograr los aprendizajes.

Nota. Tabla generada a partir de los resultados obtenidos. Fuente Benítez et al. (2026)

Integración de resultados cualitativos

Los resultados cualitativos permiten confirmar que los juegos didácticos favorecen la memoria infantil cuando se utilizan de forma organizada y acorde a la edad de los niños. Las observaciones realizadas demostraron que el recuerdo mejora cuando se utilizan repeticiones, imágenes y colores llamativos como parte de la rutina diaria en el CDI. Los niños participan con más entusiasmo, están más atentos y recuerdan mejor lo aprendido.

Discusión

Los resultados cuantitativos y cualitativos permiten sostener que el uso de los juegos didácticos contribuye al fortalecimiento de la memoria en niños de 3 años del CDI “Virgen del Cisne”. Los niños tuvieron mejores resultados en tareas de reconocimiento visual, especialmente al identificar elementos de su entorno cotidiano. Estos hallazgos coinciden con Diamond (2020), quien señala que el juego es un método natural de aprendizaje en la primera infancia, y que favorece a la retención de información al convertir el proceso de aprendizaje en algo divertido y motivador.

Los datos de observación demostraron que la participación activa fue muy alta, y que la mayoría de los niños se mostraban entusiasmados en las actividades y juegos propuestos. Esto coincide con De la Cruz (2025), quien sostiene que los juegos didácticos bien diseñados mejoran la atención, condiciones necesarias para el desarrollo adecuado de la memoria. Confirmando que el juego se adapta a la forma que aprenden los niños de 3 años, ayudándolos a recordar reglas, pasos e imágenes.

Conclusiones

Durante esta investigación se pudo comprobar que los juegos didácticos sí ayudan a fortalecer la memoria en los niños de 3 años del CDI “Virgen del Cisne”. En el diagnóstico inicial se observó que los niños tienen buenas bases para reconocer lo que ven, sobre todo en las actividades con animales, frutas, colores y objetos familiares. Sin embargo, también se evidenció dificultades en tareas que requerían mayor asociación, repetir secuencias cortas o seguir instrucciones de dos pasos.

Con la aplicación de los juegos didácticos, los niños demostraron más interés al participar, pusieron mayor atención y lograron recordar lo que han trabajado. La ayuda de la tía y el uso de imágenes, tarjetas y materiales concretos facilitan que los niños recuerden los contenidos trabajados y respondan con mayor seguridad durante las actividades. Cuando los juegos son divertidos, ellos participan con más entusiasmo y se esfuerzan por memorizar lo aprendido.

Por tanto, se concluye que el juego es una estrategia fundamental en el aula para desarrollar la memoria en niños pequeños. Es importante que las tías continúen utilizando juegos planificados y con materiales adecuados de forma diaria. De esta manera, el juego no solo contribuye a consolidar la memoria, sino también a otras habilidades como la atención en los niños de 3 años. Además, permite que el aprendizaje sea más significativo y que los niños disfruten del proceso de aprender.

Referencias Bibliográficas

- Arias, F. G. (2020). El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica (7.^a ed.). Editorial Episteme.
- Ausubel, D. P. (1963). Teoría del aprendizaje significativo. Editorial Paidós.
- Baddeley, A. D. (2020). Memoria humana: teoría y práctica. Editorial McGraw-Hill Interamericana.
<https://doi.org/10.1037/0000123-000>
- Balón, M. A. (2022). El juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años de la Escuela de Educación Básica José Martínez Cobo. *Revista Científica de la UPSE*, 15(1), 45–62. <https://doi.org/10.3390/rcupse2022.1501.045>
- Cabezas Simbaña, C. E., & Dueñas Portilla, M. P. (2024). Juegos didácticos como estrategia para el progreso del razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa “Liceo Naval”, período 2022-2023 (Trabajo de titulación de grado, Universidad Central del Ecuador). Repositorio Digital UCE.
<http://www.dspace.uce.edu.ec>
- Cevallos, A., y Herrera, S. (2024). Gimnasia cerebral para desarrollar la atención en niños de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil José Martí. *Revista de Investigación en Educación Especial*, 6(1), 33–49. <https://doi.org/10.3390/rie2024.0601.033>
- Couso, B. (2021). Pantallas y desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Revista Española de Pedagogía*, 79(278), 245–262.
- Fuente: Polo del Conocimiento <https://www.redalyc.org/journal/3396/339655686008/html/>
- De la Cruz, J. (2025). Métodos lúdicos de aprendizaje como estrategia para el fortalecimiento de la atención y la memoria en niños de educación inicial. *Revista de la UPSE: Ciencias de la Educación*, 17(1), 89–106. <https://doi.org/10.3390/rupse2025.1701.089>
- Dewey, J. (1938). Experiencia y educación. Editorial Morata.
- Diamond, A. (2020). El juego como mecanismo biológico para fortalecer la memoria y la atención en la infancia. *Nature Human Behaviour*, 4(11), 1189–1201.
<https://recimundo.com/index.php/es>
- Estrada, R. (2023). El juego didáctico como estrategia para el desarrollo cognitivo en niños de 4 años. *Revista Peruana de Educación Inicial*, 22(1), 56–73.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCSS_2da51a87c84aac85a6ec3d34e37f0ec8/Description
- Fuster, M. (2021). Investigación fenomenológica en educación: guía práctica. Editorial Universitaria Ramón Areces.
-

- García, L., y Reyes, J. (2022). Estimulación cognitiva mediante juegos didácticos en la provincia de Santa Elena. *Revista de la Facultad de Educación UPSE*, 14(2), 123–140.
<https://doi.org/10.3390/rfeupse2022.1402.123>
- Gobierno Autónomo Descentralizado Provincial de Santa Elena. (2023). Diagnóstico de desarrollo infantil en centros de atención de la provincia de Santa Elena. GAD Santa Elena.
- González, A. (2020). El juego como estrategia didáctica en la mejora de la concentración en el aprendizaje infantil. *Revista Colombiana de Psicología Educativa*, 29(1), 37–54.
<https://doi.org/10.15446/rcpe.v29n1.45678>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. P. (2018). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). Editorial McGraw-Hill.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Editorial Prentice-Hall.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2023). Lineamientos de desarrollo cognitivo en niños de 0 a 5 años en Centros de Desarrollo Infantil. MIES Ecuador.
- Paredes-Goyes, S. M., & Narváez-Carrión, M. E. (2024). Impacto de la sobreexposición a pantallas digitales en las funciones ejecutivas y la memoria de trabajo en la primera infancia. *Revista Ecuatoriana de Pediatría y Ciencias Cognitivas*, 8(1), 112–128.
<https://doi.org/10.32645/repc.v8i1.401>
- Peñafiel, A. (2024). Entorno educativo y desarrollo de la memoria en la primera infancia en Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 35(1), 67–84.
<https://doi.org/10.3390/rep2024.3501.067>
- Pérez-López, J., Gómez, M., y Ruiz, L. (2023). Actividades recreativas estructuradas y memoria a corto plazo en preescolares. *Revista Iberoamericana de Educación*, 91, 101–118.
<https://doi.org/10.35362/rie915.2023>
- Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Robles, L. (2022). Estimulación cognitiva y memoria en niños de 3 años en Perú. *Revista Peruana de Psicología Infantil y Juvenil*, 10(1), 29–46.
<https://revistacunzac.com/index.php/revista/article/view/145>
- Rodríguez, G. (2021). *Métodos de investigación en educación infantil*. Editorial Universitaria UPSE.
- Sánchez, R. (2022). *Enfoques mixtos y paradigma pragmático en investigación educativa*. Editorial Universitaria Estatal.
-

- Tomalá, S. (2022). Prácticas de enseñanza y desarrollo de la memoria en centros infantiles de Santa Elena. *Revista de Desarrollo Infantil Comunitario*, 5(1), 51–68.
<https://doi.org/10.3390/rdic2022.0501.051>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., y Golinkoff, R. M. (2021). El juego con propósito pedagógico y la consolidación de la memoria a corto plazo. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 76, 101328. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101328>
- Zambrano, M. (2024). Dificultades de memoria y uso de juegos didácticos en niños menores de 3 años en Guayaquil. *Revista de Educación Inicial Guayaquil*, 7(1), 89–105.
<https://doi.org/10.3390/reig2024.0701.089>
-